

UNIVERSIDAD SAN PEDRO
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
PROGRAMA DE ESTUDIO DE EDUCACIÓN INICIAL



Juego y Socialización en los niños de cuatro años del jardín
Medalla Milagrosa Sullana

Tesis para obtener el Título de Licenciada en Educación Inicial

Autora

Ruiz Burgos, María Milagros

Asesora

Dra. Vicuña de Bardales, Vilma

Piura – Perú

2020

Palabras Clave:

Tema	Juego, Socialización, Niños de cuatro años, Jardín
Especialidad	Educación general

Theme	Game, Socialization, Four-year-olds Yard
Specialty	General education

Línea de investigación:

Área	Ciencias Sociales
Subárea	Otras Ciencias Sociales
Disciplina	Ciencias sociales, interdisciplinaria.
Línea de investigación	Educación general

Título

**Juego y Socialización en los niños de cuatro años del jardín Medalla
Milagrosa Sullana**

DEDICATORIA

Dedico este trabajo a mi familia motivo que me impulsa a seguir adelante y ser para ellos esa fuerza vital de nuestras vidas, que me motivaron cristalizar este trabajo de investigación.

AGRADECIMIENTO

A mí, asesor de tesis Mg. Italo Arturo Cubas Longa, quien me ha brindado todo su apoyo y colaboración incondicional en el desarrollo de la presente investigación.

DERECHO DE AUTORÍA

La Presente investigación se encuentra regulada bajo los derechos de propiedad intelectual y la información de los derechos de los autores, regulados por el Decreto Legislativo N.º 822. El presente informe no puede ser reproducido ya sea para venta o publicaciones comerciales, solo puede ser usado total o parcialmente por la Universidad San Pedro para fines didácticos. Cualquier uso para fines diferentes debe tener antes nuestra autorización correspondiente.

La Facultad de Educación y Humanidades de la Escuela Profesional de Educación Inicial de la Universidad San Pedro, ha tomado las preocupaciones razonables para verificar la información contenida en esta publicación.

Atentamente.

Bach. Ruiz Burgos, María Milagros

PRESENTACIÓN

En cumplimiento al Reglamento de Grados y Títulos de la Facultad de Educación y Humanidades de la Escuela Profesional de Educación Inicial de la Universidad San Pedro, tengo el agrado de presentar al jurado evaluador, la comunidad universitaria y la comunidad científica los resultados correspondientes a la investigación titulada: “Juego y Socialización en los niños de cuatro años del jardín Medalla Milagrosa Sullana”.

La Presente Investigación se encuentra estructurada de la siguiente manera: antecedentes y fundamentación científica, que abarcan teorías e investigaciones previas relacionadas con mi tesis, la justificación de la investigación teórica desarrolla conocimientos, noción e importancia mi investigación científica, con los aportes social y científico, respecto a la metodología, se encuentra fundamentada en, la hipótesis de investigación, objetivos generales e independientes, la población y muestra, las técnicas e instrumentos, desarrollados mediante programaciones para la recolección de la información. Los resultados, que incluye su análisis y discusión. Las conclusiones y recomendaciones; y finalmente las referencias bibliográficas y los anexos. El investigador y el equipo asesoría de tesis, no dudamos que los contenidos de la investigación servirán de gran aporte y base para futuras investigaciones.

Tabla de contenido

Caratula.....	¡Error! Marcador no definido.
Titulo.....	iii
DEDICATORIA	iv
AGRADECIMIENTO	v
DERECHO DE AUTORÍA	vi
PRESENTACIÓN	vii
1. INTRODUCCIÓN.....	12
Fundamentación Científica.....	19
2. Justificación de la investigación.....	44
3. Problema.....	45
4. Conceptuación y Operalización de las variables	46
5. Hipótesis.....	48
6. Objetivos.....	48
7. Metodología.....	48
8. Resultados.....	50
9. Análisis y discusión.....	58
10. Conclusiones.....	61
11. Recomendaciones	62
12. Referencias Bibliográficas.....	62

Índice de tablas

Tabla 1	51
Tabla 2	52
Tabla 3	53
Tabla 4	54
Tabla 5	55
Tabla 6	56
Tabla 7	57
Tabla 8	58

Índice de figuras

Figura 1	5051
Figura 2	52
Figura 3	53
Figura 4	54
Figura 5	55
Figura 6	56
Figura 7	57
Figura 8	58

Resumen

El presente trabajo tiene como propósito relacionar el juego y la socialización de los niños de cuatro años del jardín Medalla Milagrosa. Se utilizó un diseño no experimental transaccional descriptivo, La muestra conformada por 22 niños de cuatro años, el recojo de datos se dio en un solo momento en un tiempo único utilizando la técnica de la observación y como instrumento la lista de cotejo.

Se obtuvo los siguientes resultados, en un 90.9 % de los niños de cuatro años del jardín Medalla Milagrosa juegan y experimenta el movimiento con su cuerpo, el 81.8 % de los estudiantes Explora los objetos cercanos y juega con los juguetes que le ponemos a su alcance el 90.9 % de los niños eligen libremente los materiales para jugar un 90.9% de los niños hace amigos y se integra al grupo con facilidad, sin embargo, el 9.1% a veces hacen amigos. Así como también el 68.1% de los estudiantes respetan las opiniones de sus compañeros durante el desarrollo del juego y el 72,7% de los estudiantes dialogan con sus compañeros expresando el agrado al jugar con ellos.

Concluimos que el juego influye en el desarrollo de la socialización de los niños, manteniéndolos activos, participativos integrados desarrollando la empatía y el trabajo en equipo.

Palabras clave: juego, socialización, niños de cuatro años, jardín

Abstract

The present work aims to relate the game and socialization of four-year-old children from the Miraculous Medal garden. A descriptive transactional non-experimental design was used. The sample made up of 22 four-year-old children. Data was collected at a single moment in a single time using the observation technique and the checklist as an instrument.

The following results were obtained, in 90.9% of the four-year-old children from the Miraculous Medal garden play and experience movement with their body, 81.8% of the students Explore nearby objects and play with the toys that we put within their reach 90.9% of the children freely choose the materials to play with. 90.9% of the children make friends and join the group easily, however, 9.1% sometimes make friends. As well as him. 68.1% of the students respect the opinions of their classmates during the development of the game and 72.7% of the students dialogue with their classmates expressing their pleasure when playing with them.

We conclude that the game influences the development of the socialization of children, keeping them active, integrated participatory, developing empathy and teamwork.

Keywords: *play, socialization, four-year-olds, garden*

1. INTRODUCCIÓN

Antecedentes y fundamentación científica

García, M y Rubio, A (2011) En su tesis titulada “El juego y las relaciones Sociales en niños de preescolar “manifiestan que el juego es un recurso básico en el desarrollo integral del niño, ya que requiere de aprendizajes cognoscitivos, motrices, afectivos y sociales; la interacción social que conlleva permite la adquisición de habilidades sociales que son importantes para el establecimiento de relaciones interpersonales en el contexto familiar y escolar. Las habilidades sociales son susceptibles de mejora en condiciones de aprendizaje favorables. Por esto y debido a la poca importancia que la sociedad le da al juego, el presente estudio tuvo por objetivo mejorar las habilidades sociales de niños de tercer año de preescolar mediante un taller de juego reglamentado. Se puede entrever aquí, que las autoras consideran al juego como pieza clave en la educación del niño sobre todo en el preescolar, ya que es en esta etapa en la que el niño desarrollará o fortalecerá sus habilidades para así ir definiendo su personalidad, es por esto que el juego no se puede tomar sólo como una actividad de relleno dentro del aula debido a que le ofrece al niño un marco o un escenario psicológico en el que se siente seguro y libre de actuar, expresar sus ideas y sentimientos y desarrollar su creatividad al máximo.

Solórzano, S (2011) En la tesis titulada: “La actividad lúdica como estrategia básica para el desarrollo de la socialización de los niños y niñas del Jardín de Infantes “Semillitas” del Cantón Santa Ana en el período 2010-2011” se concluye que la utilización adecuada de la actividad lúdica dentro y fuera del aula, sí propicia un ambiente placentero y enriquecedor en el proceso de socialización de los niños y niñas.

Además, que las actividades lúdicas generan efectos pedagógicos en los niños y niñas en los aspectos intelectual-cognitivo, volitivo-conductual y afectivo-motivacional, puesto que aprenden a ser observadores, críticos, mejorar la atención, son solidarios, afectivos, entre otros.

La autora, además, presenta una propuesta donde le da mucha importancia al personal directivo y docente con la aplicación de un taller que los capacite y sensibilice respecto a la introducción de actividades lúdicas-recreativas para el desarrollo de la integración social (socialización), siendo esto realmente muy importante para el seguimiento de la propuesta en un futuro

Cadavid, N. & Quijano, M (2014) “El juego como vehículo para mejorar las habilidades de lectura en niños con dificultad lectora.” Objetivo. A partir de las escasas propuestas de intervención de la lectura en población infantil colombiana, el presente estudio tiene por objetivo evaluar el impacto de un programa de intervención de la lectura, centrado en juego y aprendizaje implícito, sobre el desempeño lector en niños con dificultades lectoras, inmediatamente después y seis meses posteriores a la aplicación del programa. Método. Por medio de un diseño cuasi - experimental, transversal y comparativo, se evaluaron 20 niños, entre los 7 y 9 años de edad, con un desarrollo psicológico típico, quienes asistían regularmente a un colegio público de la ciudad de Cali (Colombia). Las evaluaciones pre y post incluyeron la aplicación de pruebas que exploran conciencia fonológica, capacidad lectora y rendimiento cognitivo general. Estos datos se emplearon para calcular diferencias entre los desempeños de los niños, obtenidos en la pre intervención, pos intervención inmediata y a largo plazo. Resultados. Los datos recogidos demostraron que los niños mejoran

significativamente su rendimiento lector inmediatamente después de la aplicación del programa, con un efecto que se mantiene a largo plazo. Conclusión. Las dificultades lectoras que presentan los niños participantes pueden mejorarse con la aplicación de un programa de intervención de la lectura, centrado en el juego y aprendizaje implícito.

Cotrina, S (2015) Tesis para optar el Título de Licenciado en Educación con especialidad en Educación Inicial que presenta el bachiller “Habilidades sociales en niños de cuatro años durante sus actividades de juego” A través de esta investigación se demostrará la importancia de la presencia de las habilidades sociales en niños y niñas de cuatro años para garantizar la formación integral y el desarrollo de actitudes que favorezcan positivamente la convivencia humana. En tal sentido es un factor importante porque permite el encuentro e interacción de los niños, es así que el niño comienza a mostrar un interés por adaptarse a un entorno social, a través del desarrollo de habilidades sociales las cuales se van logrando desde que son muy pequeños, Para concluir con los aportes de esta investigación, a nivel práctico, se aplicó a un grupo de niños y niñas una ficha de observación que permitió evidenciar los diferentes tipos de habilidades sociales en distintas situaciones de juego, para así identificar las características fundamentales de las habilidades sociales. Finalmente, a nivel grupal los niños presentan habilidades sociales de todos los tipos durante los momentos de juego, es así que la no incidencia de los ítems antes analizados es mínima, no obstante en algunos casos los momentos de juego no permitieron observar algunos ítems, los cuales ya han sido analizados antes.

Calderón, L (2016) La lúdica como estrategia para favorecer el proceso de aprendizaje en os niños de edad preescolar de la institución educativa Nusefa de Ibagué. El presente

proyecto de investigación está orientado al enriquecimiento del aprendizaje en los educandos de grado transición a través de estrategias didácticas que promuevan el interés y el deseo de aprender, donde la lúdica es la herramienta esencial para el proceso de formación. La experiencia inicia a partir de la observación de la realidad de la comunidad educativa, hasta lograr su sensibilización sobre la importancia de innovar el quehacer pedagógico. Para llevar a cabo este proceso de investigación formativa, se toma en cuenta la problemática relacionada con la poca inclusión de la lúdica en el proceso de aprendizaje de los niños del grado transición; desde la cual se propone la intervención pedagógica con la intención de generar un cambio de pensamiento y de actuar dentro y fuera del aula. De esta manera con el Proyecto Pedagógico de Aula El gozo del saber, se desarrollan actividades acordes a las edades, intereses y necesidades de los educandos, pero, especialmente direccionadas al fortalecimiento de su proceso de aprendizaje. El proyecto logra la interrelación entre toda la comunidad educativa, permitiendo apropiarse a padres, docentes y directivos de herramientas prácticas, sencillas y divertidas para fortalecer el aprendizaje y el desarrollo integral en los niños del nivel preescolar. Demostrando con ello, el papel que juega la lúdica en el proceso de enseñanza y de aprendizaje no como distracción de los niños, sino como eje fundamental en la metodología de enseñanza a partir de experiencias enriquecedoras dentro y fuera del aula de clase.

Vásquez, J (2016) 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 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 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. 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.

