

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



**El juego y la socialización: estudiantes del nivel inicial de una
Institución Educativa - Sullana**

Tesis para optar el Título de Licenciada en Educación Inicial

Autora

Navarro Peña Yohani Elizabet

Asesora – ORCID 0000-0003-2098-1937

Távora Gamio Teresa

Piura - Perú

2019

1. **Palabras clave** : Juego recreativo. Socialización. Estudiantes. Nivel Inicial.
Keywords : Recreational game. Socialization. Students. Initial level.

Línea de investigación

Línea de investigación	Teoría y métodos educativos
Área	Ciencias sociales
Sub área	Ciencia de la educación
Disciplina	Educación general (capacitación pedagógica)

2. Título

El juego y la socialización en estudiantes del nivel inicial de una I.E. de Sullana-
2019

3. Resumen

El estudio buscó determinar el nivel de logro alcanzado en conocimiento y manejo del juego recreativo y el desarrollo de socialización. Se contó con una población muestral de 32 estudiantes de 5 años a quienes se les aplicó el postest y el pretest (ficha de observación) para recoger los datos, procesarlos y analizarlos. La metodología aplicada es un estudio de tipo cuantitativo de corte longitudinal y de diseño cuasiexperimental con un solo grupo de control. Los resultados a los que se arribó según las dimensiones de las variables Juegos recreativo son: dimensión juegos individuales el post test demuestra que el 9.3% están en el nivel B, el 21,9% en el nivel A y el 68.8% en el nivel AD. En la dimensión de juegos colectivos 11 (34.4%) niños están en el nivel A, 62.5% en el nivel AD y el 3.1% en nivel B. Dimensión de juegos estructurados el 43.8% están en el nivel A, el 31.2% en el nivel AD y el 25% en B. en la dimensión de juegos no estructurados encontramos que los 32 estudiantes se ubican en los niveles más altos, 84.4% estudiante en el nivel A y el 15.6% en AD. Según la variable de estudio de desarrollo de la socialización en la dimensión activos tenemos el 28.1% de estudiantes están en el nivel B, el 62.5% en el nivel A y el 9.4% en el nivel AD. En la dimensión participativos el 15.6% niños están en el nivel B, el 65.6% en el nivel A y el 18.8% en el nivel AD. En la dimensión social el 21,9% los ubicamos en el nivel B, el 46.9% en el nivel A y finalmente el 31,2% en el nivel AD. En conclusión, se demuestra que para la variable conocimiento y manejo de los juegos recreativos el porcentaje es el 46.1% y para la variable desarrollo de la socialización es el 58.3%, confirmándose que los dos están en el mismo nivel de logro.

Palabras clave : Juego recreativo. Socialización. Estudiantes. Nivel Inicial.

4. Abstract

The study sought to determine the level of achievement reached in knowledge and management of recreational play and the development of socialization. There was a sample population of 32 5-year-old students to whom the post-test and pre-test (observation card) were applied to collect the data, process and analyze them. The applied methodology is a quantitative study of longitudinal section and of quasi-experimental design with a single control group. The results that were reached according to the dimensions of the Recreational games variables are: individual games dimension, the posttest shows that 9.3% are at level B, 21.9% are at level A and 68.8% are at level AD. In the dimension of collective games, 11 (34.4%) children are at level A, 62.5% are at level AD and 3.1% are at level B. In the dimension of structured games, 43.8% are at level A, 31.2% are at level B. level AD and 25% in B. In the dimension of unstructured games, we find that the 32 students are located in the highest levels, 84.4% students in level A and 15.6% in AD. According to the study variable of socialization development in the active dimension, we have 28.1% of students are at level B, 62.5% are at level A and 9.4% are at level AD. In the participatory dimension, 15.6% children are at level B, 65.6% are at level A and 18.8% are at level AD. In the social dimension we place 21.9% in level B, 46.9% in level A and finally 31.2% in level AD. In conclusion, it is shown that for the variable knowledge and management of recreational games the percentage is 46.1% and for the variable development of socialization is 58.3%, confirming that the two are at the same level of achievement.

Keywords: Recreational game. Socialization. Students. Initial level.

Índice

Tema	Pág.
Palabras claves	i
Título	ii
Resumen	iii
Abstract	iv
Índice de contenido	v
Índice de tablas	vi
Introducción	1-36
Metodología	37-39
Resultados	40-53
Análisis y discusión	54-57
Conclusiones y recomendaciones	58-59
Agradecimiento	60
Referencia bibliográfica	61-64
Anexos y apéndice	65-71

Índice

Tablas	Pág.
Tabla 1. Nivel de Conocimiento y manejo del juego en la dimensión del juego recreativo individual en los estudiantes.	40
Tabla 2. Nivel de Conocimiento y manejo del juego en la dimensión del juego recreativo colectivos en los estudiantes	41
Tabla 3. Nivel de Conocimiento y manejo del juego en la dimensión del juego recreativo estructurados en los estudiantes.	42
Tabla 4. Nivel de Conocimiento y manejo del juego en la dimensión del juego recreativo no estructurados en los estudiantes.	43
Tabla 5. Nivel de logro alcanzado en conocimiento y manejo del juego recreativo de los estudiantes.	44
Tabla 6. Nivel de socialización en la dimensión activa del estudiante de educación inicial.	47
Tabla 7. Nivel de socialización en la dimensión participativa del estudiante.	48
Tabla 8. Nivel de la socialización en la dimensión social del estudiante de educación inicial	49
Tabla 9. Nivel de logro alcanzado en el desarrollo de la socialización del estudiante del Nivel Inicial.	50
Tabla 10. Nivel más alto de logro alcanzado en conocimiento y manejo del Juego recreativo y la Socialización en estudiantes de inicial.	53

5. Introducción

5.1. Antecedentes y fundamentación científica

Antecedentes

Gonzales, J. J. (2019) realizó estudios en la ciudad de Cajamarca, Perú sobre la aplicación de juegos recreativos como estrategia didáctica para mejorar el nivel de socialización en el área de personal social, en los niños y niñas de 5 de la I. E. I N° 328 - Cutervo– Cajamarca, 2018. La muestra poblacional estuvo conformada por 21 niños de 5 años. Con una metodología de nivel cuasi experimental y de tipo cuantitativo. Llegando a los siguientes resultados según sus dimensiones: en la dimensión comunicativo de socialización tenemos 57.1% nivel medio y 42.94% nivel alto; dimensión afectiva de socialización 80.95% nivel medio y 19.05% nivel alto; dimensión asertiva de socialización el 4.8% nivel bajo, el 66.7% nivel medio y 28.5% nivel alto. Dimensión de socialización 4.76% nivel bajo, 90.48% nivel medio y 4.76% nivel alto. Al concluir la investigación los resultados se observan que: el puntaje promedio mejoró de 29,5 puntos (nivel medio de socialización), en el nivel alto de socialización.

Requejo, M. I. y Montenegro A. del R. (2018). Realizaron estudios en la ciudad de Cajamarca, Perú; sobre la aplicación de juegos recreativos como estrategia didáctica para mejorar el nivel de socialización, en el área de personal social, en los niños y niñas de 5 años de la I. E. I N° 301 – Cutervo-Cajamarca, en el año 2017. La muestra poblacional estuvo conformada por 21 niños de 5 años. Con una metodología de nivel cuasi experimental y de tipo cuantitativo. Llegando a los siguientes resultados según sus dimensiones: en la dimensión comunicativo de socialización tenemos 57.1% nivel medio y 42.94% nivel alto; dimensión afectiva de socialización 80.95% nivel medio y 19.05% nivel alto; dimensión asertiva de socialización el 4.8% nivel bajo, 66.7% nivel medio y 28.5% nivel alto. Dimensión de socialización 4.76% nivel bajo, 90.48% nivel medio y 4.76% nivel alto. Al concluir la investigación los resultados se observan que: el puntaje promedio mejoró de 29,5 puntos (nivel medio de socialización), en el nivel alto de socialización.

Gonzales, M. del R. (2017). Efectos que produce la aplicación de “juegos sociales” como estrategia didáctica en la mejora del nivel de socialización en el área de personal social, en los niños y niñas de 3 años, del colegio “Premium College - Cutervo – Cajamarca, años 2017. Donde planteó como objetivo determinar los efectos que produce la aplicación de juegos sociales como estrategia didáctica en la mejora las habilidades socialicen en Área de Personal Social, en los niños y niñas de 3 años, con una población de 21 niños de dos secciones. En la metodología se usó un diseño exploratorio; se evidenció los siguientes resultados según sus dimensiones. En la dimensión comunicativa de socialización, se encuentran un 57.1% en el nivel medio y un 42.9% en el nivel alto; en la Dimensión afectivo de socialización tenemos un 11.5% en el nivel medio y un 88.5% en el nivel alto. En la dimensión asertivo de socialización tenemos un 4.8 nivel bajo, 66,7 en el nivel medio y 28.5 en el nivel alto. En la dimensión de socialización tenemos 4.76% en el nivel bajos, 90.48 nivel medio y 4,76% en el nivel alto. Llegando a la siguiente conclusión, con la aplicación de juegos sociales como estrategia permitió mejorar el nivel de socialización de los niños de 3 años del colegio “Premium College”, Cutervo en el año 2017. Esto se evidencia por el promedio alcanzado de 50 puntos (nivel alto de socialización) en el pos test del grupo de experimento.

Saldaña (2017), realizo estudios en la ciudad de San Juan de Chota, Perú. Donde busca determinar que el juego como estrategia educativa desarrolló la interacción social en los niños y niñas de 5 años, Aula celeste de la Institución Educativa Inicial N° 304 “San Juan” de Chota, 2017. En una muestra poblacional de 25 estudiantes de 5 años. Sigue una metodología de tipo aplicada con un diseño pre experimental. Los resultados demuestran que 12 niños (as) que hace un 48% presentan interacción social motriz baja y 13 (52%) interacción social motriz media, después de desarrollar el juego como estrategia educativa, los estadísticos del post test indican que 7 niños (as) equivalentes al 28% presentan interacción social motriz media y 18 (72%) presentan interacción social motriz alta. 14 niños (as) que hace un 56%

presentan interacción social cognitiva baja y 11 (44%) interacción social cognitiva media, después de desarrollar el juego como estrategia educativa, los estadísticos del post test indican que 10 niños (as) equivalentes al 40% presentan interacción social cognitiva media y 15 (60%) presentan interacción social cognitiva alta. 12 niños (as) que hace un 48% presentan interacción social afectiva baja y 13 (52%) interacción social afectiva media, después de desarrollar el juego como estrategia educativa, los estadísticos del post test indican que 9 niños (as) equivalentes al 36% presentan interacción social afectiva media y 16 (64%) presentan interacción social afectiva alta. 11 niños (as) que hace un 44% presentan interacción social baja y 14 (56%) interacción social media, después de desarrollar el juego como estrategia educativa, los estadísticos del post test indican que 7 niños (as) equivalentes al 28% presentan interacción social media y 18 (72%) presentan interacción social alta.

López, L. (2017). Realizó estudios en la ciudad de Cusco, Perú. Buscaba conocer la utilización del juego libre en sectores para la socialización de los niñitos y niñas de 4 años del PRONOEI UNUNCHIS de la ciudad de Cusco. La población total de niños y niñas en dos secciones está conformada por 28 estudiantes de 4 años y 5 años, con una metodología de trabajo de tipo experimental, diseño de investigación que corresponde es el diseño pre experimental, debido a que no se considera el grupo de control. Donde utilizó la observación como técnica e instrumento una ficha de observación. Los resultados a los que arribó sobre el nivel de socialización se observan que. En el nivel inicio se ubican 3 niños que representan el 37,5 % y 4 niños que representan el 40 %. En el nivel proceso se ubican 4 niños que representan el 50 % y 4 niñas que representan el 40 %. En el nivel logro se ubica un niño que representa el 12,5 % y 2 niñas que representan el 20 %. De 18 niños y niñas que es el 100%, tenemos 7 niños y niñas que es el en el nivel inicio, 8 niños y niñas en el nivel proceso y 3 niños y niñas en el nivel logro. sobre el nivel de socialización se observa: En el nivel bueno se ubican 7 niños y representan el 87,5 % y 9 niñas que representan el 90 %. En el

nivel regular se ubica un niño y representa el 12,5 % y 8 niñas que representan el 10 %. Mientras en el nivel deficiente no hay ninguno. sobre los datos comparativos de niveles de socialización, se observa que: En el nivel Bueno, en la prueba de entrada se encontraba un niño que representa el 12.5 %, 2 niñas que representa el 20%, mientras que en la prueba de salida se ubican 7 niños que representan el 87.5 % y 9 niñas que representan el 90 %. En el nivel regular, en la prueba de entrada se encontraba 4 niños que representa el 50 %, 5 niñas que representa el 50%, mientras que en la prueba de salida se ubican 1 niños que representan el 2.5 % y 1 niñas que representan el 10 %. En el nivel deficiente, en la prueba de entrada se encontraba niños que representa el 37.5 %, 3 niñas que representa el 30%, mientras que en la prueba de salida no existe ningún niño ni niña.

Vásquez, J. M. (2014), realizó su estudio en la ciudad de Chota, Cajamarca Perú, donde buscó mejorar los niveles de Socialización de los estudiantes del II ciclo de la I. E. N° 329 Sarabamba – Chota – 2014, utilizando el programa de juegos recreativos, los mismos que forman parte de la formación integral de los niños y niñas motivándoles para un mejor logro de los aprendizajes. El enfoque en la cual se sustenta la presente tesis es el cuantitativo, con el diseño pre experimental, con un solo grupo, con pre y post test, utilizando una muestra de 30 estudiantes la misma que conformó también la población por ser pequeña. Dentro de los instrumentos que se utilizaron está la encuesta que permitió identificar los niveles de socialización. Los datos obtenidos a través de los instrumentos sirvieron como insumo para poder hacer las comparaciones y determinar si los juegos son interesantes para poder mejorar los niveles de socialización de los niños y niñas dentro del proceso de enseñanza – aprendizaje donde los niños no solo aprenden conocimientos, sino que la parte emocional es básica para lograr los aprendizajes. El análisis e interpretación de los resultados presentados a través de los estadísticos descriptivos del pre test y post test establecidos en la tabla N° 08, demuestran que el nivel promedio de la socialización en el pre test fue 9,96 puntos y en el post test 15,00 puntos,

existiendo una diferencia de 5,04 puntos. De igual manera, los calificativos de la variable al ser sometidos al análisis de la prueba t de student para muestras relacionadas, asumiendo un 95% de confiabilidad y 5% (0,5) de margen de error, se tiene que para 24 grados de libertad, la t tabular (tt) es de 1,7109 y la t calculada (tc) de 13,394 con una significancia bilateral de 0,000, resultados que aceptan la H1 y rechazan la Ho, por lo tanto, el programa de juegos recreativos influye significativamente en el nivel de socialización de los niños y niñas de 5 años de la I. E. N° 329 de Sarabamba – Chota, 2014. Los resultados permiten confirmar que la aplicación del programa de juegos recreativos mejoró significativamente la socialización de los estudiantes del grupo de estudio. Estos resultados implican que este tipo de estrategias metodológicas deben extenderse y aplicarse en otros grados y niveles educativos; pero también se deben poner en práctica en otros contextos y tiempos.

Ugalde (2011), en la ciudad de México presento el estudio titulado el juego como estrategia de socialización en los niños de preescolar, donde su objetivo fue propiciar ámbitos educativos a través de la socialización que fortalezca la convivencia dentro del aula. A población estuvo conformada por de 4 y 5 años. La metodología responde a la necesidad de organizar el proceso educativo en cuestiones que tengan sentido para el niño, es decir, la que conoce como aprendizaje significativo. En la cual se aplicó un cuestionario con una escala de valoración de Likert. Los resultados a los que arribaron son según sus dimensiones. Dimensión Comunicación: utiliza el lenguaje en el control de sus conductas 85%; evita agredir verbal y físicamente 75%; utiliza el lenguaje para hacerse entender 87%; toma iniciativa de empresa 90%. Para la Dimensión convivencia: controla impulsos que afecta a los demás 75%; acepta y propone normas para la convivencia 85%; apoya y da sugerencias 80%; compromete sus actividades acordadas con el grupo 90%. Para la Dimensión apropiación de normas: acepta participar conforme a las reglas 80%; se compromete con actividades acordadas con el grupo 85%; acepta normas en el trabajo y en el juego 90%.

Concluyo que el juego permitió que los niños tuvieran la oportunidad de expresar sus sentimientos y diferencias favoreciendo de esta manera su socialización. Del mismo modo el lenguaje fue muy importante en este proyecto, puesto que es el medio de intercambio de opiniones y puntos de vista favoreciendo sus aprendizajes y permitiendo que exista una comunicación entre ellos.

Olivares, S. (2015). Realizó su estudio en la Piura, Perú. Donde quiere Lograr el desarrollo de las habilidades sociales básicas en los niños y niñas de tercer grado de primaria de la Institución educativas San Juan Bautista – Catacaos, utilizando el juego social como estrategia educativa. El programa se aplicó al aula de tercer grado de primaria dicha aula estuvo constituida por 32 estudiantes. Con una metodología ubicada dentro del paradigma cualitativo y el tipo de investigación que rige este estudio es la investigación acción participativa. De los resultados obtenidos se observó de los ítems de la habilidad de escuchar que 93.75% de los alumnos espera su turno para hablar, un 90.6 % de los estudiantes son capaces de mirar atentamente al compañero que está hablando. Por otro parte, observamos que el menor porcentaje pertenece al ítem de opinar sobre lo que sus compañeros han narrado, solo alcanzó un 68.75%. El menor porcentaje obtenido en este juego fue un 90.625%, el cual se relaciona con el ítem de participar cuando se comenta sobre el juego realizado. Se observa que un 93.75 % de los niños y las niñas son capaces de poner a disposición de sus compañeros sus materiales para el trabajo grupal. Por otro lado, tenemos que un 78.125% de los estudiantes acepta el triunfo o derrota de su equipo, pero un 21.85% carecen de dicha conducta. El menor porcentaje obtenido en este juego fue un 84.375%, el cual se relaciona con el ítem de aceptar el triunfo o derrota de su equipo. En el tercer juego el porcentaje de este ítem es 78.125% mientras que en el cuarto juego es de 84.375%, esto manifiesta que hay una ligera mejora en dicha conducta. Utilizar la postura correcta mientras se habla el 18.75% aún no han logrado dicha conducta. En la aplicación de este juego se observa un progreso notorio, en el primer juego los niños lograron

el 84.375% al mostrar seguridad mientras se expresan, ahora el porcentaje aumento a 93.75%, asimismo en el juego anterior refleja que tan solo el 81.25% de los estudiantes utiliza la postura adecuada mientras habla y ahora el porcentaje aumento a 93.75%. Uno de los ítems que representan el menor porcentaje adquirido es 87.5% se refiere a si el niño utiliza el tono de voz adecuado para llegar a todos sus compañeros, Asimismo, se obtiene un porcentaje muy elevado de 96.88% que muestra la capacidad del estudiante para organizarse en grupo y el 93.75% propone alternativas para conseguir un objetivo con su grupo. Por otro lado, la habilidad asociada de afrontar críticas ha conseguido el 90.60% de aprobación en los estudiantes, porcentaje elevado para dicha habilidad. La habilidad de compartir también ha mostrado una mejora, el 96.875% comparte sus materiales con sus compañeros y el 87.5% mantiene una buena relación con sus compañeros, sin embargo, el 3.125% aun presentan una constancia de siempre en la adquisición de dichas conductas. El hablar en público presenta también una mejoría en relación a los resultados obtenidos en la escala de actitudes.