González, C (2016) El juego de roles sociales como medio de formación de la función simbólica en niños preescolares Conclusiones Con esta investigación concluimos que todos los tipos y formas de juego no son igualmente eficaces para la promoción del desarrollo de la función simbólica. El juego libre (que se presentó en el grupo control) no aporta al desarrollo simbólico. Se requiere que el adulto oriente la experiencia de juego grupal para que se dinamice el paso a las formas más avanzadas tanto del juego como de la función simbólica, así como se presentó en nuestro grupo experimental. El juego de roles sociales complejo posibilita la promoción y desarrollo de las formas complejas de la función simbólica. Las acciones simbólicas surgen en la experiencia de participación conjunta entre los niños y el adulto en el juego de roles por etapas desde el nivel materializado, hasta el perceptivo y el verbal. El juego de roles sociales es útil en el ámbito preescolar porque permite el desarrollo gradual simbólico reflexivo

en cada nivel. El juego temático de roles sociales asegura un óptimo desarrollo en la primera infancia. En el juego temático de roles sociales los niños desarrollan habilidades para interactuar con los demás, resolver problemas, identificar sus intereses, usar el lenguaje, retener y recordar la información. Sin embargo, en el preescolar es más frecuente la preocupación por las habilidades académicas en los niños que por su desarrollo lúdico. Como consecuencia, los niños no alcanzan cierto nivel de desarrollo psicológico de las neo formaciones que posibilitan y facilitan la transición a la edad escolar.

Guzmán y Herrera, N (2016.) “ El juego como estrategia metodológica aplicada a los procesos de aprendizaje en el preescolar “ se inició bajo la firme convicción de mejorar las prácticas educativas y como un aporte a los discursos oficiales que circulan en las instituciones educativas en especial en el Hogar Infantil Santa Rosa de Lima, los objetivos aquí planteados buscan establecer al juego como una herramienta pedagógica y metodológica en los procesos de enseñanza aprendizaje que permita favorecer el desarrollo estable de las conductas de niños y niñas del nivel preescolar de esta institución. En desarrollo de este proceso de investigación profunda y planificada y su abordaje se utilizaron diferentes herramientas para el desarrollo del proceso de recolección de la información, tales como: observación directa, observación documental, entrevista, diario de campo, registro fotográfico, entre otros, es por ello que es necesario impulsar y propiciar el juego en los niños ,en aras de su desarrollo integral con gran repercusión en la vida del niño y su personalidad se construirá a partir de su conocimiento del mundo a su alrededor, tener niños más sociables que mejora y previene las conductas adecuadas y agresivas en la familia, en el aula y en la sociedad.

Palabras Claves: Conductas, Agresividad, Juego, Estrategia De Aula Y Afectividad, Observación, Práctica Educativa

Acaro, A (2017) El juego dramático y sus efectos en la socialización de los niños de educación inicial de 5 años de la I.E. Marvista- Paita, 2015 cuyo objetivo es Determinar los efectos del juego dramático en el desarrollo de la socialización entre los niños y niñas de cinco años de edad de la I.E.P. Marvista de la ciudad de Paita- Piura, 2015. Llega a la conclusión La aplicación de un programa centrado en la estrategia didáctica denominada juego dramático tiene efectos significativos sobre el nivel de socialización de los niños de 5 años de educación inicial de la IEP. Marvista de la ciudad de Paita, así quedó demostrado al verificar que la totalidad de niños (100,0%) expresaba un mejor nivel de integración, adaptación, aceptación y comunicación después de participar en actividades formativas centradas en diversos juegos dramáticos, pues lograron altas puntuaciones (promedio = 92,5 puntos), lo que demuestra que tienen efectividad para fortalecer la socialización en los niños. Los resultados demuestran que el nivel de logro en las dimensiones de la socialización mejoró considerablemente después que los niños vivieron las experiencias didácticas centradas en juego dramático (juego simbólico, juego de roles, juego con títeres y juego con teatro).

Rosas, J y Rivera, G (2017) tesis “El juego dramático y la socialización de los niños y niñas del Jardín Elvira García y García Chaupimarca-Pasco, 2017” a tiene por objetivo de estudio la Determinar la relación que existe entre el juego dramático y la socialización de los niños y niñas, investigación no experimental de diseño correlacional, concluye Existe una relación entre el juego dramático y la socialización

de los niños y niñas del jardín Elvira García y García del distrito de Chaupimarca – Pasco, 2017. Existe una relación entre la expresión emocional y la socialización de los niños y niñas del jardín.

Fundamentación Científica.

El juego

Definición

Es una actividad vital en el desarrollo intelectual, emocional y social de todo ser humano, especialmente durante la infancia, etapa en el que se desarrollan las capacidades físicas y mentales contribuyentes en gran medida a adquirir y consolidar patrones de comportamiento, relación y socialización. El juego ha existido desde el principio de los tiempos, y por ello diversos autores se han preocupado por su estudio y han propuesto variadas definiciones, entre las que destacan:

Piaget (1946) afirma que el juego tiene distintas maneras de manifestarse durante el desarrollo del niño. Sustenta que es una actividad real del pensamiento a través del cual el niño, rehace, revive, resuelve, compensa y completa la realidad por la ficción. También se toma el aporte de Erik Erickson (1972), quien sugirió que el juego puede tener una función del desarrollo del ego, dado que da lugar al desarrollo de habilidades físicas y sociales que aumentan la autoestima del niño. Afirma también que el juego es para el niño lo que el pensamiento y el planeamiento son para el adulto, un universo trídico en el que las condiciones están simplificadas, de modo que se pueden analizar los fracasos del pasado y verificar las expectativas. (1972, p 84- 95)

Huizinga (1972, p.45) señala que “El juego es una acción o una actividad voluntaria, realizada dentro de unos límites fijos de espacio y tiempo, según reglas libremente consentidas pero absolutamente imperiosas, acompañada de una sensación de tensión,

jubilo y conciencia de ser de otro modo que en la vida real” Por otro lado, Zapata (1989, p.47) afirma: “el juego es aprendizaje, el cual comprende todos los aspectos de la personalidad porque se descubre y toma conciencia de sí mismo; conoce y acepta a los otros; y cognoscitivamente organiza las percepciones y las relaciones de los objetos”. El juego permite que el alumno logre un aprendizaje que le ayudará a la formación de conceptos y a la estructura de su personalidad.

Por último, Dávila (1993) menciona que el juego es una actividad muy importante para el ser humano, pues contribuye con su desarrollo físico, emocional y social. Con el juego se desarrollan habilidades motrices y de pensamiento, se aprende a reconocer reglas y a valorar la importancia del trabajo en grupo. A partir de las teorías y definiciones del juego, se puede afirmar que este es una actividad que realiza el hombre para alcanzar su desarrollo integral, vemos pues que la conducta lúdica.

El juego propicia una serie de beneficios en el ser humano, potencia la inteligencia del niño, permite el desarrollo de habilidades motoras y físicas, favorece la sociabilidad del individuo en su medio dado que entabla relaciones cuando juega con los otros y contribuye a la formación de la personalidad del niño.

Características del Juego

Cada situación del juego tiene características propias, de acuerdo a Maite Garaigordobil (1994) estas son: placer, libertad, expresión, descubrimiento y acción, creatividad, seriedad y esfuerzo.

La principal característica, de acuerdo con Marín (2008) es el placer, ya que cuando se juega es un momento de pasarla bien y divertirse. Por ello va acompañado de alegría y satisfacción, que no necesariamente va acompañado de risas y carcajadas. Estas

varían de acuerdo al tipo de juego, puede ser placer de expresar sentimientos y emociones, de imaginar, de crear, de destruir, de superar retos, de sorpresa, de lo prohibido, de compartir, de causa y efecto. En adición, Huizinga citado por Bernabeu (2009) señala que el juego no es una necesidad, sino que se juega por gusto y por recreo, por lo tanto, jugar es una actividad espiritual.

La siguiente característica señalada por Marín (2008) es la libertad que se utiliza al jugar por decisión propia, sin la necesidad de tener obligaciones ni órdenes. Si el juego se convierte en una rutina y obligación deja de ser juego. También, se la utiliza para elegir el juego que se desea jugar. Sin embargo, al jugar uno se somete a las reglas que este tiene. Cañeque (1991) citado por Bernabeu (2009) añade que el juego responde el deseo y a la elección subjetiva del jugador y nadie puede dirigirlo desde fuera.

Otra característica es la expresión porque el juego es el lenguaje primario y de acción del niño que le permite expresar sentimiento bueno y malo, esto causa la liberación de sus pensamientos y emociones. El juego sirve como escape emotivo y como desarrollador de habilidades verbales, porque traspasa estos sentimientos a los objetos con que se juega y también dialogan con estos (Ferland, 2005).

Así mismo, se caracteriza por el descubrimiento y la acción, señalados por Ferland (2005) y por Marín (2008), ya que el juego se vive en el cuerpo puesto que permite descubrirlo y determinar sus limitaciones, a través de las características de los objetos y de sus funciones; y también de las actitudes de las personas. Con esto va a acomodarse a las personas y objetos a través de estrategias de acción, en otras palabras, el niño aprenderá haciendo.

El juego también se caracteriza porque es un asunto muy serio para el niño, ya que necesita concentración para poner en práctica todas sus capacidades y recursos para conseguir su objetivo. En el juego el niño manifiesta su afán de conquista, superación y confianza en sí mismo, también aprende a reconocer u límites y capacidades, gracias a esto que se desarrolla el auto concepto y autoestima (Papalia, 2005).

Y por último Marín (2008) menciona que el esfuerzo es una característica del juego, debido a que ganar un juego sin esforzarse no es muy satisfactorio, porque el juego consiste en aceptar y superar retos utilizando concentración, perseverancia, paciencia y sobre todo esfuerzo. Por eso se dice que el placer y esfuerzo van de la mano.

Clasificación del juego

Cuando los niños y las niñas juegan en casa, escuela, parques, etc, observamos que proponen una variedad de juegos, lo que deja en evidencia su imaginación y creatividad. Los niños juegan solos, con sus amigos, con sus padres, con la maestra, y en cada situación realizan diversos tipos de juegos. Dada la infinidad de juegos se han diseñado diversas clasificaciones propuestas por distintos autores. Tomado en cuenta a Dávila (1987) se estableció la clasificación que se detalla a continuación, la cual enfatiza el área del ser humano que se desarrolla mediante el juego. Así tenemos.

Juegos Sensoriales

Estos juegos son relativos a la facultad de sentir; provocan la sensibilidad en los centros comunes de todas las sensaciones. Los niños sienten placer con el simple hecho de expresar sensaciones, les divierte probar las sustancias más diversas, ruidos con silbatos, con las cucharas sobre la mesa, etc., examinan colores extra. Los niños juegan a palpar los objetos.

Juegos Motores

Los juegos motores son innumerables, unos desarrollan la coordinación de movimientos como los juegos de destreza, juegos de mano (boxeo, remo), juegos de pelota (básquetbol, fútbol, tenis); otros juegos por su fuerza y prontitud como las carreras, saltos, etcétera.

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) y la imaginación creadora (invención de historias).

Juegos Sociales

Son los juegos cuya finalidad es la agrupación, cooperación, sentido de responsabilidad grupal, espíritu institucional, etcétera. Estos juegos buscan la interacción grupal y el compañerismo del grupo

La importancia del juego

El juego forma parte del comportamiento humano y de la cultura de cada sociedad, comúnmente al juego se le asocia con diversión, satisfacción y ocio. Pero su trascendencia es mucho mayor, ya que a través del juego se transmiten valores, normas de conducta, se resuelven conflictos, educan a sus miembros jóvenes y desarrollan muchas facetas de su personalidad. El juego es la actividad fundamental del niño, puesto que necesita jugar para aprender, asimilar y conquistar todo lo que le rodea, formar su personalidad, evadirse o sortear los obstáculos que el mundo de los adultos le plantea, conocerse a sí mismo, y para procurarse placer y entretenimiento.

Prieto Figueroa (1984, p. 85) defiende el juego, como elemento esencial en la vida del ser humano, dado que afecta de manera diferente cada período de la vida: juego libre para el niño y juego sistematizado para el adolescente. Todo esto lleva a considerar el gran valor que tiene el juego para la educación, por eso han sido inventados los llamados juegos didácticos o educativos, los cuales están elaborados de tal modo que provocan el ejercicio de funciones mentales en general o de manera particular.

A través del juego el niño irá descubriendo y conociendo el placer de hacer cosas y estar con otros. Es uno de los medios más importantes que tiene para expresar sus sentimientos, intereses y aficiones. Además, está vinculado a la creatividad, la solución de problemas, al desarrollo del lenguaje o de papeles sociales. El juego desempeña muchas funciones, entre ellas destaca la función educativa, en cuanto que ayuda al niño a desarrollar sus capacidades motoras, mentales, sociales, afectivas y emocionales; además de estimular su interés y su espíritu de observación y exploración para conocer lo que le rodea. El juego se convierte en un proceso de descubrimiento de la realidad exterior a través del cual el niño va formando y reestructurando progresivamente sus conceptos sobre el mundo.

Mediante el juego se puede explicar el desarrollo del niño. Por esta razón, Arango (2001) describe las principales funciones que tiene el juego en la etapa infantil:

- Educativa: el juego estimula el desarrollo intelectual de un niño, su creatividad, imaginación y le proporciona alternativas de solución a diversos problemas que suelen presentarse.

- Física: permite el desarrollo de habilidades motrices logrando un control de su cuerpo. El niño es capaz de coordinar sus movimientos para conseguir el objetivo del juego.
- Emocional: el juego facilita que el niño exprese sus emociones que muchas veces se le dificulta transmitir las a través de la palabra. Además, permite que el niño desarrolle una actividad sin sentirse presionado, esto facilita que adquiera confianza y un cierto grado de independencia.
- Social: mediante el juego el niño va tomando conciencia de su entorno cultural y del ambiente que le rodea. El niño aprende a cooperar y compartir con otras personas, adquiere las reglas del juego y sabe que puede ganar o perder. Al analizar las funciones del juego propuestas por Arango, nos damos cuenta que el juego facilita el desarrollo integral de todos los niños, dado que fortalece el aspecto intelectual mediante la creatividad e imaginación del niño, además se ven fortalecidos el ámbito físico, emocional y social. Por otra parte, destacan los aportes de Garaigordobil y Fagoaga (2006, p. 19) quienes afirman que el juego temprano y variado contribuye de un modo muy positivo a todos los aspectos del crecimiento y del desarrollo humano:

Desde un punto de vista biológico, es un agente de crecimiento del cerebro, ya que en el nacimiento las fibras nerviosas no están definitivamente estructuradas, el juego las estimula y por lo tanto potencia la evolución del sistema nervioso.