5.2. Fundamentación científica

El Paradigma Histórico-Cultural

El paradigma histórico-cultural considera al niño y niña como un ser social, producto y protagonista de las múltiples interacciones sociales en que se involucra a lo largo de su vida escolar y extraescolar. Además, la docente del nivel inicial es concebida entendida como un agente cultural que enseña en un contexto de prácticas y, como una mediadora esencial, entre el saber sociocultural y los procesos de apropiación de los niños y niñas.

Una premisa central de este paradigma es que el proceso de desarrollo cognitivo individual no es independiente o autónomo de los procesos socioculturales ni de los procesos educacionales, no es posible estudiar ningún proceso de desarrollo social sin tomar en cuenta el contexto histórico-cultural en el que se encuentra inmerso por tal razón el juego y la

socialización se dan simultáneamente brindando las experiencias adecuadas para desarrollar procesos de enseñanza y aprendizaje óptimos.

Ugas (1997), citado por Taipei (2013), se refiere al enfoque histórico-cultural de la siguiente manera: “La educabilidad, referida a la condición de hombre a ser educado, se trata de una condición inherente a la especie humana y se manifiesta socialmente en los aspectos esenciales para la vida en comunidad (lengua, hábitos, costumbres, creencias, etc.)” (p.33)

El autor considera que la educabilidad, está referida a la capacidad de reflexión del niño y niña, quien en la medida que asimila, procesa y discrimina información, influye en los demás, de ahí el carácter social, tiene una fuerte influencia sobre la estructura del pensamiento propio y, las habilidades cognitivas pueden enriquecerse por interacciones más extensas, estructuradas y de mayor calidad con otros niños y niñas.

Teoría del aprendizaje social

Al respecto, existe varios planteamientos, así:

Según Hilgard (2008): El aprendizaje social (que también recibe los nombres de aprendizaje vicario, aprendizaje observacional, imitación, modelado, o aprendizaje cognitivo social) es el aprendizaje basado en una situación social en la que, al menos, participando personas: el modelo, que realiza una conducta determinada, y el sujeto, que realiza la observación de dicha conducta y cuya observación determina el aprendizaje. (P. 515)

Para Martínez (2009), A diferencia del aprendizaje por condicionamiento, en el aprendizaje social el que aprende no recibe el refuerzo, sino que éste recae, en todo caso, en el modelo. Aquí el que aprende lo hace imitando la conducta del que recibe el refuerzo. Aunque el aprendizaje social primero se intentó comprender en el marco del conductismo, pronto se vio que éste era inadecuado y se pasó a una concepción más mentalista, como lo muestra la obra de Albert Bandura, el psicólogo que más ha trabajado y sistematizado la teoría del aprendizaje social.

A diferencia del aprendizaje por condicionamiento, en el aprendizaje social el que aprende no recibe el refuerzo, sino que éste recae, en todo caso, en el modelo. Aquí el que aprende lo hace imitando la conducta del que recibe el refuerzo. Aunque el aprendizaje social primero se intentó comprender en el marco del conductismo, pronto se vio que éste era inadecuado y se pasó a una concepción más mentalista, como lo muestra la obra de Albert Bandura, el psicólogo que más ha trabajado y sistematizado la teoría del aprendizaje social.

Para Newman (1983), el ambiente social proporciona muchas oportunidades, para observar e imitar nuevas conductas, “la teoría del aprendizaje social enfoca la capacidad que tienen los niños para aprender observando a otros luego repitiendo esa conducta, se puede aprender algo nuevo.” (p. 44)

Así las investigaciones han demostrado que los niños imitan todo tipo de conductas, incluidas algunas que los padres no hayan reforzado o fomentado deliberadamente.

La teoría del aprendizaje social intenta ir más allá de la consideración de la conducta humana como respuesta a estímulos que hacía el conductismo. El aprendizaje de conductas se produce siempre, según esta teoría, en un marco social. Esto implica que, además de aprender las normas de conducta por medio de las reacciones que los demás tienen ante sus actos, los niños adquieren los modelos de comportamiento adecuados por observación, viendo a los otros actuar.

Éste último medio de aprendizaje se ha llamado también imitación o modelado, ya que los niños copian el comportamiento de aquellas personas que, por su aceptación social, ocupan un lugar importante en su mundo, y se convierte en modelos de conducta apropiada.

Según esta teoría, la identificación de los niños con los padres es el elemento que más influye en la manera como adquieren el lenguaje, enfrentan la agresión, desarrollan un sentido moral y aprenden los comportamientos que la sociedad considera apropiados para cada género.

Desde temprana edad, el individuo interviene en su aprendizaje, al escoger qué modelo (a quién) desean imitar. Esta selección se ve influida por las características de los modelos, el niño y el ambiente; y puede escoger entre los padres u otras personas.

Los niños tienden a imitar modelos de los estratos socioeconómicos altos o a individuos en los que vean reflejadas sus propias personalidades.

Los conductistas consideran que el ambiente moldea al niño, pero los teóricos del aprendizaje social afirman que el niño también actúa sobre el ambiente.

Los procesos cognitivos se ponen en funcionamiento a medida que las personas observan los modelos aprenden segmentos de comportamientos y luego los ponen juntos en nuevos y complejos patrones. Los factores cognitivos, afectan la manera como una persona incorpora las conductas observadas.

Referentes teóricos sobre el juego

Las primeras aproximaciones teóricas al juego se sitúan históricamente en torno a la segunda mitad del siglo XIX y principios del siglo XX. Las explicaciones más conocidas son la teoría del excedente energético y la del preejercicio, la de la recapitulación y la de la relajación.

A. Teoría del excedente energético.

A mitad del siglo XIX, Herbert Spencer (1855) propone esta teoría en la cual el juego aparece como consecuencia del exceso de energía que tiene el individuo. Para realizar esta afirmación se apoya en la idea de que la infancia y la niñez son las etapas de la vida en las que el niño no tiene que realizar ningún trabajo para poder sobrevivir, dado que sus necesidades se encuentran cubiertas por la intervención de los adultos, y consume el excedente de su energía a través del juego, ocupando en esta actividad grandes espacios de tiempo que le quedan libres.

B. Teoría del preejercicio.

Un poco más tarde, en 1898, Grooss propone una explicación alternativa conocida como teoría del preejercicio. Según este autor la niñez es una etapa en la que el niño se prepara para ser adulto, practicando a través del juego las distintas funciones que tendrá que desempeñar cuando alcance ese estatus. Indica Ortega (1992) que la importancia de este planteamiento se centra en destacar el papel del juego sobre el desarrollo del individuo.

C. Teoría de la recapitulación.

Esta teoría fue propuesta por Stanley Hall (1904) y plantea que el juego es una característica del comportamiento ontogenético, que recoge el funcionamiento de la evolución filogenético de la especie. El juego, desde este planteamiento, reproduce las formas de vida de las razas humanas más primitivas. Por ejemplo, los niños en edad escolar disfrutaban haciendo cabañas, lo cual podría reflejar la actividad que, los primitivos de la especie humana, realizaban habitualmente al tener que proporcionarse una vivienda para protegerse.

D. Teoría de la relajación.

Esta teoría de la relajación o distensión, propuesta por Lazarus indica que el juego aparece como actividad compensadora del esfuerzo, del agotamiento que generan en el niño otras actividades más duras y serias. El juego sirve al individuo como elemento importante de distensión y de la recuperación de la fatiga de esas actividades más serias.

Ya entrados en el siglo XX, específicamente en el año 1923, Buytendijk indicó que el juego es una actividad propia de la niñez. Para este autor el juego es el resultado de elementos como ambigüedad de movimientos, impulsividad, timidez, curiosidad (Beltrán, 1991), y el juego siempre es juego con algún objeto, con algún elemento y no solo. De acuerdo con Claparède, esta teoría no explica la existencia de formas de juego en otras etapas del ciclo vital como adolescencia y edad adulta, y

asimismo restringe el concepto de juego al limitarlo exclusivamente a juego con objetos (juguetes), excluyendo de las actividades lúdicas todas aquellas caracterizadas sólo por el componente físico (motriz).

El psicoanálisis también tiene su modo peculiar de entender el juego. Uno de los aspectos más destacados de este planteamiento reside en admitir que el juego es una expresión de los instintos del ser humano y que a través de él, el individuo encuentra placer, ya que puede dar salida a diferentes elementos inconscientes. Desde el psicoanálisis se plantea que el juego tiene un destacado valor terapéutico, de salida de conflictos y preocupaciones personales (Freud, 1920, 1925, 1932).

Con posterioridad, Piaget le da una atribución más cognitiva a los juegos, que relaciona directamente el juego con la génesis de la inteligencia. En consecuencia, habrá un juego característico de la etapa sensorio-motriz hasta llegar al predominante de las operaciones concretas y formales. El juego está regulado, desde el punto de vista de los mecanismos que conducen a la adaptación, por la asimilación, es decir, a través del juego el niño adapta la realidad y los hechos a sus posibilidades y esquemas de conocimiento. El niño repite y reproduce diversas acciones teniendo en cuenta las imágenes, los símbolos y las acciones que le resultan familiares y conocidas.

La lúdica

La lúdica proviene del latín ludus, según el diccionario de la Real Academia de la Lengua Española: Lúdica/co dicese de lo perteneciente o relativo al juego, admitiendo para el juego 13 acepciones entre las que destacamos:

- Ejercicio recreativo sometido a reglas, y en el cual se gana o se pierde.
- En sentido absoluto, juego de naipes y juego de azar.
- Acción y efecto de jugar.

El diccionario de psicología de Merani, (1989) indica:

Lúdica es una conducta de juego, activada permanentemente, que adquiere la forma de una oposición y el valor de un rechazo. Es normal en el niño,

pero tiende a limitarse y a manifestarse únicamente en circunstancias de tiempo y de lugar socialmente admitidas. (p. 93)

Un primer equívoco que debe evitarse es el de confundir lúdica con juego, pese a que semánticamente los diccionarios tratan estas expresiones casi como sinónimos.

Al parecer todo juego es lúdico, pero no todo lo lúdico es juego. No se trata de un simple malabarismo de palabras, se trata de empezar por reconocer que la lúdica no se reduce o agota en los juegos, que va más allá, trascendiéndolos, con una connotación general, mientras que el juego es más particular. La lúdica se asume como una dimensión del desarrollo humano, esto es, como una parte constitutiva del hombre, tan importante como otras dimensiones históricamente más aceptadas: la cognitiva, la sexual, la comunicativa, etc. Bonilla, (1998).

Jiménez (2000) describe a la lúdica como una dimensión transversal que atraviesa toda la vida, manifestando que no son prácticas, ni actividades, ni ciencia, ni disciplina, ni mucho menos una nueva moda, sino que es un proceso inherente al desarrollo humano en toda su dimensionalidad psíquica, social, cultural y biológica.

La lúdica es más bien una actitud, una predisposición del ser frente a la vida, frente a la cotidianidad. Es una forma de estar en la vida y de relacionarse con ella en esos espacios cotidianos en que se produce disfrute, goce, acompañado de la distensión que producen actividades simbólicas e imaginarias como el juego. Al parecer la mayoría de los juegos son lúdicos, pero la lúdica no sólo se reduce a la pragmática del juego

La lúdica en este sentido es un concepto, difícil de definir, pero se siente, se vive y se le reconoce en muchas de nuestras prácticas culturales.

Entonces se encuentra la lúdica ligada al proponer, recrear, imaginar, a la exploración, a la desconstrucción, a la transgresión; siempre acompañada de la búsqueda del placer, del disfrute y del goce.

El término "lúdico" ha sido empleado en sentido predominantemente descriptivo cuando se ha usado en relación con el examen de la función que tiene el juego en la vida humana y aun en muchos seres orgánicos.

El juego y el aprendizaje

El mundo evoluciona y la educación con este. Debemos estimular el aprendizaje para potenciar las capacidades de los discentes, recordemos que aprendemos el 20% de lo que escuchamos, el 50% de lo que vemos y el 80% de lo que hacemos. A través de entornos lúdicos potenciamos al 80% la capacidad de aprendizaje.

Karl Groos (citado por Martínez, 2008) ve en su teoría al juego como un ejercicio preparatorio para la vida seria. Esto lo manifiesta en su libro *El juego de los animales* y más tarde en *El juego en el hombre*.

Los niños como los animales jóvenes, realizan movimientos coordinados. Tienen juegos como la caza y la lucha, que son las formas más importantes, típicas y fundamentales. Estos juegos no son post ejercicios sino pre ejercicios. Son ensayos, determinados tanteos, experimentaciones en cierto grado de actividades serias que deberán llenar más tarde en la vida. Su objeto es prepararlos para la existencia y estar listos para la terrible lucha. Los animales superiores y el niño, dice Groos en su libro *La vida psíquica del niño*, no entran en la vida completamente listos. Tienen una época juvenil, es decir un período de desarrollo y crecimiento, este período es un tiempo de aprendizaje, es un período de formación y adquisición de aptitudes y conocimientos. (p. 3).

A mediados del siglo pasado, el holandés, Huizinga (1946) en su obra "*Homo Ludens*" define el concepto de juego, como una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de límites de tiempo y espacio determinados, según reglas obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría, así como de la conciencia de que, en la vida cotidiana, es diferente. Una de las características del juego, es ser básicamente una actividad libre. El involucrar a un individuo en un juego por mandato deja su característica de

juego, es decir, el juego en sí mismo, no debe suponer ninguna obligación, ya que cada individuo debe decidir participar en este o no.

Según Caillois (1986), el juego es una actividad libre que pertenece al mundo de la simulación, manipulación de un modelo, es decir, la transformación de un modelo estático a una situación dinámica. En el juego se crea un mundo virtual y es una actividad no obligatoria, sus características son: carácter lúdico, autonomía de los objetivos, presencia de las reglas, libre elección, desarrollo de un mundo simulado e irreal, objetivo final: la victoria.

Para Piaget (1981), el juego es una palanca del aprendizaje y sobre ello señala:

... “*siempre* que se ha conseguido transformar en juego la iniciación a la lectura, el cálculo o la ortografía se ha visto a los niños apasionarse por estas ocupaciones que ordinariamente se presentan como desagradables” (p. 179)

El juego es una actividad propia del niño, la cual mediante una correcta dirección puede ser convertida en un estimulador importante del aprendizaje. Combinando esta con otros medios, es posible desarrollar en los alumnos cualidades morales, intereses y motivación por lo que realizan.

Al jugar el niño aprende a distinguir los objetos por sus formas, tamaños y colores; a utilizarlos debidamente en dependencia de su cualidad, además reflexiona sobre lo que ha visto y le surgen preguntas, las que deben ser utilizadas, en muchos casos, para profundizar en los contenidos que aprende, enriquecer y transformar sus experiencias.

Jugar no es estudiar ni trabajar, pero jugando, el niño aprende sobre todo a conocer y a comprender el mundo social que le rodea. El juego es un factor espontáneo de educación y cabe un uso didáctico del mismo, siempre y cuando, la intervención no desvirtúe su naturaleza y estructura diferencial. (Ortega:1999, p.35).

Vigotski (1979), expresó: ... el juego funciona como una zona de desarrollo próximo, que se determina con ayuda de tareas, y se

solucionan bajo la dirección de los adultos y también en colaboración con los condiscípulos más inteligentes. El niño, en el juego, hace ensayos de conductas más complejas, de mayor madurez de las que hace en la actividad cotidiana, lo cual le permite enfrentarse a problemas que no están presentes todavía en su vida, y a solucionarlos de la manera más idónea posible, sin el apremio de sufrir las consecuencias que se podrían derivar de una solución errónea. (p. 179)

La lúdica se entiende como una dimensión del desarrollo humano, siendo parte constitutiva del ser humano, como factor decisivo para lograr enriquecer los procesos.

La lúdica se refiere a la necesidad del ser humano, de comunicarse, sentir, expresarse y producir emociones orientadas hacia el entretenimiento, la diversión, el esparcimiento, que pueden llevarnos a gozar, reír, gritar o inclusive llorar en una verdadera manifestación de emociones, que deben ser canalizadas adecuadamente por el facilitador del proceso.

La lúdica se refiere a la necesidad que tiene toda persona de sentir emociones placenteras, asociadas a la incertidumbre, la distracción, la sorpresa o la contemplación gozosa. La Lúdica fomenta el desarrollo psico-social, la adquisición de saberes, la conformación de la personalidad, encerrando una amplia gama de actividades donde interactúan el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento. Es la atmósfera que envuelve el ambiente del aprendizaje que se genera específicamente entre maestros y alumnos, docentes y discentes, entre facilitadores y participantes, de esta manera es que en estos espacios se presentan diversas situaciones de manera espontánea, las cuales generan gran satisfacción, contrario a un viejo adagio "la letra con sangre entra".

Ulloa, (2006, p. 89) en su tesis doctoral donde aplicó estrategia didáctica para una colección de juegos por computadoras con el fin de estimular el aprendizaje en los niños de primer grado manifiesta que los juegos computarizados constituyen medios de enseñanza para los maestros y medios de aprendizaje para los alumnos, los que contribuyen a obtener

mejores resultados en el aprendizaje, al permitir la implicación productiva de estos escolares en su proceso de aprender.

La estrategia didáctica de juegos por computadoras constituye una novedad para el primer grado de la educación primaria, sin entrar en contradicción con la concepción que hoy se aplica como resultado de los Programas de la Revolución, esta estrategia enriquece esa concepción para contribuir a mejorar la calidad del aprendizaje y alcanzar el nivel de desarrollo que exige este nivel de enseñanza.

Payá (2006) en su tesis doctoral, manifiesta:

... “una de las principales virtudes o rasgos es la capacidad del juego de actuar como fundamento, herramienta y fin de la educación integral”.

El hecho de que la actividad lúdica favorezca el aprendizaje y la acción pedagógica en todas las dimensiones educativas (física, intelectual, social y estética) ha hecho que desde antaño los educadores fijaran su atención en ella, considerándola de máxima importancia y estimando oportuno su uso en la acción pedagógica.

En esta creencia o convicción ha habido un cierto consenso, especialmente entre los educadores cercanos a posturas de renovación pedagógica, en cambio no ha sucedido lo mismo a la hora de llevar o trasladar este discurso a la práctica educativa cotidiana, sobre todo la escolar. La apuesta inicial o teórica por la actividad lúdica, choca en la mayoría de las ocasiones con la contraposición o enfrentamiento entre el juego (*ocio*) y el trabajo (*negocio*, negación del ocio). La escuela (antaño llamada *ludus*) y el maestro (*ludi magister*) que en ella desempeña su labor adoctrinadora e instructiva, considera que la institución escolar debe ser un espacio serio y de trabajo, en la que el juego y otras actividades de esparcimiento no pueden tener cabida. (pp. 576-577).

Cajiao (1996) se refiere así al asunto:

No hay espacio ni tiempo. La escuela está hecha para educar, para aprender a leer y escribir, para aprender a convivir apaciblemente y esto no da lugar a

la expresión delirante de una infancia de movilidad perpetua, de carreras desbocadas, de ansias de grito y fuerza. Para pulir las mentes y adecuarlas a las exigencias del pensamiento se requiere controlar la motricidad desbordada del juego y de la risa. (p.28).

Agregando como apoyo a su comentario la advertencia de un profesor a sus alumnos, en el patio de la escuela:

“...recuerden que el recreo es para descansar, no para que jueguen y entran después al salón sudorosos y oliendo a mico”.

En coherencia con lo expuesto la escuela ha asumido la lógica del mundo laboral, ya descrito, y se ha alejado del mundo lúdico. Esta condición es vital para comprender que los intentos de incorporar la lúdica a la escuela no tendrán éxito si la lógica laboral permanece intacta.

Por esta razón es caricaturesco creer que la lúdica ha llegado a un plantel educativo, porque el profesor de educación física ha programado un campeonato deportivo o un concurso de chistes. Peor aún, si tales actividades son obligatorias y poseen horarios y reglas estrictas para la participación estudiantil.