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

Desde el punto de vista intelectual, jugando se aprende ya

Que se obtienen nuevas experiencias y es una oportunidad de cometer aciertos y errores, de aplicar conocimientos y de solucionar problemas. El juego estimula el desarrollo de las capacidades del pensamiento, de la creatividad infantil, y crea zonas potenciales de aprendizaje.

Desde el punto de vista de la sociabilidad, por el juego se entra en contacto con los iguales, y ello ayuda a ir conociendo a las personas del entorno, a aprender normas de comportamiento y a descubrirse a sí mismo en el marco de estos intercambios.

Desde el punto de vista del desarrollo afectivo-emocional, se puede afirmar que el juego es una actividad que procura placer, entretenimiento y alegría de vivir, que permite expresarse libremente, encauzar las energías positivamente y descargar las tensiones. Es refugio frente a las dificultades que el niño se encuentra en la vida, le ayuda a reelaborar su experiencia acomodándola a sus necesidades, constituyendo así un importante factor de equilibrio psíquico y de dominio de sí mismo. Estas autoras visualizan al juego como un medio que facilita el desarrollo íntegro del niño, resaltan el papel del juego en tempranas edades, dado que el juego propicia el desarrollo cerebral; y así debe seguir apareciendo en las etapas posteriores para poder concretar el desarrollo en todos los aspectos del ser humano.

La importancia del juego en educación inicial

Caba (2004) manifiesta que: El juego tiene una influencia innegable en todos los aspectos del desarrollo infantil. Las habilidades físicas (motoras gruesas) se desarrollan a medida que el niño/a jugando aprende a alcanzar, gatear, caminar, correr,

subir, saltar, arrojar, agarrar y equilibrarse. Las habilidades motoras finas (uso de las manos y dedos) se desarrollan al manipular los objetos del juego (p. 40).

Las habilidades mentales se activan y evolucionan en aquellos juegos que fomentan la solución de problemas y relaciones causa - efecto (ejm: juegos de activar dispositivos para producir sonidos, iluminación, cubos encajables). A su vez nuestros hijos/as aprenden conceptos descubriendo mediante el juego formas, tamaños, colores... y el lenguaje evoluciona adquiriendo nuevas palabras para nombrar los objetos y actividades de entretenimiento en las interacciones con los adultos. Al respecto, Caba (2004) afirma que:

Las habilidades sociales también se dominan a través del juego cuando aprenden a seguir instrucciones, cooperar, esperar su turno, obedecer las reglas y compartir. El juego también contribuye al desarrollo de las habilidades emocionales por medio del placer que nuestros hijos/as experimentan y los sentimientos que vivencian en juegos de personajes imaginarios. La autoestima también incrementa cuando los niños/as logran metas por medio del juego (p. 95).

Por lo tanto, el juego estimula la creatividad y la imaginación cuando el niño/a juega a que es doctor, profesor, o padre o madre, o bombero, él o ella aprende que la vida está llena de posibilidades y oportunidades, pudiendo representar en su juego todo aquello que desee, modificando la realidad a su antojo.

Tipos de juego

Según MINEDU (2010), existen diversas clasificaciones de los tipos de juego que los niños realizan libremente. La siguiente clasificación te ayudará a distinguir qué área del desarrollo se está estimulando y conocerás sus tendencias individuales.

Juego individual, Se denomina juego individual al que realiza el niño sin interactuar con otro niño, aunque esté en compañía de los otros. Individualmente:

- Juega y experimenta el movimiento con su cuerpo
- Explora los objetos cercanos y juega con los juguetes que le ponemos a su alcance.
- Elige libremente los materiales para jugar.

Juego grupal. Juego como una forma específica que tienen los niños de relacionarse con otros seres humanos y con el mundo en general.

Juego y aprendizaje no son términos opuestos. Hay importantes adquisiciones que se logran en la infancia a través de situaciones lúdicas. La escuela no debe ignorar la importancia que el juego ocupa en la vida de los niños. Es un aliado en la labor educativa.

- Participa y Disfruta de las actividades de juego.
- Se mueve con facilidad dentro del grupo.
- Participa y Disfruta de las actividades de juego.
- Se mueve con facilidad dentro del grupo.

Juego motor

El juego motor está asociado al movimiento y experimentación con el propio cuerpo y las sensaciones que éste pueda generar en el niño. Saltar en un pie, jalar la soga, lanzar una pelota, columpiarse, correr, empujarse, entre otros, son juegos motores. Los niños pequeños disfrutan mucho con el juego de tipo motor ya que se encuentran en una etapa en la cual buscan ejercitar y conseguir dominio de su cuerpo. Además, cuentan con mucha energía que buscan usarla haciendo diversos y variados movimientos. Es

recomendable que el niño realice juegos de tipo motor en áreas al aire libre, donde encuentre espacio suficiente para realizar todos los movimientos que requiera. Si acondicionamos en estos espacios pequeños túneles naturales, rampas, escaleras sencillas u otros obstáculos que supongan un reto para el pequeño, estaremos apoyando el desarrollo de la libre psicomotricidad, fundamental en esta etapa.

Juego cognitivo

El juego de tipo cognitivo pone en marcha la curiosidad intelectual del niño. El juego cognitivo se inicia cuando el bebé entra en contacto con objetos de su entorno que busca explorar y manipular. Más adelante, el interés del niño se torna en un intento por resolver un reto que demanda la participación de su inteligencia y no sólo la manipulación de objetos como fin. Por ejemplo, si tiene tres cubos intenta construir una torre con ellos, alcanzar un objeto con un palo, los juegos de mesa como dominó o memoria, los rompecabezas, las adivinanzas, entre otros, son ejemplos de juegos cognitivos

Juego social

El juego social se caracteriza porque predomina la interacción con otra persona como objeto de juego del niño. Los siguientes son ejemplos de juegos sociales que se presentan en diferentes edades en la vida de los niños: Cuando un bebé juega con los dedos de su madre o sus trenzas; habla cambiando tonos de voz; juega a las escondidas; juega a reflejar la propia imagen en el espejo, entre otros.

En niños más grandecitos observamos juegos donde hay reglas y la necesidad de esperar el turno, pero también el juego de “abrazarse”. Los juegos sociales ayudan al niño a aprender a interactuar con otros. Lo ayudan a saber relacionarse con afecto y

calidez, con pertinencia, con soltura. Además, acerca a quienes juegan pues los vincula de manera especial.

El juego simbólico

Pensamiento, vínculo humano y creación al mismo tiempo El juego simbólico es un tipo de juego que tiene la virtud de encerrar en su naturaleza la puesta en ejercicio de diversas dimensiones de la experiencia del niño al mismo tiempo. El juego simbólico o de simulación requiere del reconocimiento del mundo real versus el mundo irreal y también la comprobación de que los demás distinguen ambos mundos. Al tener claridad de lo que es real e irreal el niño puede decir: “esto es juego”. Alejandra juega con Ariana y le propone: “Decía que tú y yo éramos hermanas y que nos íbamos de viaje solas, sin permiso de nuestros padres”. Luis toma un pedazo de madera y lo hace rodar, simulado que esta madera es un carrito. La madera es “como si” fuera un carrito. ¿En qué consiste el juego simbólico? El juego simbólico establece la capacidad de transformar objetos para crear situaciones y mundos imaginarios, basados en la experiencia, la imaginación y la historia de nuestra vida. Es el juego del “como si” o del “decía que “El juego simbólico o de simulación requiere del reconocimiento del mundo real versus el mundo irreal y también la comprobación de que los demás distinguen ambos mundos. Al tener claridad de lo que es real e irreal el niño puede decir: “esto es juego”

Karl Groos (1902), filósofo y psicólogo; el juego es objeto de una investigación psicológica especial, siendo el primero en constatar el papel del juego como fenómeno de desarrollo del pensamiento y de la actividad. Está basada en los estudios de Darwin

que indica que sobreviven las especies mejor adaptadas a las condiciones cambiantes del medio. Por ello el juego es una preparación para la vida adulta y la supervivencia. Para Groos, el juego es pre ejercicio de funciones necesarias para la vida adulta, porque contribuye en el desarrollo de funciones y capacidades que preparan al niño para poder realizar las actividades que desempeñará cuando sea grande. Esta tesis de la anticipación funcional ve en el juego un ejercicio preparatorio necesario para la maduración que no se alcanza sino al final de la niñez, y que, en su opinión, “esta sirve precisamente para jugar y de preparación para la vida”.

Este teórico, estableció un precepto: “el gato jugando con el ovillo aprenderá a cazar ratones y el niño jugando con sus manos aprenderá a controlar su cuerpo”. Además de esta teoría, propone una teoría sobre la función simbólica. Desde su punto de vista, del pre ejercicio nacerá el símbolo al plantear que el perro que agarra a otro activa su instinto y hará la ficción. Desde esta perspectiva hay ficción simbólica porque el contenido de los símbolos es inaccesible para el sujeto (no pudiendo cuidar bebés verdades, hace el “como si” con sus muñecos).

En conclusión, Groos define que la naturaleza del juego es biológico e intuitivo y que prepara al niño para desarrollar sus actividades en la etapa de adulto, es decir, lo que hace con una muñeca cuando niño, lo hará con un bebé cuando sea grande

Montessori (1870-1952) Beyerle Lasagna M. Violeta (2012), se muestra que: La libertad en el contexto educativo se traduce en oportunidades que permitan la manifestación de las fuerzas creadoras. Es por ello vital importancia que el niño pueda ser, tomar iniciativas elegir los materiales que le atraen, decidir con quien quiere trabajar de esta manera ejercitar su voluntad permitiéndose la oportunidad de expresar

su verdadera naturaleza, al analizar las investigaciones de Montessori se expone que la base de la teoría con énfasis en el desarrollo, la liberación de los niños es el requerimiento de cariño por que posee alta potencialidad latente, un niño es inquieto posee una continua transformación corporal, en la que los principios fundamentales de la teoría son “Libertad, actividad ,vitalidad individualidad” además la escuela debe ser un ente que brinda un ambiente adecuado donde pueda interactuar con el material, juguetes didácticos que contribuyan a satisfacer sus necesidades de movimiento actuación , y estos responda a ejecutar ejercicios.

El enfoque del método Montessori pone de manifiesto que la educación como “una auto educación” ya que el niño realiza ejercicios al interior de la vida practica y no existe participación directa del educador, el niño debe ser su trabajo además el método tiene apoyo de material adecuado, que permite la estimulación de los sentidos aromáticos, cuerpos geométricos sin utilizar la visión. (Beyeler, 2012)

En la actualidad, la relación juego-educación suele ser compleja pues, por una parte, se acepta, dadas las virtudes que el juego aporta al desarrollo integral de los educandos y a la vez, se rechaza, pues para algunos se torna en una amenaza que puede destruir los cánones escolares a los que tradicionalmente se está acostumbrado. “Según Puig (1994), la Psicología como la Pedagogía conceden hoy en día una gran importancia al juego del niño. Por ello debe incrementarse y respetarse todo espacio de juego, sobre todo en la escuela. Hoy en día, y como afirma Navega (1995), el juego debe entenderse bajo la concepción del binomio juego-educación, dualidad ambivalente, compleja, pero conciliable”.

Martínez (1998), “junto a la perspectiva de la escuela activa basada en la actividad infantil lúdica y exploratoria, existe una orientación más tradicional, en la que el niño tiene un papel más pasivo, en el sentido que debe escuchar, estudiar, trabajar y aprender todo aquello que el maestro le transmite. Entre ambas orientaciones, la diferencia fundamental es que mientras una se apoya en la acción física y directa como medio de conocimiento, la otra se apoya en el verbalismo y la capacidad de abstracción infantil. En la primera, el juego es el procedimiento para hacer más atractivo el proceso de adquisición de conocimiento, de iniciarse y ejercitarse en las diferentes materias del currículum. En una orientación pedagógica más tradicional, el juego se utiliza como un descanso en la ardua tarea que supone el proceso de adquisición del conocimiento”⁹⁰. En este sentido, Zapata (1989) afirma que “la educación por medio del juego permite responder a una didáctica activa que privilegia la experiencia del niño, respetando sus auténticas necesidades e intereses, dentro de un contexto educativo que asume la espontaneidad, la alegría infantil, el sentido de libertad y sus posibilidades de autoafirmación, y que en lo grupal recupera la cooperación y el equilibrio afectivo del niño”.

Socialización

Definición.

Proceso mediante el cual, el niño aprende a integrarse y participar en el grupo, asimila reglas y aprende a diferenciar lo aceptable de lo inaceptable en su comportamiento.

Salazar (1999), Papalia (1992) y Bergan Dunntames (1996).

Dimensiones:

Autoestima. Valor que el sujeto otorga a la imagen que tiene de sí mismo, es una actitud positiva o negativa hacia un objeto particular; el sí mismo. (Ruiz, 2008)

- Hace amigos y se integra al grupo con facilidad
- Se siente capaz de realizar diversas actividades
- Muestra confianza, durante el desarrollo del juego

Comportamiento. Manifestaciones conductuales tales como ser honestos, obedecer reglas, cumplir las normas que forman su autocontrol.