Por mantener intacta la idea de escuela como fábrica, el recreo se ha convertido en lo único “chévere” de la jornada escolar, cuando, al menos en este espacio, se deja actuar libremente a los muchachos, pero las clases y las relaciones personales siguen siendo no lúdicas.

El maestro Buenaventura (1994) ha construido, sobre el particular, la metáfora de la campana en la escuela:

“La campana suena distinto, se la oye totalmente diferente, no sólo ya al oído de los muchachos, sino de los profesores; cuando suena a recreo, a salida, que cuando toca a entrada a clase...”. (p. 30)

Aula

Prisión

Lo ajeno

Deber

Patio

Libertad

Lo propio

El amor”

Por todo lo planteado se puede pensar que la lúdica es también, esencialmente, una actitud frente a la vida. Actitud mediante la cual guiamos nuestras relaciones interpersonales con optimismo, espontaneidad y alegría. De una manera desprevenida, lejana del tremendismo frente a los problemas o contratiempos de la vida cotidiana.

Si los docentes en verdad desean mejorar significativamente los ambientes de educación, deberán empezar por intentar un cambio de lógica en la organización y funcionamiento de la escuela y un cambio de actitud frente a la vida misma, tratando, de ponerse en el lugar del otro, de ver y sentir como el otro, ese niño o joven en pleno desarrollo y necesitado de expresión y satisfacción lúdica.

Importancia del juego

El juego ha sido una forma de aprender a través de los tiempos. Ha servido para fomentar el trabajo en equipo cooperativo y colaborativo, favorecer la sociabilidad según el contexto cultural y social, y desarrollar la capacidad creativa, crítica y comunicativa del sujeto.

De los diversos significados que se le otorgan a la actividad del juego, se destaca su función en el aprendizaje y en la interacción social. Bajo esta perspectiva, resulta necesario que en la educación se integre el juego como una herramienta pedagógica, ya que, a través de éste, el niño y la niña aprenden de manera placentera y divertida, se expresan y se comunican. Además, producen, exploran y comparan sus aprendizajes previos con la realidad exterior, lo que implica una participación activa del sujeto. De este modo va creciendo y desarrollándose íntegramente, preparándose para la vida adulta.

El juego se ajusta a los ritmos y necesidades de aprendizaje de los educandos, aumenta la motivación para el logro de los objetivos educativos, es una actividad que se puede realizar de manera individual y grupal, estimula la creatividad y espontaneidad de cada sujeto, favorece la

socialización y el flujo de información por medio de la comunicación verbal y no verbal.

Con todo, podemos decir que el juego es importante pues es una actividad que no sólo se limita a la niñez y adolescencia, sino que se mantiene a lo largo de toda la vida, favorece el desarrollo personal de forma integral y armoniosa, estimula la creatividad y la fantasía, la capacidad de imaginación y de representación, mediante la interacción y la comunicación entre el sujeto y su entorno, logra insertar habilidades y valores sociales como el respeto y la cooperación por medio de sus reglas consensuadas y, finalmente, es un recurso eficaz para lograr aprendizajes.

Importancia del juego en el nivel inicial

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

En el orden pedagógico, la importancia del juego es muy amplia, pues la pedagogía aprovecha constantemente las conclusiones de la psicología y la aplica la didáctica. El juego nos da la más clara manifestación del mundo interior del niño, nos muestra la integridad de su ser. La importancia de los juegos se puede apreciar de acuerdo a los fines que cumple, en la forma siguiente:

Para el desarrollo físico.

Es importante para el desarrollo físico del individuo, porque las actividades de caminar, correr, saltar, flexionar y extender los brazos y piernas contribuyen el desarrollo del cuerpo y en particular influyen sobre la función cardiovascular y consecuentemente para la respiración por la conexión de los centros reguladores de ambos sistemas.

Las actividades del juego coadyuvan al desarrollo muscular y de la coordinación neuro-muscular. Pero el efecto de la actividad muscular no

queda localizado en determinadas masas, sino repercute con la totalidad del organismo.

Hay cierta diferencia entre gimnasia y juego, la complejidad de los movimientos usados en el juego hace de él un ejercicio sintético, mientras que la gimnasia resulta una actividad analítica que se dirige en ciertos momentos hacia un sector determinado del cuerpo.

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

Para el desarrollo mental. Es en la etapa de la niñez cuando el desarrollo mental aumenta notablemente y la preocupación dominante es el juego. El niño encuentra en la actividad lúdica un interés inmediato, juega porque el juego es placer, porque justamente responde a las necesidades de su desenvolvimiento integral. En esta fase, cuando el niño al jugar perfecciona sus sentidos y adquiere mayor dominio de su cuerpo, aumenta su poder de expresión y desarrolla su espíritu de observación. Pedagogos de diversos países han demostrado que el trabajo mental marcha paralelo al desarrollo físico. Los músculos se tornan poderosos y precisos, pero se necesita de la mente y del cerebro para dirigirlos, para comprender y gozar de las proezas que ellos realizan.

Durante el juego el niño desarrollará sus poderes de análisis, concentración, síntesis, abstracción y generalización. El niño al resolver variadas situaciones que se presentan en el juego aviva su inteligencia, condiciona sus poderes mentales con las experiencias vividas para resolver más tarde muchos problemas de la vida ordinaria.

El juego es un estímulo primordial de la imaginación, el niño cuando juega se identifica con el tiempo y el espacio, con los hombres y con los animales, puede jugar con su compañero real o imaginario y puede

representar a los animales y a las personas por alguna cosa, este es el período del animismo en el niño.

Esta flexibilidad de su imaginación hace que en sus juegos imaginativos puede identificarse con la mayoría de las ocupaciones de los adultos.

Para la formación del carácter. Los niños durante el juego reciben benéficas lecciones de moral y de ciudadanía. El profesor Jackson R. Sharmande la Universidad de Colombia decía:

"Educar al niño guiándolo a desarrollar una conducta correcta hacia sus rivales en el juego y hacia los espectadores".

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

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

Es interesante realizar paseos tratando confidencialmente asuntos personales.

Es interesante provocar el juego colectivo en que el niño va adquiriendo el espíritu de colaboración, solidaridad, responsabilidad, etc. estas son valiosas enseñanzas para el niño, son lecciones de carácter social que le han de valer con posterioridad, y que les servirá para establecer sus relaciones no solamente con los vecinos sino con la comunidad entera.

Tipos de actividades lúdicas en Educación Inicial

Desde el punto de vista de esta teoría, el juego es un factor de evolución de la personalidad. La teoría de la autoexpresión encuentra en el juego un

modo de manifestar necesidades que buscan ser satisfechas. El permitiría la liberación de tendencias antisociales.

Dentro de ese mismo orden de ideas, según Matos (2002), existen tres tipos de juegos entre los cuales se encuentran en primer lugar **los juegos de actitudes**; los cuales son todas aquellas actividades que realiza el individuo a través de ejercicios físicos, generan un desgaste de energía, este tipo de juego es común durante los primeros dos años de vida ya que son juegos libres y espontáneos, los niños o niñas los realizan cada vez que les provoca, de manera libre, sin reglas, ni reglamentos. Es considerada una etapa exploratoria y mientras dura, los niños adquieren conocimientos sobre su entorno e influyen en el desarrollo de su ingenio y su iniciativa.

También, están presentes **los juegos de dramatización** donde además de representar a las personas en la vida real o en los medios de comunicación, se ponen de manifiesto la capacidad de fantasía en la cual los niños adoptan papeles dramáticos, heroicas, fantásticas y alejados de la vida real. Incluso se presentan los amigos imaginarios o relativos exagerados de situaciones vividas por ellos.

Este tipo de juegos puede ser reproductivo o productivo, y se le conoce como creativo, ya que estimula su imaginación y su creatividad. La duración de esta etapa varía en cada niño, pero puede ubicarse hasta finales de su vida preescolar. Sin embargo, existe otro tipo de juego **el activo** que puede ubicarse en esta misma etapa de crecimiento es el denominado juego constructivo, el cual no es sino alrededor de los 5 a los 6 años de edad, que él utiliza los materiales de forma específica y apropiadas para fines establecidos por él.

También estimulan la imaginación y la creatividad del niño o niña. Una de las actividades que más le gusta son aquellas relacionadas con la música, que puede ser considerada como un juego activo dependiendo de cómo se utilice. Se considera activo cuando él interviene cantando, tocando un instrumento o cuando utiliza la música como complemento de otro tipo de juego activo; también puede ser considerada reproductiva, cuando los

niños cantan, bailan y repiten las palabras enseñadas y productivas, cuando inventa sus propias palabras para las canciones conocidas por él, o les crea su música o nuevos pasos de bailes.

En tercer lugar, están los **juegos pasivos**; se pueden definir como todas aquellas actividades consideradas diversiones, en las cuales los niños invierten un mínimo de energía y por lo general pueden realizarlas solos.

El observa a otros jugar, ver la televisión, leer tiras cómicas o jugar con los equipos electrónicos modernos, pueden producir el mismo placer que aquellos en los que se invierte mayor consumo de energía, contribuyen al desarrollo intelectual al tener que concentrarse, razonar y recordar, propiciando la creatividad y la motivación.

Con referencia a los juegos estos producen contribuciones importantes para las buenas adaptaciones personales y sociales de los niños, le permite relajarse cuando están solos y fomentan la socialización en actividades grupales. A todas las edades, los niños o niñas se dedican tanto a los juegos activos como pasivos, y el tiempo que le dedican a cada uno depende de la salud de los mismos, del placer que le proporciona, del momento en el que aprenden los juegos y del interés, que en ellos despierte.

El cuarto lugar lo ocupan **los juegos cooperativos y competitivos**, se puede definir el juego cooperativo, cuando la naturaleza del objeto del juego, es la suma de los logros de los objetos individuales de cada integrante del juego; mientras que un juego competitivo, la naturaleza del objetivo de este, es el logro de un objetivo individual, se priva el logro de los objetivos de los demás es excluyente debido a que el éxito de uno es el fracaso de otros.

Estrategias didácticas para el desarrollo de las actividades lúdicas

Antúnez (2006) en su libro Juegos para estimular las inteligencias múltiples, nos da a conocer que existen dos aspectos cruciales en el empleo de los juegos para un aprendizaje significativo. En primer lugar, el juego

ocasional, alejado de una cuidadosa y planeada programación, que es tan ineficaz como un momento de ejercicio aeróbico para quién pretende lograr una mayor movilidad física, en segundo lugar, una gran cantidad de juegos, reunidos en un manual, solamente tiene validez efectiva cuando están rigurosamente seleccionados y subordinados al aprendizaje que se tiene como meta.

En resumen, manifiesta: “Nunca piense en utilizar los juegos pedagógicos sin una rigurosa y cuidada planificación, marcada por etapas muy claras y que efectivamente acompañen el progreso de los alumnos, y jamás evalúe su calidad de profesor por la cantidad de juegos que emplea, sino por la calidad de los juegos que usted se preocupó de investigar y seleccionar”. (p. 32)

Ortiz (2009) presenta en su monografía las siguientes exigencias metodológicas para la elaboración y aplicación de los juegos didácticos:

- Garantizar el correcto reflejo de la realidad del estudiante, en caso que sea necesario, para recibir la confianza de los participantes, así como suficiente sencillez para que las reglas sean asimiladas y las respuestas a las situaciones planteadas no ocupen mucho tiempo.
- Las reglas del juego deben poner obstáculos a los modos de actuación de los estudiantes y organizar sus acciones, deben ser formuladas de manera tal que no sean violadas y nadie tenga ventajas, es decir, que haya igualdad de condiciones para los participantes.
- Antes de la utilización del juego, los estudiantes deben conocer las condiciones de funcionamiento del mismo, sus características y reglas.
- Deben realizarse sobre la base de una metodología que de forma general se estructure a partir de la preparación, ejecución y conclusiones.
- Es necesario que provoquen sorpresa, motivación y entretenimiento a fin de garantizar la estabilidad emocional y el nivel de participación en su desarrollo.

Edo y Basté (2001), indica que al escoger los juegos hacerlo en función de:

- El contenido matemático que se quiera priorizar;
- Que no sean puramente de azar;
- Que tengan reglas sencillas y desarrollo corto;
- Los materiales, atractivos, pero no necesariamente caros, ni complejos;
- La procedencia, mejor si son juegos populares que existen fuera de la escuela.

Al presentar los juegos a los alumnos, es recomendable comunicarles también la intención educativa que se tiene. Es decir, hacerlos partícipes de qué van a hacer y por qué hacen esto, qué se espera de esta actividad: que lo pasen bien, que aprendan determinadas cosas, que colaboren con los compañeros, etc.

En el diseño de la actividad es recomendable prever el hecho de permitir jugar varias veces a un mismo juego (si son en distintas sesiones mejor), para posibilitar que los alumnos desarrollen estrategias de juego. Pero al mismo tiempo se debería ofrecer la posibilidad a los alumnos de abandonar o cambiar el juego propuesto al cabo de una serie de rondas o jugadas, ya que si los niños viven la tarea como imposición puede perder su sentido lúdico.

Es recomendable también favorecer las actitudes positivas de relación social. Promover la autonomía de organización de los pequeños grupos y potenciar los intercambios orales entre alumnos, por ejemplo, organizando los jugadores en equipos de dos en dos y con la regla que prohíbe actuar sin ponerse de acuerdo con el otro integrante del equipo.

Evidentemente, el Juego Didáctico es un procedimiento pedagógico sumamente complejo, tanto desde el punto de vista teórico como práctico. La experiencia acumulada a lo largo de muchos años en cuanto a la utilización de los Juegos Didácticos muestra que el uso de la actividad

lúdica requiere una gran preparación previa y un alto nivel de maestría pedagógica por parte de los profesores.

Los Juegos Didácticos no son simples actividades que pueden utilizarse una tras otra, sino que deben constituir actividades conclusivas, o sea, finales.

No son procedimientos aislados aplicables mecánicamente a cualquier circunstancia, contexto o grupo, por cuanto podemos incursionar en un uso simplista del juego, generar conflictos en el grupo, no lograr los objetivos esperados, desmotivar a los estudiantes y crear indisciplinas en éstos.

La lúdica no está sujeta a reglas, por lo que quien posee una actitud lúdica suele fracturar esquemas y sus acciones conducen a la consecución de la libertad y la autonomía, que no pueden llegar a entenderse como libertinaje o anarquismo.

Entonces se encuentra la lúdica ligada al proponer, recrear, imaginar, a la exploración, a la desconstrucción, a la transgresión; siempre acompañada de la búsqueda del placer, del disfrute y del goce.

La socialización

Lucia Moreau citada por Antolín (2006) define a la socialización como: “El estado de un sujeto que le permite conocer, comunicarse y tener una conducta de interacción con el medio físico social, acorde con su sociedad. Pero también constituye un proceso a través del cual un sujeto adquiere las pautas socioculturales de su entorno”. (p.290)

La especialista manifiesta que la socialización es un proceso de contacto e interacción que los niños y niñas deben realizar respecto de las demás personas, tomando en cuenta que el infante comienza a socializarse a partir de las personas con las que vive, sean estas adultos o infantes, por tanto, padres y hermanos se transforman en agentes de socialización.

La socialización tiene un importantísimo papel en la reproducción del sistema, porque, se ha explicado, mediante este proceso una generación ya

madura exterioriza y transmite sus valores normas, costumbres, etc. A la generación que lo remplaza, permitiendo la reproducción del sistema social.

Virginia Romero y Montse Gómez citadas por Antolín. M (2006) definen al sistema social como:

Actividad necesaria para los seres humanos teniendo suma importancia en la esfera social, puesto que permite ensayar ciertas conductas sociales; siendo, a su vez, una herramienta útil para adquirir y desarrollar capacidad es intelectuales, motoras o afectivas. Todo ello se debe realizar de forma gustosa y placentera, sin sentir obligación de ningún tipo y con el tiempo y el espacio necesarios. (p.240)

Con esta concepción del sistema social, hay la presencia de lo lúdico y su combinación con la socialización, rastreándola a lo largo de la historia de la humanidad, la experiencia cultural supone un espacio potencial que existe entre el niño - niña y el ambiente; lo mismo se puede decir en relación al juego que siempre está en el límite entre los infantes y los objetos esto depende fundamentalmente de la confianza que establezca el niño con la madre y con su maestra del nivel inicial.

La ausencia de socialización

El niño y niña que no ha pasado por el proceso de socialización, no tiene la posibilidad de tener amigos y amigas si carece de toda “ubicación” mental y psíquica con respecto al resto de infantes que le rodean, siendo incapaz de actuar igual que los demás niños y niñas de la sociedad.

La sociedad como un todo actúa sobre el niño y niña, desde su más tierna infancia, en un doble proceso: por un lado, el infante que absorbe todo lo que sus sentidos perciben, organizándolo y, por otro lado, la sociedad como un todo, le comunica simbolismos, valores, usos y costumbres para convertirlo un uno más de sus miembros.

Vygotsky (1979) considera que: “El juego como valor socializador donde el ser humano hereda toda la evolución filogenética, aunque el

producto final de su desarrollo vendrá determinado por las características del medio social donde vive”. (p.54)

Para el autor el juego es un aporte socializante muy significativo en los niños y niñas ya que, a partir del contexto familiar, escuela y grupo de amigos.

Se considera el juego como acción espontánea de los niños y niñas que se orienta a la socialización y que a través de ella se transmiten valores y costumbres.

La socialización y el desarrollo del niño/a

La socialización, como el estudio de un momento en la formación del infante, está estrechamente ligada al estudio de las etapas del desarrollo psicológico, motriz y cultural del niño y niña.

Los juegos de los niños evolucionan desde la mera imitación a otros juegos más complejos en los que un niño de cuatro o cinco años desempeña el papel de un adulto. Mead (1830) citado por Brites, G. y Muller, M (1994), llama a esto adoptar el papel del otro – aprender lo que significa estar en el pellejo de otro, En este estadio cuando los niños adquieren un sentido desarrollando de sí mismos. Se dan cuenta de que son agentes independientes el de “mi” viéndose a través de los ojos de los demás (como si se vieran ante un espejo).

Mead citado por Brites, G. y Muller, M (1994) manifiesta que: “Los bebés y los niños pequeños empiezan a desarrollarse como seres sociales imitando las acciones de aquellos que le rodean. El juego es una de las formas que adoptan. En el juego, los niños pequeños imitan lo que los adultos lo hacen”. (p.239)

Según al autor concibe que en este periodo el niño y niña aprende a captar por medio del adulto imitando los roles que cumple cada uno, de ahí los valores y las reglas de su hogar presentes en la cultura en la cual se está desarrollando.

Los agentes de socialización

La familia, el primer medio que actúa como socializador, acompañando al individuo por un largo periodo de su vida; El grupo de pares, el grupo de amigos y de iguales con que el niño o niña comparte cotidianamente, que también le comunica normas, valores y formas de actuar; además el infante socializa en: La escuela, el deporte y el arte.

El juego y el ámbito de desarrollo social

Compartiendo los juegos, realizan un aprendizaje social: aprender a relacionarse con los demás, guardar su turno de intervención y el momento de satisfacer sus deseos, a compartir otros puntos de vista, a cooperar en la realización de tareas. La socialización es un proceso por el cual los niños y niñas, en su interacción con otros, desarrollan las maneras de pensar, sentir y actuar que son esenciales para su participación eficaz en la sociedad.