- Respetar las opiniones de sus compañeros durante el desarrollo del juego
- Dialogar con sus compañeros expresando el agrado al jugar con ellos

La socialización, es “el proceso por el cual los individuos en su interacción con otros, desarrollan las maneras de pensar, sentir y actuar que son esenciales para su participación eficaz en la sociedad”. Salazar (1999). Según Marris (1998) “La socialización es aquel proceso psicosocial en que el individuo se desarrolla históricamente como persona y como miembro de una sociedad fuera de esto es un proceso de desarrollo de la identidad personal y social.”

Así mismo, Papalia (1992) considera que la socialización es un proceso de toda la vida en el cual las personas aprenden a convertirse en un miembro de un grupo social, donde los individuos aprenden conocimientos específicos, desarrollan sus potencialidades habilidades necesarias, para la participación adecuada en la vida social y se adaptan a las formas de comportamiento organizado característico de la sociedad. Bergan Dunntames (1996) de igual manera considera que la socialización es el modo en que las personas interactúan unas a otras, preparándolas para que ocupen un lugar

en la sociedad. Decir que el niño se está socializando, quiere decir que está asimilando los valores, normas, costumbres, roles, conocimientos y conductas que la sociedad le trasmite y le exige, todo ello le será proporcionando, por distintos agentes; la familia, amigos, escuela, medios de comunicación social (televisión especialmente) y otros medios, como libros, actividades de ocio o juguetes.

La socialización es el desarrollo de los rasgos individuales según las pautas dominantes, para Cesar Coll “Es la relación de los alumnos con sus compañeros, con sus iguales lo que influye de forma decisiva sobre los aspectos tales como el proceso de socialización en la adquisición de competencias y destrezas por lo que no basta con colocarlos unos a lado de otros y permitirles que interactúen” (Coll, 1997). Hay que motivar a los alumnos para que realicen cualquier actividad que sea puesta en práctica, para que participen y se sientan en confianza y de esta manera tenderán a participar individualmente o en equipo, de tal forma que se comuniquen unos con otros, tanto dentro del salón de clases como fuera de él.

La socialización, se manifiesta en el niño de a través del comportamiento, autoestima. Identificación y el juego (Castillo, 2007). El comportamiento, es una manifestación conductual tales como ser honestos, obedecer reglas, cumplir las normas que forman su autocontrol. El juego, es un excelente medio de socialización, que permite al niño expresarse, convivir y comunicarse con sus semejantes. Debido a que la familia y la escuela son los primeros agentes de socialización de los niños y niñas, los padres de familia y los docentes, deben aunar esfuerzos, ser agentes de socialización con conocimiento y aplicando estrategias adecuadas que nos permitan vivir mejor. Sin embargo, preocupa la forma como la escuela viene formando a los niños y niñas en la

socialización para una buena convivencia escolar. Se ha podido observar que la educación en las escuelas está centrada en el desarrollo cognitivo y en la competitividad entre los niños y niñas de 5 años, descuidando la conducta social.

No podemos hablar de una educación integral si sólo se desarrolla la parte cognitiva y no la social. El niño, cuando ingresa al sistema educativo formal, ingresa a un mundo social con un ambiente diferente al de la familia, al cual debe adaptarse e integrarse al grupo de trabajo, participar activamente y respetar reglas (de juego, de cooperación, trabajo en equipo o grupo, disciplina, competencia, etc.), en situaciones cotidianas que implican una toma de decisiones frente a problemas que requieren respuestas rápidas a efectivas. Este proceso de aprendizaje y adaptación, conocido como "proceso de socialización", en efecto, no resulta tan fácil para muchos niños y niñas, que en algunos casos puede llegar a ser traumático.

En este sentido, Perlman (1999) afirma que la socialización es un proceso de intercambio entre el niño y su entorno y el grupo social en que nace y en el que se desenvuelve a través del cual satisface sus necesidades y asimila la cultura de su entorno. El niño en su proceso de socialización asimila los valores, normas, costumbres, roles, conocimientos y conductas que la sociedad le trasmite y le exige, a través de distintos agentes; la familia, amigos, escuela, medios de comunicación social (televisión especialmente) y otros medios, como libros, actividades de ocio o juguetes.

Teorías.

Teoría del Aprendizaje Social.

Bandura (1978), sostiene que la conducta humana es aprendida y se desarrolla según las oportunidades y experiencias proporcionadas por su ambiente. Los teóricos del

aprendizaje social creen que muchas conductas son adquiridas a través del aprendizaje observacional. Lo que el observador adquiere son representaciones simbólicas de un modelo de acciones. Lo que es aprendido es después codificado en la memoria para servir como una guía para la conducta posterior. No se necesita imitar una conducta social, se aprende mucho acerca de las reglas sociales y de las sanciones correspondientes.

Para Sears, Millar y Dollard (2001) defensores de esta teoría, “la socialización”, es un proceso secundario determinado por el ambiente. El niño establece vínculos de relación con la madre persona sustituida, que satisfacen sus necesidades básicas, de esta satisfacción emerge su interés por estas personas - refuerzo secundario que le suministra alimentación, bebida, etc.

Refuerzos primeros. Posteriormente la madre es reemplazada por la cuidadora, la puericultora, la maestra o algún familiar. La red de relaciones se dilata, pero asignándoles siempre el papel de refuerzo secundario en la satisfacción de las necesidades. Más adelante, la observación de la conducta de los iguales y de los adultos es el refuerzo secundario más destacable.

Según Bandura, "Todos los fenómenos de aprendizaje que resultan de la experiencia directa pueden tener lugar por el proceso de sustitución, mediante la observación del comportamiento de otras personas, las respuestas emocionales pueden ser condicionadas a partir de la observación gracias a las acciones afectivas desencadenadas, por los modelos sometidos, por ejemplo experiencias agradables o dolorosas, así el comportamiento puede ser limitado por sustitución mediante la observación del comportamiento del modelo frente a objetos adversos" (Bandura,

1978) por eso se dice que la estimulación no es siempre condicionada en alguien que no es consciente de lo que puede o no puede suceder.

Los niños en la edad de preescolar tienden a seguir el comportamiento de los adultos a partir de la observación y convivencia diaria con el docente, el cual influye en su proceso de aprendizaje, y va reforzando lo que ya trae en sus estructuras cognitivas. En muchos casos, un sistema de auto estimulación simbólica interviene entre los estímulos externos y las respuestas explícitas de uno mismo, como un enfoque humanístico que actúa en referencia del aprendizaje, los valores y la moral, en donde el comportamiento psicológico consiste en una interacción recíproca entre el comportamiento personal y el determinismo del medio ambiente. Los procesos de atención incluyen estímulos característicos del modelo tales como timidez, violencia, afectividad, conjunto de influencias al que siempre está expuesto el niño.

Esta teoría se relaciona con la práctica docente favoreciendo el proceso de socialización, ya que nosotros como docentes podemos hacer que los niños cambien sus limitaciones sociales para mejorarlas por medio del juego, siendo más alegres y optimistas

La Socialización como Transformación Cognitiva de la Información.

Contrapuesta a las dos anteriores es la interpretación cognitiva de la socialización, de grandes repercusiones en la intervención pedagógica y en la reinserción de los disocializados. El hombre organiza el medio y lo transforma en su mundo, para lo que almacena información suficiente, con el fin de resolver sus problemas. c. La Socialización como Interacción Social: Los niños pequeños empiezan a desarrollarse como seres sociales imitando las acciones de aquellos que le rodean, siendo el juego

es una de las formas que adoptan. A esta conducta se le llama adoptar el papel del otro. Desarrollamos nuestro ser aprendiendo a ponernos en el lugar de otras personas, siendo la infancia una etapa crucial para el desarrollo de la personalidad. Los niños interactúan con otras personas imitándolas, empiezan a familiarizarse con el mundo de los símbolos a través de los juegos especialmente con el juego imitativo (roles).

Características.

Según Millán (1997), la socialización se caracteriza por:

- a. Es una capacidad de relacionarse con los demás.
- b. La socialización es aprendizaje, a través de la sana relación con los demás. Las habilidades sociales son el resultado de predisposiciones genéticas y de las respuestas a las estimulaciones ambientales.
- c. Es interiorización de normas, costumbres, valores y pautas, gracias a la cual el individuo conquista la capacidad de actuar humanamente. En consecuencia, la socialización podría definirse como un proceso de interacción entre la sociedad y el individuo, por lo que se interiorizan las pautas, costumbres y valores compartidos por la mayoría de los integrantes de la comunidad, se integra la persona en el grupo, se aprende a conducirse socialmente, se adapta el hombre a las instrucciones, se abre a los demás, convive, con ellos y recibe la influencia de la culturas, de modo que se afirma el desarrollo de la personalidad.
- d. Es una inserción social, puesto que introduce al individuo en el grupo y le convierte en un miembro del colectivo, en tanto que su conducta no desentone de la conducta más frecuente en sus componentes o se respeten las normas de tolerancia y de convivencia.

- e. Es convivencia con los demás, sin la cual el hombre se empobrecería y se privaría de una fuente de satisfacciones básicas para el equilibrio mental. La convivencia es por otra parte, la mejor prueba de que la socialización es correcta y de que el individuo se ha abierto a los demás.
- f. Coopera al proceso de personalización, porque el “yo” se “recrea” en la confrontación con los otros y construye la “personalidad social” en el desempeño de los roles asumidos dentro del grupo.

Importancia.

La socialización es un proceso de aprendizaje mediante el cual el ser humano sale de su universo personal, aprenda vivir en sociedad y también a influenciarla. Más aún, la existencia de un medio social le resulta indispensable en un proceso de convertirse en persona, desarrollarse para alcanzar la felicidad. La persona debe en este proceso, ser un sujeto activo lo que significa que participa de él recibiendo conocimientos, hábitos, valores, del conjunto de la sociedad (sistema) y de los factores específicos de socialización que están insertos en dicha sociedad. (Subsistema).

Proceso de Socialización.

Es la manera con que los miembros de una colectividad aprenden los modelos culturales de su sociedad, los asimilan y los convierten en sus propias reglas personales de vida.

Tipos.

Existen dos tipos de socialización:

Socialización primaria

Se da en el núcleo familiar desde los primeros años de vida y permite convertirse en un miembro de la sociedad. Se caracteriza por una fuerte carga afectiva. Depende de la capacidad de aprendizaje del niño, que varía a lo largo de su desarrollo psico-evolutivo. El individuo llega a ser lo que los otros significantes lo consideran (son los adultos los que disponen las reglas del juego, porque el niño no interviene en la elección de sus otros significantes, se identifica con ellos casi automáticamente) sin provocar problemas de identificación. La socialización primaria finaliza cuando el concepto del otro generalizado se ha establecido en la conciencia del individuo. A esta altura ya el miembro es miembro efectivo de la sociedad y está en posición subjetiva de un yo y un mundo.

El medio familiar es el primer ambiente de relación que tiene el niño. La familia juega un papel protagonista en el desarrollo de las personas, ya que es dentro de ella dónde se realizan los aprendizajes básicos que serán necesarios para el desenvolvimiento autónomo dentro de la sociedad. De ellos aprenden vía afectiva sus ideas, actitudes, costumbres, valores, es decir todo el fondo cultural que poseen. La capacidad de interactuar del niño y sus aptitudes sociales, tienen una sólida raíz, en las experiencias familiares, aquí nace la predisposición del niño a buscar o rechazar los contactos interpersonales. La familia es un contexto de socialización relevante para el niño, puesto que durante muchos años es el único y principal en el que crece y actúa como filtro hacia otros contextos, son ellos quienes en los primeros momentos posibilitan los contactos positivos o negativos sociales del niño con otras personas. La socialización en el niño está pues determinada por lo que lo rodea, tanto en su espacio vital como en el medio en que se desenvuelve. La familia es la primera institución que informa al

individuo sobre su realidad. Los padres forman las primeras bases para la construcción del desarrollo de su personalidad, a través de la afectividad que brindan a sus hijos.

Socialización secundaria

Es cualquier proceso posterior que induce al individuo ya socializado a nuevos sectores del mundo objetivo de su sociedad. Es la internalización de submundos (realidades parciales que contrastan con el mundo de base adquirido en la sociología primaria) institucionales o basados sobre instituciones. El individuo descubre que el mundo de sus padres no es el único. La carga afectiva es reemplazada por técnicas pedagógicas que facilitan el aprendizaje.

Agentes. Según Myers (1996), la socialización se realiza a través de los siguientes “agentes”:

- La familia, como el primer medio que actúa como socializador, acompañando al individuo por un largo período de su vida.
- El “grupo de pares”, es decir, el grupo de amigos y de iguales con que un niño comparte cotidianamente, el que no sólo le permite poner en práctica lo aprendido con los otros agentes socializadores sobre cómo mantenerse en Interrelación o intercomunicación con otros, sino que también le comunica normas, valores y formas de actuar en el mundo.
- La escuela, que se constituye en un importantísimo formador / socializador afectando también a todos los aspectos susceptibles de ser socializados en un individuo.