El mundo social tiene preestablecido un proceder y unas normas que el bebé vive de forma poco coherente, muchas de las pautas sociales son incomprensibles y además las ha de ir aprendiendo de forma global

Saracho (1998) menciona que:

En el juego los niños encuentran situaciones sociales, aprenden a cooperar, ayudarse, compartir y solucionar problemas sociales. Lo que les obliga a pensar, a considerar los puntos de vista de los demás, hacer juicios morales, desarrollar habilidades sociales y adquirir conceptos de amistad. (p. 239)

El autor plantea que mientras los niños y niñas juegan van adquiriendo nuevas situaciones que el medio les ofrece ya sea en el hogar o en la escuela y de esta manera perfeccionando sus habilidades sociales.

Importancia del juego en el proceso de la socialización

En el proceso de aprendizaje del niño y niña está presente en él una sinfonía de características que pueden despertar el desarrollo del aprendizaje y favorecer la socialización, por lo tanto, toda maestra del nivel inicial debe

estar consciente de que los niños y niñas son seres únicos; y que la etapa de la niñez representa el momento propicio para favorecer el desarrollo y aprendizaje en que la sociedad demande en cada infante. Siempre y cuando entiendan y comprendan que ciertas características pueden ayudar a alcanzar los objetivos planteados por la educación preescolar.

Gracias a los avances científicos, se sabe que muchas de las cosas del niño y niña aprende en la edad preescolar lo hace a través de las actividades propias de su edad, y que hacen que el niño y niña aprenda de manera fácil. Se puede afirmar que el juego, es una actividad propia del niño; del mismo modo, cuando alguien se interesa por algo se esmera por llevarlo a cabo. Pero no cabe duda que los avances de la ciencia nos hayan hecho ver que la mejor forma de desarrollar el aprendizaje y la socialización es a través del juego, pues en ello el niño y niña pone de manifiesto el interés, la inquietud, manifiesta la comunicación con los demás se establece relaciones sociales y aprenden a conocer sus realidades. Es también representación y comunicación del mundo exterior

Según Vygotsky, (1979) manifiesta que el juego:

Es una de las principales actividades del niño, más allá de sus atributos como ejercicio funcional, valor expresivo y carácter elaborativo, el juego propicia el desarrollo cognitivo, emocional y social, a la vez que sirve como una herramienta de la mente que habilita a los niños para organizar la conducta. (p.202)

El autor concibe que los juegos son muy importantes en el desarrollo del niño y niña porque le permite el placer de hacer cosas de imaginarlas distintas a como se nos parecen, de llegar a cambiarlas en la colaboración con los demás, descubriendo en la operación el fundamento mismo de la vida social. La responsabilidad de las maestras del nivel inicial es de elegir, junto con los infantes, que tipo de juego favorece en el aula; pero sin olvidar que todo juego se puede realizar con los infantes, es su medio de aprendizaje por excelencia.

5.2. Justificación de la investigación

El presente trabajo de investigación tiene un beneficio social, porque compromete a los padres de familia, estudiantes, docentes, quienes forman parte de la formación del niño y son agentes comprometidos para mejorar la socialización en el nivel inicial.

El beneficio teórico, este trabajo permitirá otorgar información en el logro de los procesos del juego y su socialización que ayuda a que los alumnos realicen una buena vida social, brindarles distintas posibilidades de interacción con los demás a través de actividades lúdicas variadas. De esta forma contribuir a las teorías psicopedagógicas del aprendizaje y reafirma la Teoría de Vygotsky y su proceso de socialización.

En el aspecto metodológico, este estudio permitirá mejorar aspectos básicos en todo aprendizaje del estudiante, entre estos dos aspectos tenemos que la investigación brinda las pautas para mejorar la labor docente y, el segundo aspecto está relacionado con la motivación lo cual facilita a los docentes a diseñar, aplicar y validar nuevas estrategias metodológicas que les permitan a los estudiantes del nivel inicial aprender con autonomía. El poseer conocimiento de las dificultades que presentan los estudiantes como producto nuevos estudios, sirve para que los docentes orienten su gestión y desempeño para corregir estas deficiencias de tipo técnicas.

5.3. Problema

Actualmente el docente se enfrenta a diferentes retos en los tres niveles educativos, entre ellos es educar a los estudiantes no solo en el conocimiento, sino que debe de desarrollar habilidades sociales, esto es porque cada día se conoce de la existencia de enormes conflictos que se desarrollan en los países del mundo entero, lo que influye directamente en las familias, la sociedad y en la escuela. La desconfianza en el ser humano ha generado que muchos prefieran la soledad, el gran problema de la deshumanización está llevando al hombre a atentar contra su propia especie. La falta de socialización del menor dentro de los espacios escolares trae consigo consecuencias negativas a futuro, el tener niños tímidos, poco

participativos, impulsivos, entre otros, se va a reflejar en conductas antisociales lo que va a impedir trabajar en equipo. Es por ello que en el Nivel Inicial se debe de fomentar una educación integral, donde las acciones de socialización deben ser el eje de los aprendizajes, el cual debe de ser desarrollado desde el juego recreativo, donde el niño participe activamente, de forma consciente y creadora, disminuyendo todo tipo de prejuicio, rechazo, egocentrismo, violencia y timidez.

En el presente trabajo de investigación se desarrolla la identificación del problema referido al juego y a la socialización en los estudiantes de 5 años de inicial de la I. E. “Roberto Morales Rojas “. Además, se realiza la delimitación de objetivos, la justificación del tema de la investigación, las limitaciones y los antecedentes de la misma. A partir de lo expuesto se desglosa el siguiente problema:

Formulación del problema

¿Cuál es el nivel de logro alcanzado en conocimiento y manejo del juego recreativo y en desarrollo de socialización de los estudiantes del Nivel Inicial de la I.E. “Roberto Vicente Morales” - Sullana 2019?

5.4. Conceptualización y operacionalización de las variables

5.4.1. Conceptualización de variables.

V1= Juego recreativo. Es una actividad propia del niño, la cual mediante una correcta dirección puede ser convertida en un estimulador importante del aprendizaje. Combinando esta con otros medios, es posible desarrollar en los alumnos cualidades morales, intereses y motivación por lo que realizan.

V2= Desarrollo de la Socialización. Es un proceso por el cual el individuo adquiere los elementos socioculturales de su ambiente y contexto y los integra a su personalidad para adaptarse en la sociedad.

5.4.2. Operacionalización de variables

Variable	Dimensiones	Indicadores	Instrumento	Escala de Medición
Variable 1: Conocimiento y manejo del Juego recreativo	Juegos individuales	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Muestra confianza al jugar con el trompo ➤ Se mueve con facilidad jugando con su carrito ➤ Se divierte jugando con el run - run ➤ Acepta y cumple normas al jugar la rayuela 	Ficha de observación	Escala de Likert
	Juegos colectivos	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Se comunica adecuadamente dentro de su grupo jugando canicas. ➤ Respeta normas establecidas para jugar El lobo ➤ Se integra con facilidad al grupo para jugar la soga ➤ Establece responsabilidades para jugar las escondidas ➤ Muestra confianza al jugar la gallinita ciega 		
	Juegos estructurados	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Utiliza adecuadamente el material de los octógonos ➤ Establece normas para formar figuras geométricas ➤ Manipula los bloques lógicos para formar figuras ➤ Firma figuras utilizando los figuriformes 		
	Juegos no estructurados	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Establece normas para jugar el kiwi ➤ Utiliza los materiales adecuados para participar en el en el juego de la cocina. 		

Variable	Dimensiones	Indicadores	Instrumento	Escala de Medición
Variable 2: Desarrollo de Socialización	Activos	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Se desplaza en diferentes direcciones durante el desarrollo del juego ➤ Se integra con facilidad al desarrollo de los juegos ➤ Respeta las opiniones de sus compañeros durante el desarrollo del juego ➤ Utiliza materiales adecuados para cada juego 	Ficha de observación	Escala de Likert
	Participativos	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Participa con facilidad durante el desarrollo de los juegos ➤ Se comunica adecuadamente dentro de su grupo ➤ Espera con calma y respeta el turno de sus compañeros ➤ Interactúa con sus compañeros en el desarrollo de los juegos ➤ Acepta jerarquías y cumple roles en el juego 		
	Sociales	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Utilizan los juegos para la construcción de sus aprendizajes. ➤ Esperan con calma y respeta el turno de sus compañeros ➤ Se divierten jugando en equipo ➤ Hacen amigos con facilidad ➤ Socializan sus aprendizajes utilizando los diversos juegos ➤ Se divierte jugando en equipo. ➤ Comunica las intenciones de juego a sus compañeros ➤ Respetan las normas de convivencia dentro y fuera del aula ➤ Aprovechan los errores ocurridos durante el juego para mejorar sus aprendizajes. ➤ Lidera a su grupo durante el desarrollo del juego. ➤ Incluyen a todos sus compañeros durante el desarrollo del juego. 		

5.5. Hipótesis

- Existe concordancia en el nivel de logro alcanzado por los estudiantes del nivel inicial en conocimiento y manejo del juego recreativo y el desarrollo de socialización.
- Los juegos recreativos mejoran significativamente el nivel de socialización de los estudiantes del nivel inicial de la I.E. “Roberto Vicente Morales” de Sullana.

5.6. Objetivos

Objetivo General

Determinar el nivel de logro alcanzado en conocimiento y manejo del juego recreativo y el desarrollo de socialización en los estudiantes de Educación Inicial de la I.E. “Roberto Vicente Morales” – Sullana, 2019.

Objetivos específicos

- Establecer el nivel de logro alcanzado en conocimiento y manejo del juego según sus dimensiones por los estudiantes de Inicial de 5 años.
- Identificar el nivel de logro alcanzado en conocimiento y manejo del juego recreativo en los estudiantes.
- Establecer el nivel de logro alcanzado en el desarrollo de la socialización según sus dimensiones por los estudiantes de Inicial de 5 años-
- Identificar el nivel de logro alcanzado en el desarrollo de socialización en los estudiantes del Nivel Inicial.
- Establecer la comparación entre el nivel más alto de logro alcanzados por las variables de estudio en los estudiantes de inicial.

6. Metodología

a. Tipo y diseño de investigación.