- Los medios de comunicación (de masas electrónicos e informáticos), los que transmite conocimientos a la vez que son muy potentes en reforzar los valores y normas de acción social aprendidos con los otros agentes socializadores.
- El deporte socializa desarrollando la competitividad, espíritu de sacrificio, la voluntad, habilidad para organizar y coordinar grupos humanos, además de contribuir grandemente al desarrollo físico y psíquico del individuo.
- El arte socializa desarrollando la creatividad, la percepción y conocimiento del mundo interior y exterior del individuo, la expresividad ante los demás. Es un error de padres y profesores creer que el niño que aprende y practica alguna disciplina artística es sólo para convertirse en un “artista”; en realidad ese niño está desarrollando su creatividad y demás características sociales y de personalidad ya indicados, los que le servirán en cualquier actividad que desempeñe en su vida, porque será un individuo potencialmente más creativo, perceptivo y comunicativo que muchos otros
- La religión (cuando no es sectaria, fundamentalista, aislacionista) desarrolla valores ante la vida, usualmente legitimado la cultura y visión del mundo de la sociedad; con sus actividades contribuye a desarrollar aptitudes de convivencia con otros

H. Características del Desarrollo de la Socialización en los niños de 5 años

Según Hurlock (2000), el desarrollo de la socialización en la edad de 5 años, tiene las siguientes características.

- Saluda y se despide, al entrar y salir del aula.
- Pide “por favor” y da las “gracias”.
- Posee más independencia y seguridad en sí mismo.

- Pasa más tiempo con su grupo de amigos.
- Aparecen terrores irracionales.
- Más independiente.
- Realiza las actividades que le encomiendan
- Cuida a los más pequeños.
- Vivencia emociones escolares, ya que o está muy alegre o está muy triste.
- Prefiere jugar en grupo a jugar solo.
- Diferencia entre los juegos de niños y niñas.
- Relata cuentos imaginativos.
- Es capaz de nombrar monedas de uno, cinco, diez, cincuenta y cien nuevos soles.
- Pregunta acerca del significado de las palabras.

2. Justificación de la investigación

Las actitudes de los niños hacia las personas, las experiencias sociales y el modo en que se entienden con otros individuos, dependen en gran medida de las experiencias de aprendizaje durante los primeros años de vida, para ello la influencia del grupo social con el que se asocia y se identifica el niño constantemente es determinante para el desarrollo de dichas interacciones. Por consiguiente, desde hace muchos años se ha intentado dar a conocer todos aquellos elementos que participan en las interacciones entre niños; planteándose así diferentes teorías que buscan comprender y/o dar respuesta a los aspectos fundamentales de la socialización, como un elemento indispensable para la formación de todo ser humano.

En nuestros días el juego en los niños es una manera de ir socializándose contribuyendo al desarrollo de la integración social y por ende al desarrollo integral del niño y su interrelación con su entorno. Con las actividades lúdicas-recreativas en

otras palabras el juego se pretende a que en el futuro mejoren no solo las condiciones de integración social, sino educativas en general, de niños y niñas, las clases sean divertidas y ofrecer aprendizajes significativos, que ayuden a las interacciones sociales en los niños en el desarrollo de la personalidad y del estado de ánimo de los estudiantes para el buen desarrollo en los procesos de aprendizaje.

Por todo lo expuesto es necesario determinar la Importancia del Juego y la socialización del niño del jardín Medalla Milagrosa “.

3. Problema

Según UNICEF el juego es la actividad más importante para las niñas y niños pequeños, puesto que a través de él se promueven experiencias integradas y plenas en las que los niños se conocen, expresan y relacionan con otros, representando, imaginando y transformando su mundo. A partir de eso, la importancia del juego recae, principalmente, en tres beneficios:

- Favorece el desarrollo de la autoestima de los pequeños, ya que le permite expresar sus sentimientos y resolver conflictos emocionales. A través del juego se optimiza la toma de decisiones, lo que se traspa a su vida diaria a través de una necesidad creciente de resolver sus propios asuntos por sí solo.
- Potencia el autoconocimiento y la convivencia con otros. Los desafíos presentados por el juego ayudan a desarrollar la confianza de los niños y niñas en sí mismos, siendo capaces de conocerse y estimarse; esto les permite apreciar a otros a través de la imitación.
- Desarrolla la creatividad en el niño o niña. A través del juego grupal, los niños y niñas desarrollan su pensamiento y creatividad, cuyo desarrollo depende de la

promoción de uno de los modos de funcionamiento que utiliza nuestra mente para procesar la información procedente de experiencias anteriores.

En la I.E jardín Medalla Milagrosa Durante el desarrollo de la práctica se observa las interacciones de los niños en el momento del juego, teniendo los niños dificultad para entablar un dialogo y/o juego con el amigo, las maestras del nivel inicial deben ayudar al niño en esta etapa de socialización .Es importante desarrollar en los niños las interacciones sociales mediante el juego en su desarrollo armónico de ellos. Ante esta problemática manifestamos:

¿En qué medida se relaciona el juego y la socialización en los niños de cuatro años del Jardín Medalla Milagrosa?

4. Conceptuación y operacionalización de las variables

Definición conceptual

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. (Lev Semyónovich Vigotsky 1924)

Socialización

Es el proceso mediante el cual el individuo adquiere el conocimiento, las habilidades y las disposiciones que le permiten actuar eficazmente como miembro de un grupo de la sociedad (García Sicilia 1992)

Variables

Variable 1

Juego

Variable 2

Socialización

Definición operacional:

VARIABLES	DIMENSIÓN	INDICADORES	ESCALA
<p>El juego</p> <p>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. (Lev Semyónovich Vigotsky 1924)</p>	<p>Individual</p> <p>Grupal</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Juega y experimenta el movimiento con su cuerpo • Explora los objetos cercanos y juega con los juguetes que le ponemos a su alcance • Elige libremente los materiales para jugar. • Participa y Disfruta de las actividades del juego. • Se mueve con facilidad dentro del grupo 	Nominal
<p>Socialización es el proceso mediante el cual el individuo adquiere el conocimiento, las habilidades y las disposiciones que le permiten actuar eficazmente como miembro de un grupo de la sociedad (García Sicilia 1992)</p>	<p>Autoestima</p> <p>comportamiento</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Hace amigos y se integra al grupo con facilidad • Se siente capaz de realizar diversas actividades • Muestra confianza, durante el desarrollo del juego • Respeta las opiniones de sus compañeros durante el desarrollo del juego. <p>Dialoga con sus compañeros expresando el agrado al jugar con ellos.</p>	Nominal

5. Hipótesis

H1: Si existe relación significativa entre el juego y la socialización en los niños de cuatro años del jardín Medalla Milagrosa.

H0: No existe relación significativa entre el juego y la socialización en los niños de cuatro años del jardín Medalla Milagrosa.

6. Objetivos

Objetivo general

Determinar la relación entre el juego y la socialización en los niños de cuatro años del jardín Medalla Milagrosa.

Objetivos específicos

Describir el juego en los niños de cuatro años del jardín Medalla Milagrosa.

Describir la socialización en los niños de cuatro años del jardín Medalla Milagrosa.

Conocer la relación entre el juego y la socialización en los niños de cuatro años del jardín Medalla Milagrosa.

7. Metodología

7.1 Tipo y Diseño de investigación

Tipo de investigación

La investigación realizada tuvo un enfoque cuantitativo, no experimental, descriptivo – correlacional, y transversal.

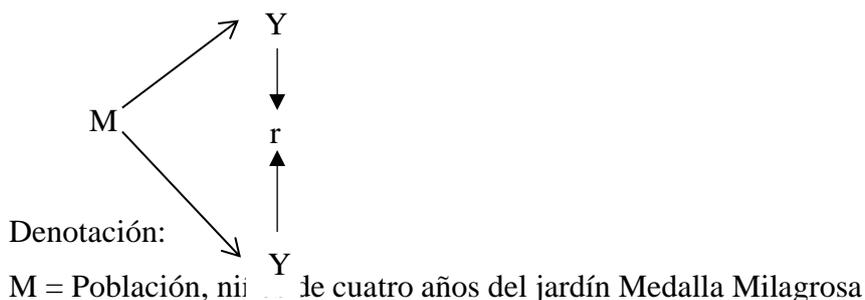
Diseño de investigación

El diseño de investigación, dado al análisis y alcances de sus resultados, fue descriptivo correlacional.

El diseño utilizado se representa en el siguiente esquema:

Representado en el siguiente esquema:

Diseño de correlación



X = Juego

Y = Socialización

r = Posible relación

7.2 Población y Muestra

Población:

Estuvo constituida 22 niños de 4 años matriculados en el Jardín Medalla Milagrosa.

Muestra: se tomó a toda la población y se determinó como población muestral

7.3 Técnicas e instrumentos de investigación

La técnica de recolección de datos fue la Observación y el instrumento una Lista de cotejo.

7.4 Procesamiento y análisis de la información

Una vez recolectada la información mediante la aplicación de la lista de cotejo se procedió a la revisión y codificación de la misma para organizarla y facilitar el proceso de tabulación.

Se procedió a la categorización con la finalidad de que cada pregunta tenga los grupos y clases necesarias para su respuesta y de esta manera facilitar la tabulación de la información.

La tabulación se la realizó de forma manual ya que es un número reducido de datos y para el análisis de los datos se utilizó la investigación descriptiva seleccionando el estadígrafo de los porcentajes y para la presentación de la información se utilizó la presentación de datos semi tabular EXCEL para poder interpretar con mayor claridad la investigación realizada

8. Resultados

Tabla N.º 1

Juega experimenta el juego en su cuerpo

Respuestas	Frecuencia	Porcentaje
Si	20	90.9%
No	2	9.1%
Total	22	100%

Fuente: Juego y Socialización en los niños de cuatro años del jardín Medalla Milagrosa Sullana

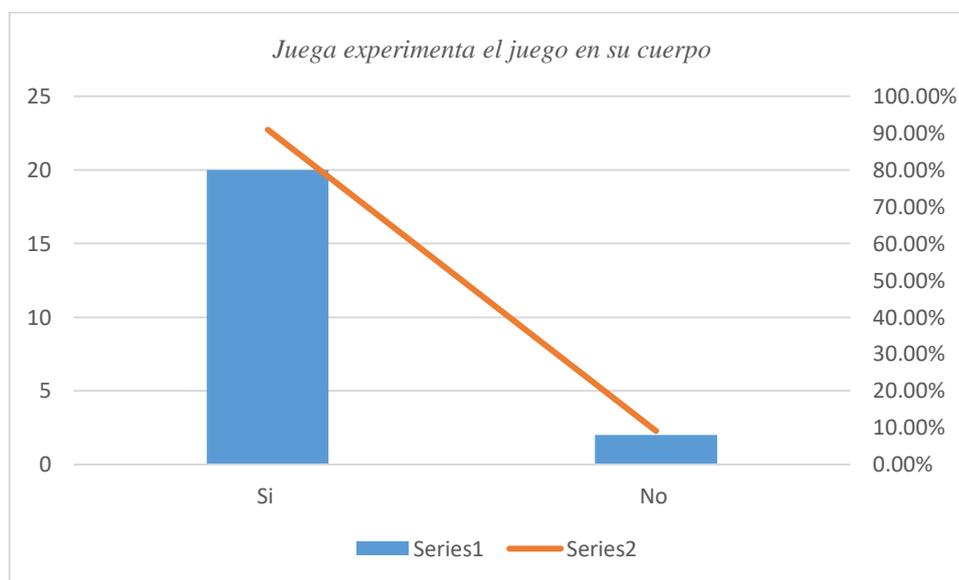


Figura 1. Instrumento aplicado a los niños de cuatro años del jardín Medalla Milagrosa Sullana.

En la tabla 1 se demuestra los niños de del jardín Medalla Milagrosa Sullana, Juega experimenta el juego en su cuerpo en un 90.9%, mientras que el 9.1% no lo realiza.

Tabla N° 2

Explora los objetos cercanos con juguetes que le ponemos a su alcance

Respuestas	Frecuencia	Porcentaje
Si	18	81.8%
No	4	18.2%
Total	22	100%

Fuente: Juego y Socialización en los niños de cuatro años del jardín Medalla Milagrosa Sullana

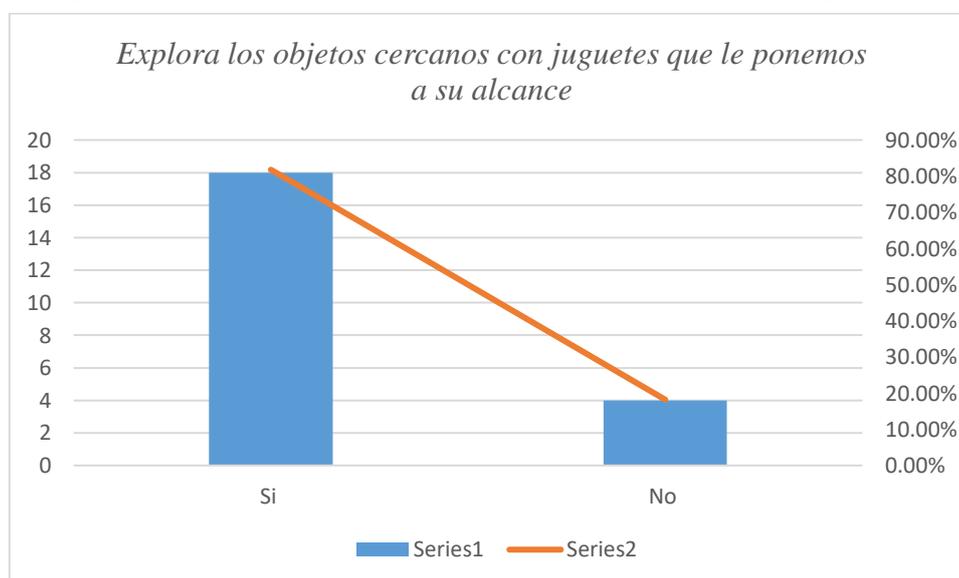


Figura 2. Instrumento aplicado a los niños de cuatro años del jardín Medalla Milagrosa Sullana.

En la tabla 2 se demuestra los niños de del jardín Medalla Milagrosa Sullana, explora los objetos cercanos con juguetes que le ponemos a su alcance en un 81.8%, mientras que el 18.2% no explora.

Tabla N° 3

Elige libremente los materiales para jugar

Respuestas	Frecuencia	Porcentaje
Si	20	90.9%
No	2	9.1%
Total	22	100%

Fuente: Juego y Socialización en los niños de cuatro años del jardín Medalla Milagrosa Sullana

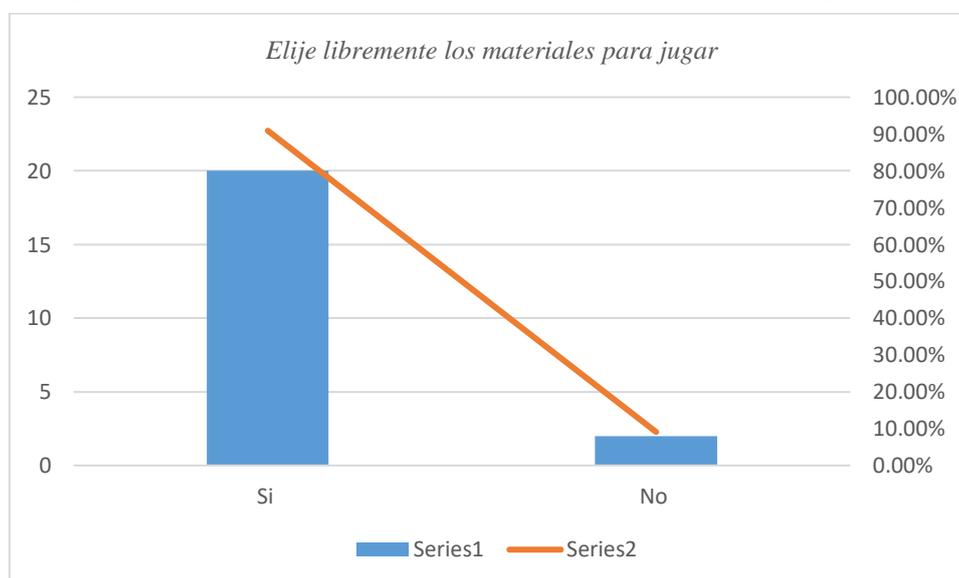


Figura 3. Instrumento aplicado a los niños de cuatro años del jardín Medalla Milagrosa Sullana.

En la tabla 3 se demuestra los niños de del jardín Medalla Milagrosa Sullana, que los niños elijen libremente los materiales para jugar en un 90.9%, mientras que el 9.1% no lo realiza.

Tabla N° 4

Participa y disfruta de las actividades del juego

Respuestas	Frecuencia	Porcentaje
Si	15	40.91
No	2	9.09
A veces	5	50.00
Total	22	100%

Fuente: Juego y Socialización en los niños de cuatro años del jardín Medalla Milagrosa Sullana

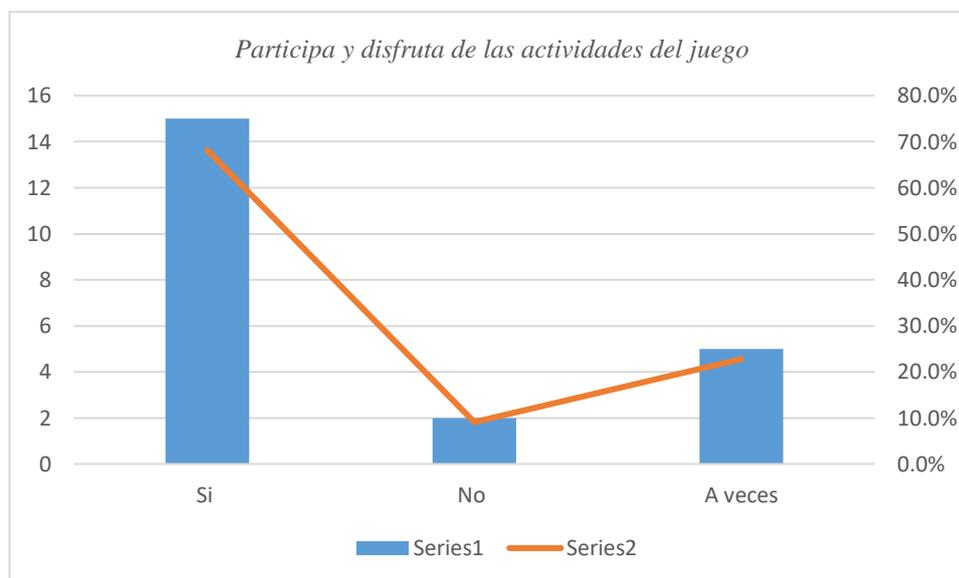


Figura 4. Instrumento aplicado a los niños de cuatro años del jardín Medalla Milagrosa Sullana.

En la tabla 4 se demuestra los niños de del jardín Medalla Milagrosa Sullana, participa y disfruta de las actividades del juego, a veces en un 50%, si lo disfruta e, un 40.91%, mientras que el 9.09% no lo disfruta.

Tabla N.º 5

Se mueve con facilidad dentro del grupo

Respuestas	Frecuencia	Porcentaje
Si	20	90.9%
No	2	9.1%
Total	22	100%

Fuente: Juego y Socialización en los niños de cuatro años del jardín Medalla Milagrosa Sullana

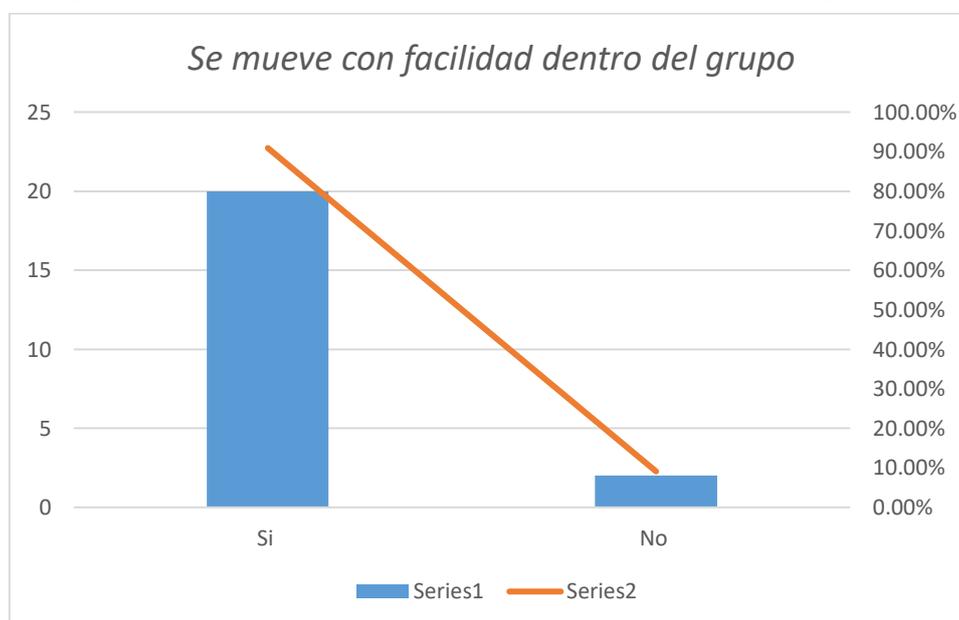


Figura 5. Instrumento aplicado a los niños de cuatro años del jardín Medalla Milagrosa Sullana.

En la tabla 5 se demuestra los niños de del jardín Medalla Milagrosa Sullana, se mueven con facilidad dentro del grupo, en un 90.9% si ejecutan los movimientos, mientras que el 9.1% no lo realiza.

Tabla N° 6

Hacen amigos y se integran al grupo con facilidad

Respuestas	Frecuencia	Porcentaje
Si	20	90.9%
No	2	9.1%
Total	22	100%

Fuente: Juego y Socialización en los niños de cuatro años del jardín Medalla Milagrosa Sullana

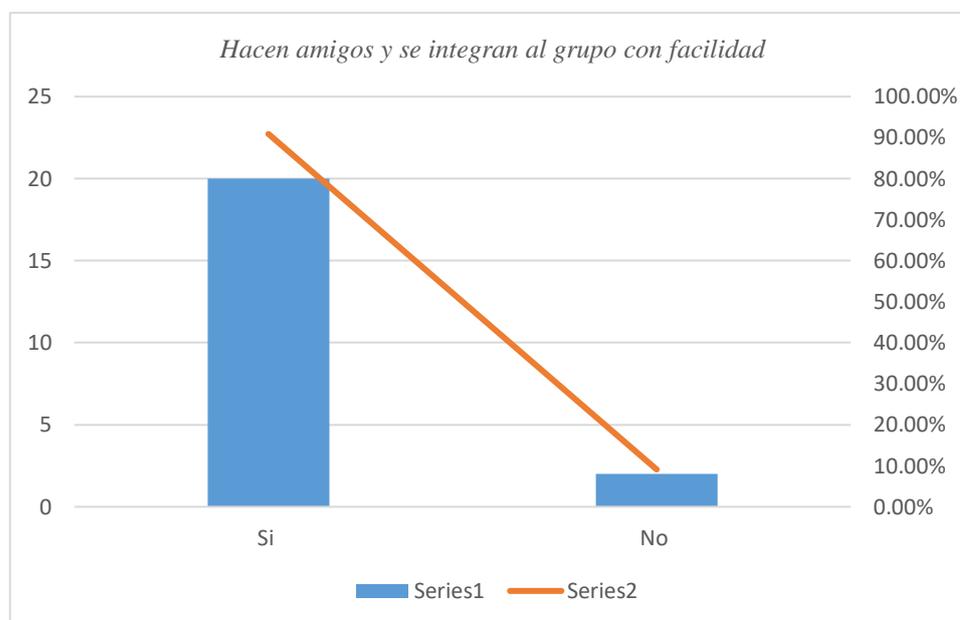


Figura 6. Instrumento aplicado a los niños de cuatro años del jardín Medalla Milagrosa Sullana.

En la tabla 6 se demuestra los niños de del jardín Medalla Milagrosa Sullana, hacen amigos y se integran al grupo con facilidad, en un 90.9% si hacen amigos y se integran, mientras que el 9.1% no lo logran hacer.

Tabla N.º 7

Respetar las opiniones de sus compañeros durante el desarrollo del juego

Respuestas	Frecuencia	Porcentaje
Si	15	68.18
No	7	31.82
Total	22	100%

Fuente: Juego y Socialización en los niños de cuatro años del jardín Medalla Milagrosa Sullana

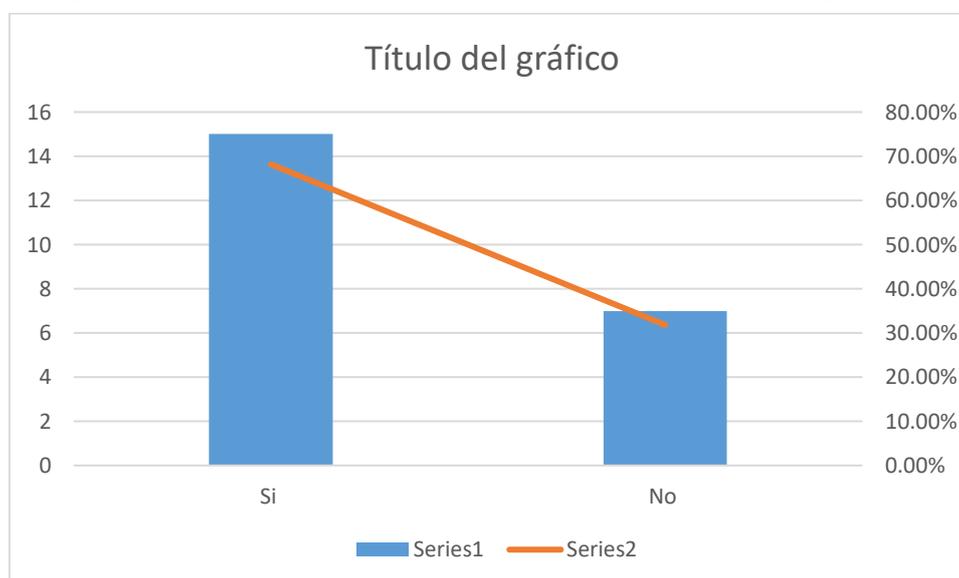


Figura 7. Instrumento aplicado a los niños de cuatro años del jardín Medalla Milagrosa Sullana.

En la tabla 7 se demuestra los niños de del jardín Medalla Milagrosa Sullana, respeta las opiniones de sus compañeros durante el desarrollo del juego en un 68.18%, mientras que el 31.82% no lo hace.

Tabla N° 8

Dialoga con sus compañeros expresando el agrado de jugar con ellos

Respuestas	Frecuencia	Porcentaje
Si	16	72.73
No	4	18.18
A veces	2	9.09
Total	22	100%

Fuente: Juego y Socialización en los niños de cuatro años del jardín Medalla Milagrosa Sullana

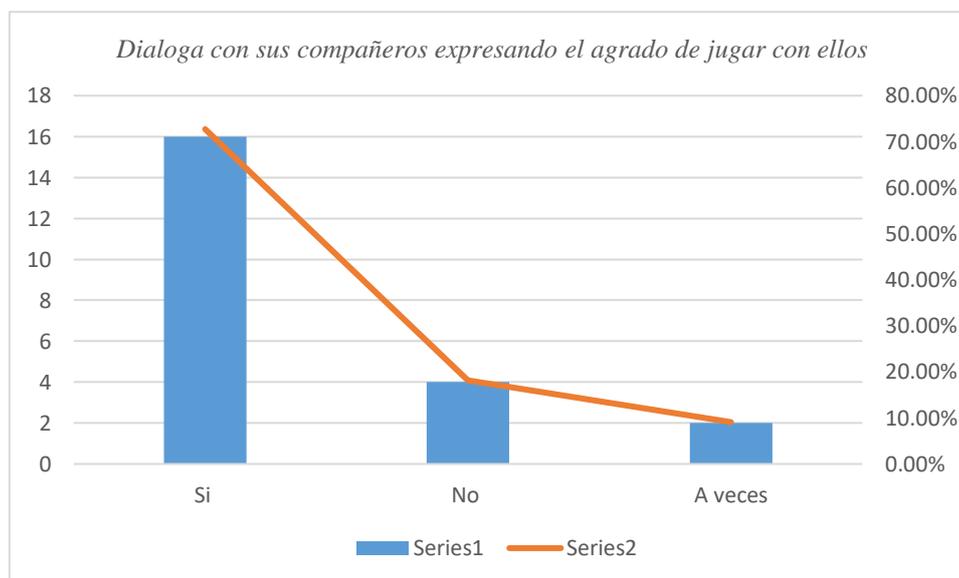


Figura 8. Instrumento aplicado a los niños de cuatro años del jardín Medalla Milagrosa Sullana.

En la tabla 8 se demuestra los niños de del jardín Medalla Milagrosa Sullana, dialoga con sus compañeros expresando el agrado de jugar con ellos, a veces en un 72.76%, si dialogan y expresan el agrado de jugar en un 18.18%, no lo expresan y en un 9.09%, a veces expresan su agrado de jugar.

9. Análisis y discusión

En el sometimiento de la prueba si el niño Juega experimenta el juego en su cuerpo del Jardín Medalla Milagrosa Sullana de la tabla 1, se puede apreciar con un valor porcentual de 90.9% que los niños responden al juego:

Juega experimenta el juego en su cuerpo

		Porcentaje
Si	20	90.9%

Al respecto como refiere Meneses, M. & Monge, M. Á. (2001) citando a Zapata, acota que el juego es “un elemento primordial en la educación escolar”. Los niños aprenden más mientras juegan, por lo que esta actividad debe convertirse en el eje central del programa.

En el sometimiento de la prueba si el niño explora los objetos cercanos con juguetes que le poseen a su alcance del Jardín Medalla Milagrosa Sullana de la tabla 2, se puede apreciar con un valor porcentual de 81.8% que los niños exploran adecuadamente con juguetes que tienen a su alcance:

Explora los objetos cercanos con juguetes que le ponemos a su alcance

Respuestas	Frecuencia	Porcentaje
Si	18	81.8%

Al respecto, según Moreno (2015). El juego es la metodología a partir del cual el niño aprenderá e interiorizará los aprendizajes, y los juguetes son un recurso que maximiza todos sus sentidos. Mediante el juego y los juguetes los niños irán construyendo su propio aprendizaje, haciendo suyo los conocimientos que el maestro les brinda.

En el sometimiento de la prueba si el niño se mueve con facilidad dentro del grupo del Jardín Medalla Milagrosa Sullana de la tabla 5

Se mueve con facilidad dentro del grupo

Respuestas	Frecuencia	Porcentaje
Si	20	90.9%

Para Moreno (2015). Establece en su investigación que: desde muy pequeños, a los niños y niñas les atrae de forma espontánea descubrir e intentar descifrar todo lo que les rodea; muestran interés y curiosidad por saber cómo son las cosas, que pueden hacer con ellas, como se comportan, como cambian... Cuando uno o varios niños por propia iniciativa se ponen a actuar libremente con objetos inespecíficos de su entorno manipulándolos, combinándolos, interactuando con ellos, se dice que realizan actividades exploratorias, pero, como se lo pasan bien, en las escuelas hablamos de juego de experimentación.

En el sometimiento de la prueba si el niño dialoga con facilidad dentro del grupo del Jardín Medalla Milagrosa Sullana de la tabla 5, se puede observar que en un 72.73% si lo realiza:

Dialoga con sus compañeros expresando el agrado de jugar con ellos

		Porcentaje
Si	16	72.73%

Para Melo & Hernández (2014), Desde esta perspectiva, el juego incursiona en una zona de frontera que garantiza continuidades, especialmente en tres sentidos; a) como experiencia cultural, facilita el pasaje a otros universos de significación, b) como

acción y lenguaje aporta contenidos y textos alfabetizadores y c) como herramienta didáctica promueve procesos cognitivos y dialógicos.

Huizinga (1972, p.45) hace mención que la actividad lúdica representa una acción voluntaria que se realiza entre límites permanentes de tiempo y espacio, basándose en la reglamentación libremente consentida, sin embargo, son absolutamente imperiosas, en acompañamiento de las sensaciones de júbilo, conciencia de ser de otra manera en la vida real y tensión.

Para los efectos del presente estudio de investigación hacemos la definición de “juego” como aquella capacidad que poseen los seres humanos para movilizar su cuerpo de manera libre y autónoma, generando bienestar y placer al realizarlo.

De la discusión de los resultados de las tablas N° 06, 07 y 08, se tuvo conocimiento que un 90.9% de los infantes entabla amistades y se integra a sus compañeros con suma facilidad, sin embargo, el 9.1% en algunas ocasiones entablan amistades. De la misma manera se sabe que el 68.1% de los alumnos respetan la opinión de los demás en el proceso de la actividad lúdica y el 72,7% de los alumnos platican con sus amistades manifestando el agrado que sienten al jugar con ellos.

Al respecto Bergan (1996), en su investigación manifestó que la socialización es la manera en que los seres humanos interactúan entre sí, lo cual les permite ocupar un espacio en la sociedad. Hacer mención que el infante socializa, dice en otras palabras que él se encuentra en el proceso de asimilar normas, reglas, valores, roles, costumbres, conductas y conocimientos que la sociedad en general le transmite y además le exige.

El infante cuando hace su ingreso al sistema educativo de manera formal, también ingresa a la sociedad en un ambiente diferente al ambiente que posee en su familia, en el cual deberá integrarse y adaptarse de tal manera que le permita ser partícipe de él a través de estrategias de juego que lo impulsarán a la socialización.

10. Conclusiones

De la investigación desarrollada en la presente tesis en los niños de cuatro años del jardín Medalla Milagrosa, se pudo determinar la relación entre el juego y la socialización en los niños de cuatro años del jardín Medalla Milagrosa, los aportes del juego en el proceso de aprendizaje van más allá de la simple acumulación de conocimiento. “El juego y desarrollo están muy vinculados entre sí de una forma global”.

Con respecto a la descripción del juego en los niños de cuatro años, se ha logrado establecer que, por medio del juego, el niño progresivamente aprende a compartir, a desarrollar conceptos de cooperación y de trabajo común; también aprende a protegerse a sí mismo y defender sus derechos.

Respecto a la descripción escribir la socialización en los niños de cuatro años del jardín Medalla Milagrosa, lo ha logrado establecer que los materiales han de poseer unas determinadas características estéticas que favorezcan su posterior manipulación, ya que la experimentación manipulativa que realiza el discente conlleva la adquisición de capacidades cognitivas, de interacción y socialización.

Con respecto a la entre el juego y la socialización en los niños de cuatro años del jardín Medalla Milagrosa, se ha demostrado que, jugando, el niño aprende a establecer relaciones sociales con otras personas, se plantea y resuelve problemas propios de la edad.

Se conoce también que la actividad lúdica representa una estrategia de gran importancia para lograr el desarrollo de la socialización en las sesiones de aprendizaje de los infantes, debido a que permite el desarrollo de diversos valores y diversas capacidades en los infantes tales como la solidaridad, la interacción, el compartir, entre otras.

Así también se concluye que la actividad Indica impulsa el desarrollo de la socialización de los infantes, manteniendo su actividad activa, participativa e integrativa logrando así el trabajo en equipo y la empatía.

Y para finalizar, establezco que la actividad lúdica funciona como una estrategia didáctica que es de sencilla implementación y resulta bastante útil para los infantes y su socialización.

11. Recomendaciones

A los docentes del jardín Medalla Milagrosa establecer herramientas, materiales y juguetes adecuados para que el juego estimule el desarrollo intelectual de los niños.

Al director del jardín Medalla Milagrosa, realizar como mínimo 2 capacitaciones a los docentes del Jardín Medalla Mugrosa a fin de que puedan actualizarse en técnica y mecanismos de enseñanza aprendizaje relacionados en juegos lúdicos adecuados para los niños.

A mis colegas y demás estudiantes, a capacitarse de forma permanente en técnicas de aprendizaje mediante el juego para los niños de jardín, considerando que cada vez se viene evolucionando con nuevas técnicas adecuadas en la era del internet.

Las autoridades encargadas de las instituciones Educativas deberán tener en cuenta con bastante énfasis que, gracias a la implementación de las actividades lúdicas como una herramienta didáctica, se lograra que los infantes desarrollen su socialización.

Finalmente se recomienda implementar en las sesiones de aprendizaje de los alumnos diferentes actividades lúdicas con la misma finalidad indicada anteriormente.

12. Referencias Bibliográficas

Bandura, A. (1987). Teoría del Aprendizaje Social. Madrid: Espasa-Calpe

Caba, B. (2004). De jugar con el arte al arte de jugar. (Ensayo). Recuperado de <http://storage.vicaria.edu.ar/caba.pdf> (Consulta: 9 de marzo de 2012).

Campos, M (2006) El juego como estrategia pedagógica: una situación de interacción educativa. Universidad de Chile Facultad de Ciencias Sociales Departamento de Educación.

Coronel, I (2009) Influencia del programa Aprendamos a ser mejores personas

- En el fortalecimiento de las habilidades sociales de los niños y niñas del 5° grado de educación primaria de la institución educativa “Ramon Castilla Marquezado” - Distrito de Castilla – Piura 2008” (2009)
- Cotrina, S (2015) Habilidades sociales en niños de cuatro años durante sus actividades de juego
- Cordero, D (2010) Los juegos infantiles y su incidencia en el desarrollo de habilidades y destrezas en los niños y niñas del primer año de educación básica, del centro educativo fisco misional “Nuestra Señora del Rosario” de la ciudad de Catamayo
- Dávila, R (1993) El juego y la ludoteca, importancia pedagógica-Talleres gráficos de la ULA.
- Erickson, E (1972) El juego una función del desarrollo del ego, dado Que da lugar al desarrollo de habilidades físicas y sociales (1972, p 84- 95)
- Garaigordobil, M. (1990). Juego y desarrollo infantil: La actividad lúdica como recurso psicopedagógico. Una propuesta de reflexión y de acción. Madrid: Seco-Olea
- García, M y Rubio, A (2011) El juego y las relaciones Sociales en niños de preescolar
- Gutiérrez, M.T. (2006). La significación del juego en el arte moderno y sus implicaciones en la educación artística. (Tesis doctoral). Universidad complutense de Madrid. Recuperado de <http://eprints.ucm.es/tesis/bba/ucmt28325.pdf> (Consulta: 23 de marzo de 2012)

- Gutiérrez, C (2008). Estrategias para mejorar las habilidades sociales en niños y niñas de parvulario del colegio Montessori British School
- Huizinga (1972) El juego es una acción o una actividad voluntaria, realp.45
- Hurlock (2000), el desarrollo de la socialización en la edad de 5 años, tiene las siguientes características
- Karl Groos (1902), filósofo y psicólogo; el juego es objeto de una investigación psicológica especial
- Marín (2008) menciona que el esfuerzo es una característica del juego, debido a que ganar un juego sin esforzarse
- Ministerio de educación (2010). Guías educadores de servicios educativos de niños y niñas menores de 6 años. Lima: Navarrete.
- Meneses, M. & Monge, M. Á. (2001). *El juego en los niños: enfoque teórico*. Revista Educación, 25 (2), pp113-124.
- Moreno, F. M. (2015). *La utilización de los materiales como estrategia de aprendizaje sensorial en infantil*. Opción, 31 (2), pp 772-789.
- Perlman (1999) afirma que la socialización es un proceso de intercambio entre el niño y su entorno
- Piaget (1946) La formación del símbolo, el juego. Ed F.C.D México 1961
- Prieto, L. (1984). Principios generales de la educación. Caracas: Monte Ávila Editores
- Solórzano, S (2011). La actividad lúdica como estrategia básica para el desarrollo de la socialización de los niños y niñas del Jardín de Infantes “Semillitas” del Cantón Santa Ana en el período 2010-2011

Anexos

MATRIZ DE CONSISTENCIA LÓGICA

Variables	Problema	Objetivos	Hipótesis
------------------	-----------------	------------------	------------------

<p>V.D</p> <p>Socialización es el proceso mediante el cual el individuo adquiere el conocimiento, las habilidades y las disposiciones que le permiten actuar eficazmente como miembro de un grupo de la sociedad (García Sicilia 1992)</p> <p>V.I</p> <p>El juego</p> <p>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. (Lev Semyónovich Vigotsky 1924)</p>	<p>Problema general</p> <p>Qué relación existe entre el juego y la socialización en el desarrollo del niño de cuatro años del jardín Medalla Milagrosa.</p>	<p>Objetivo general</p> <p>Determinar Cómo se relaciona el juego y la socialización en los niños de cuatro años del jardín Medalla Milagrosa</p> <p>Objetivos específicos</p> <p>6.2.1. Describir la socialización de los niños de cuatro años del jardín Medalla Milagrosa</p> <p>6.2.2 Describir el juego en los niños de cuatro años del jardín Medalla Milagrosa</p> <p>6.2.3 Proponer actividades de juego que permita el desarrollo de la socialización de los niños de cuatro años del jardín Medalla Milagrosa</p>	<p>Hipótesis General</p> <p>El juego y la Socialización tienen una relación significativa con el desarrollo de los niños de cuatro años del jardín Medalla Milagrosa</p>
---	--	--	---

MATRIZ DE CONSISTENCIA METODOLÓGICA

TIPO Y DISEÑO DE INVESTIGACIÓN	POBLACIÓN Y MUESTRA	INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN	CRITERIOS DE VALIDEZ Y CONFIABILIDAD												
<p>Tipo de investigación</p> <p>De acuerdo a sus características corresponde al tipo descriptivo-correlacional.</p> <p>Porque describe la realidad del objeto de estudio tal como se presenta y se explican las incidencias.</p> <p>Diseño de investigación</p> <p>El diseño es no-experimental, transaccional; ya que los datos se analizaron sin ser manipulados intencionalmente, y se recolectaron en un mismo periodo de tiempo.</p> <div data-bbox="217 1272 416 1422" style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> </div> <p>M: muestra V.D : Socialización V.I : Juego</p>	<p>La población estará constituida por 22 niños de 4 años del jardín Medalla Milagrosa.</p> <p>Muestra</p> <p>La muestra coincide con la población por ser limitada</p> <p style="text-align: center;">Cuadro N° 01 Población de estudio</p> <table border="1" data-bbox="520 864 826 1149" style="margin: 10px auto;"> <tr> <td>Unidades de análisis</td> <td>Fi</td> </tr> <tr> <td>Hombres</td> <td>10</td> </tr> <tr> <td>Mujeres</td> <td>12</td> </tr> <tr> <td>TOTAL</td> <td>22</td> </tr> </table> <p>Muestra</p> <p>Se toma en cuenta la cantidad de las unidades de análisis de los estudiantes se considerará a toda la población de estudio</p>	Unidades de análisis	Fi	Hombres	10	Mujeres	12	TOTAL	22	<p>De acuerdo a la operacionalización de variables se utilizarán las siguientes técnica e instrumento</p> <table border="1" data-bbox="874 678 1198 781" style="margin: 10px auto;"> <tr> <th>TECNICA</th> <th>INSTRUMENTO</th> </tr> <tr> <td>Observación</td> <td>Lista de cotejo</td> </tr> </table>	TECNICA	INSTRUMENTO	Observación	Lista de cotejo	<p>Los instrumentos serán sometidos a juicios de expertos para verificar la validez y confiabilidad de los mismos</p>
Unidades de análisis	Fi														
Hombres	10														
Mujeres	12														
TOTAL	22														
TECNICA	INSTRUMENTO														
Observación	Lista de cotejo														

LISTA DE COTEJO

VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	VALORACIÓN		
			SI	NO	A VECES
Juego	Individual	Juega y experimenta el movimiento con su cuerpo			
		Explora los objetos cercanos y juega con los juguetes que le ponemos a su alcance.			
		Elige libremente los materiales para jugar.			
	Grupal	Participa y Disfruta de las actividades de juego.			
		Se mueve con facilidad dentro del grupo			
Socialización	Autoestima	Hace amigos y se integra al grupo con facilidad.			
		Se siente capaz de realizar diversas actividades			
		Muestra confianza, durante el desarrollo del juego			
	comportamiento	Respeto las opiniones de sus compañeros durante el desarrollo del juego			
		Dialoga con sus compañeros expresando el agrado al jugar con ellos.			

PROGRAMA

DENOMINACIÓN ACTIVIDADES DE JUEGO

I. DENOMINACIÓN

- 1.1.INSTITUCIÓN EDUCATIVA : Jardín Medalla Milagrosa
1.2.LUGAR : El obrero
1.3.AULA : 4 años
1.4.RESPONSABLE : María Ruiz:

II. DESCRIPCIÓN:

El programa consiste en proponer actividades de juego que ayuden a los niños a socializarse y como aporte a las maestras del jardín Medalla Milagrosa

III. DIAGNOSTICO

Los niños de 4 años, a pesar de haber pasado un año en la institución educativa, aún se presentan deficiencias en su socialización que merece 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 bajo, 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

IV OBJETIVO

Proponer un conjunto de actividades de juego para los niños de cuatro años del jardín Medalla Milagrosa

V. METAS

Se atiende a 22 niños y niñas de 4 años del jardín Medalla Milagrosa

VI. METODOLOGÍA

La metodología a seguir será activa que les permita construir sus habilidades sociales, perceptivas, emocionales, confianza, equilibrio, teniendo en cuenta la edad y maduración de los niños

VII. PROGRAMACIÓN DE JUEGOS

N°	JUEGOS RECREATIVOS
1	EL REY MANDA
2	QUE PASE EL REY
3	CONEJO Y CONEJERAS
4	JUEGOS SIMBÓLICOS
5	ARMANDO ROMPECABEZAS
6	EL JUEGO DE LA SILLAS
7	EL RATÓN Y EL GATO
8	ESTATUAS
9	RONDAS
10	OLLITAS

EL REY DICE

Jugar es una actividad que se utiliza para que los participantes disfruten y se diviertan. Cada vez más, en la sociedad en la que vivimos, estamos abandonando los juegos tradicionales y sustituyéndolos por las nuevas tecnologías. A continuación, os presentamos cómo jugar a El rey dice, un juego que requiere actividad física y seguir las órdenes del rey.

Pasos a seguir:

Uno de los participantes será el rey y tendrá que dar órdenes a los otros participantes de este modo: El rey dice... saltad a pata coja; El rey dice... sentaos en el suelo; El rey dice... haced una voltereta...

Los otros participantes tendrán que hacer todo lo que el rey les mande y se eliminarán si no siguen correctamente sus órdenes.

Si el rey dice: Corred, saltad... sin decir antes El rey dice... todos los participantes tendrán que quedarse quietos ya que solo le tendrán que hacer caso si da la orden completa, es decir, si después de decir El rey dice... añade una orden. Por lo tanto, si los participantes se equivocan siguiendo la orden también estarán eliminados.

QUE PASE EL REY

Un grupo 10 a 12 niños y niñas, en fila, pasa por debajo del arco formado por otros dos. Uno a uno de los jugadores de la fila es atrapado por los dos del arco y, luego de elegir entre dos colores, van a situarse detrás del niño del arco al que corresponde el color elegido. El juego termina con una prueba de fuerza entre los dos.

Cómo se juega:

Dos niños o niñas se toman de las manos frente a frente, de tal manera que formen un arco o puente. Los demás jugadores, a cierta distancia forman una fila india, los dos niños del arco eligen, sin que los otros los escuchen, un color diferente cada uno.

Cantando los de la fila pasan por debajo del arco:

El puente está quebrado, ¿con qué lo curaremos? Con cáscara de huevo, burritos al potrero. Que pase el rey, que ha de pasar, que el hijo del conde se ha de quedar. Tras, tras, tras.

En la última expresión tras los del arco bajan los brazos y atrapan al jugador que en ese momento por paso por allí. En voz baja, para que los demás no oigan, le piden escoger entre los dos colores. Después de haber elegido un color, el jugador atrapado se coloca detrás del niño del arco al que este corresponde y lo toma por la cintura.

Continúa el juego de la misma manera hasta que todos los jugadores hayan elegido uno de los dos colores. Se da entonces, una prueba de fuerza. Firmemente agarrados por la cintura del compañera de adelante, los miembros de cada equipo empiezan a halar hacia atrás en dirección contraria al otro grupo. Puede suceder que los de un equipo sean arrastrados por el otro o que se suelte un niño y caigan al suelo varios de ellos. El equipo ganador es el que no se cae.

CONEJOS Y CONEJERAS

Objetivo de la dinámica Conejos y Conejeras:

- Re energizar al grupo para continuar con el curso o el taller
- Generar un clima de distensión
- Promover la interacción grupal de manera entretenida

Desarrollo

El coordinador o la coordinadora deberá formar subgrupos de tres personas donde dos se toman de las manos y forman un pequeño círculo que será llamado conejera. La tercera persona se mete dentro pasando a ser conejo.

El coordinador o coordinadora podrá gritar «Cambio de Conejos» y en ese momento las conejeras se quedan en su lugar y levantan las manos para que el conejo salga y busque su nueva conejera.

Luego el coordinador/a gritará «Cambio de Conejeras», los conejos se quedan quietos esperando una nueva conejera y quienes forman las conejeras se moverán para rodear a un nuevo conejo.

JUEGO SIMBÓLICO EN LOS NIÑOS

Los beneficios del juego simbólico se observan en todos los planos del desarrollo infantil, desde la psicomotricidad a la expresión de las emociones, incentivando y estimulando todo un abanico de habilidades personales y sociales de los niños a la vez que mejora su capacidad lingüística. Así pues, el juego simbólico estimula el desarrollo de las funciones físicas, psíquicas, afectivas y sociales de los niños en tanto que:

ARMAR ROMPECABEZAS

No sólo es divertido, sino que también ofrece una serie de beneficios para el desarrollo de los niños. ¿Quieres practicar esta actividad en familia? ¡Adelante!

1. Habilidades básicas

Estas son algunas habilidades que los rompecabezas potencian en los niños, según en el sitio *Teach*:

- **Físicas.** Se debe a que manipulan, revuelven, sostienen y encajan las piezas.
- **Cognitivas.** Se benefician al resolver los problemas que presenta el juego.
- **Emocionales.** Aprenden a tener paciencia.

2. El mundo alrededor

El desarrollo cerebral de un niño se ve significativamente afectado cuando interactúa con el mundo que lo rodea. Los rompecabezas brindan una oportunidad clave, ya que le permiten trabajar directamente con su entorno y cambiar su forma y apariencia, explica el sitio del *Instituto de Desarrollo Infantil* de Estados Unidos

JUEGO DE LAS SILLAS

Para jugar al juego de las sillas debe haber tantas sillas como participantes haya en el juego, y se quitará una silla antes de empezar. También se necesitará un

reproductor de música. Se colocan las sillas formando un círculo con los respaldos hacia dentro. Los niños se sitúan de pie alrededor de las sillas, uno detrás de otro. La persona que controla la música la hace sonar. Mientras suena, los niños deben girar alrededor de las sillas. En el momento en que la música para, cada jugador deberá sentarse en una silla. El que se quede sin silla quedará eliminado.

EL RATÓN Y EL GATO

El ratón y el gato consisten en hacer un círculo entre los niños agarrados de la mano. Dos de ellos se escogen al azar: uno hará de gato y el otro de ratón. El resto de niños cantará la canción:

"Ratón que te pilla el gato,

Ratón que te va a pillar,

Si no te pilla esta noche,

Mañana te pillaré".

Mientras suena la canción, el ratón correrá por los huecos formados entre los brazos de los niños. El gato le perseguirá, pero los niños bajarán los brazos para no dejarle pasar. Cuando el gato toca al ratón, el ratón pasa a ser el gato

Con este juego se trabajan capacidades como la coordinación y el equilibrio. También se practica la concentración, si hablamos de velocidad ganará la persona que se quede quieta y no se mueva incluso cuando sus compañeros le pongan caras para hacerlo reír etc ... hasta que solo quede el o ella y será el ganador.

RONDA INFANTIL

El término ronda tiene casi una veintena de acepciones en el diccionario de la Real Academia Española (RAE). El primero refiere al acto de rondar (dar

vueltas en torno a una cosa, movilizarse alrededor de algo o alguien). Infantil, por su parte, es aquello vinculado a la infancia (la etapa de la vida que se inicia con el nacimiento y se prolonga hasta la pubertad)

JUEGO DE "LAS OLLITAS"

Las ollitas, consiste en balancear a una persona que se pone en posición de cuclillas agarrando sus manos entre las piernas.

Poner a cada niño niña el nombre de un objeto de cocina.

Escoger a dos personas, un vendedor y un comprador, se establece el siguiente diálogo:

COMPRADOR: Pum, pum VENDEDOR: ¿Quién es?

COMPRADOR: Yo VENDEDOR: ¿Qué desea?

COMPRADOR: Un sartén VENDEDOR: Mire esta nuevito

COMPRADOR: ¿Cuánto cuesta? VENDEDOR: 15 dólares

COMPRADOR: Le doy diez VENDEDOR: Bueno lleve

Entonces el vendedor y el comprador se encargan de balancearlo cantando los meses del año (enero, febrero, marzo,...., etc.) hasta cuando resista el objeto de cocina y así se sabe que tan bueno es.

Una vez que ha terminado con los objetos de cocina el vendedor y comprador se van a misa.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Ministerio de Educación Rutas de Aprendizaje (2015) Fascículo del área Personal social, Comunicación. Lima – Perú.
- Ministerio de Educación (2015) Guía docente para el uso de los cuadernos de trabajo: aprendemos jugando para niños de 4 y 5 años.
- Ministerio de educación: Resolución Ministerial 199-2015.