Tipo de investigación

La investigación se presentó dentro de un estudio de tipo cuantitativo, debido a que se va a presentar información extraída de las fichas de observación resultado de la aplicación de los juegos recreativos para mejorar el nivel de socialización.

De corte longitudinal, porque la información va ser recogida en dos momentos determinados, pretest y postest, durante el desarrollo del trabajo pedagógico.

Diseño de investigación

El diseño que se presentó en este estudio, según Campbell y Stanley es el cuasiexperimental. Donde se consideró el diseño de un solo grupo con la aplicación de pretest y postest, este diseño busca la comparación consigo mismo.

Esquema:

El diseño corresponde al siguiente esquema:

O_1 ————— **X** ————— O_2

Donde:

X = Muestra observada, estudiantes del nivel inicial de 5 años

O_1 = Primera observación, aplicación del pretest.

O_2 = Segunda observación, aplicación del postest.

Grupo	Pretest	Muestra	Postest	Comparación
Estudiantes de inicial de 5 años	O_1	X	O_2	$O_1 - O_2$

b. Población - Muestra.**Población.**

La población de estudio está conformada por 32 estudiantes, 15 varones y 17 mujeres, del nivel inicial de 5 años de la I.E “Roberto Vicente Morales” Sullana.

Muestra

Teniendo en cuenta el tamaño de población es finita, se tomará a todos los estudiantes como la muestra de estudio.

Técnicas e instrumentos de investigación.

Abanto, W. (2012), expresa que “las técnicas son procedimientos sistematizados, operativos que sirven para solucionar problemas prácticos”. (p. 44)

Para la recolección de datos se utilizarán las siguientes técnicas e instrumentos:

Técnica, que se aplicó fue la observación, la cual permite recoger información, con la intención de examinarlo, interpretarlo y obtener unas conclusiones de ello (Benguría, et al. 2010, p. 10)

Instrumento, fue la ficha de observación, el cual es un instrumento de observación, el cual consiste en observar el fenómeno detenidamente para tomar la información y registrarla para su análisis.

Validez y confiabilidad del instrumento**Validez**

Respecto a la validez se utilizará el procedimiento de juicio de expertos, donde se les brindará a tres docentes del nivel primaria para que los evalúen y generen su informe.

Confiabilidad

Para lograr la confiabilidad de la ficha de observación, que son instrumentos para el recojo de los datos, se aplicó una prueba piloto de 12 estudiantes del nivel inicial de la I.E. “Roberto Vicente Morales” Sullana, los resultados se sometieron al análisis de fiabilidad del coeficiente alfa de Cronbach, del software estadístico SPSS dando como resultado:

Estadísticos de fiabilidad

Alfa de Cronbach	Nº de elementos
0,917	20

Procesamiento y análisis de la información

Para el proceso y análisis de los datos; después de recolectarse los datos se organizarán, clasificarán y resumirán adecuadamente, de tal manera que nos permitan un mejor análisis de la información obtenida. Para medir el nivel alcanzado en las variables de estudio se aplicará una escala descriptiva, donde los valores serán: por escala de Likert para establecer el nivel porcentual; y una escala ordinal para establecer el nivel de logro.

Por otro lado, los resultados se presentarán en tablas y/o gráficos estadísticos en su análisis e interpretación. La tabulación se la realizará de forma manual ya que es un número reducido de datos y para el análisis de los datos se utilizará la investigación descriptiva seleccionando para ver los porcentajes y para la presentación de la información se utilizará cuadros, gráficos de barras a través del uso del software Excel. Medidas descriptivas absolutas y relativas (números y porcentajes).

7. Resultados

Tabla 1.

Nivel de Conocimiento y manejo del juego en la dimensión del juego recreativo individual en los estudiantes.

Nivel de logro	Pre test		Post test	
	F1	%	f1	%
C (en Inicio)	6	18,75	0	0
B (en Proceso)	20	62.50	3	9.30
A (Logro esperado)	6	18.75	7	21.90
AD (Logro destacado)	0	0	22	68.80
Total	32	100%	32	100%

Nota. Ficha de observación "Conocimiento y manejo de juegos recreativos"

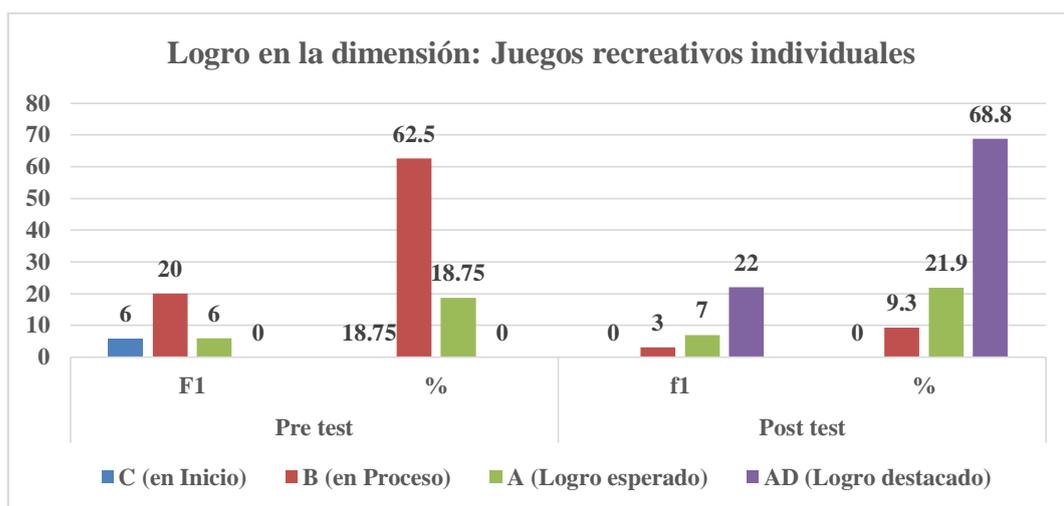


Figura 1. Nivel de conocimiento y manejo de la dimensión de juego recreativo individual.

Los resultados obtenidos de la aplicación del pretest de la dimensión de juegos individuales en los estudiantes, demuestran que 26 alumnos están en el nivel C de Inicio 6 (18.75%) y en el nivel B de Proceso 20 (62.5%), y solo un 18.75% (6) están en el nivel A de logro esperado. Después de trabajo pedagógico el postest demuestra que 3 (9.3%) de niños están en el nivel B en Proceso; 7 (21,9%) en el nivel A de Logro esperados y 22 (68.8%) en el nivel AD de logro destacado. Se observa un progreso significativo en el avance de los niños.

Tabla 2.

Nivel de Conocimiento y manejo del juego en la dimensión del juego recreativo colectivos en los estudiantes.

Nivel de logro	Pre test		Post test	
	F1	%	f1	%
C (en Inicio)	13	40.6	0	0
B (en Proceso)	19	59.4	1	3.10
A (Logro esperado)	0	0	11	34.40
AD (Logro destacado)	0	0	20	62.50
Total	32	100%	32	100%

Nota. Ficha de observación “Conocimiento y manejo de juegos recreativos”

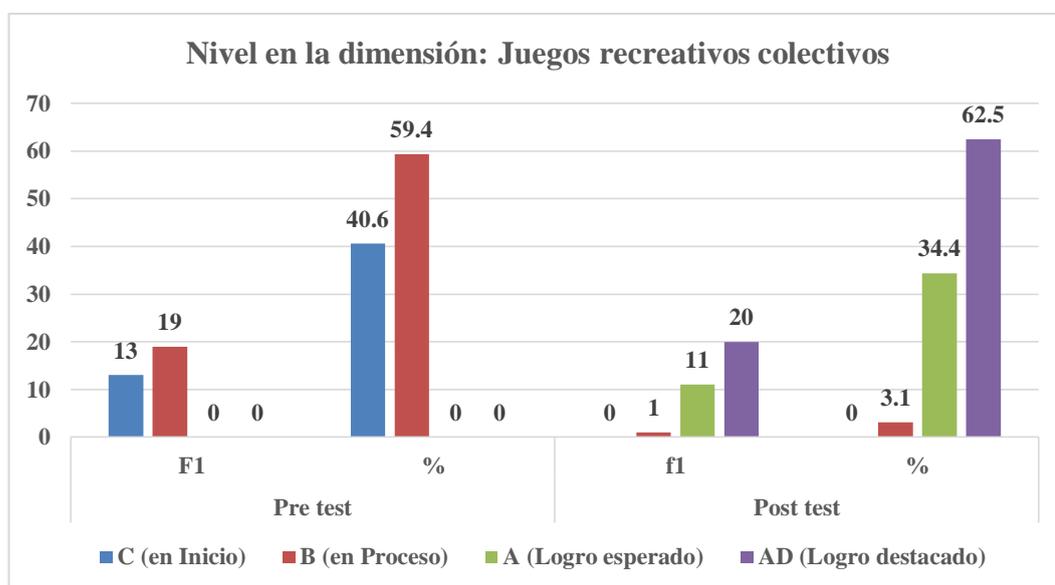


Figura 1. Nivel de conocimiento y manejo del juego en la dimensión del juego recreativo colectivos.

Los resultados obtenidos en la aplicación de pretest arrojan que el 100% de los estudiantes se ubican por debajo de los Esperado, es decir que los 32 estudiantes se encuentran repartidos en el nivel B (en proceso) 19 (59.4%) y C (en inicio) 13 (40.6%). Después del trabajo pedagógico el instrumento de postest arroja que 11 (34.4%) están en el nivel A (logro esperado), y 20 (62.5%) en el nivel AD (logro destacado) y solo 1 (3.1%) se ubica en nivel B (en proceso), en la dimensión de juegos colectivos. Superando significativamente el resultado del pre test.

Tabla 3.

Nivel de Conocimiento y manejo del juego en la dimensión del juego recreativo estructurados en los estudiantes.

Nivel de logro	Pre test		Post test	
	F1	%	f1	%
C (en Inicio)	9	28.1	0	0
B (en Proceso)	22	68.8	8	25.00
A (Logro esperado)	1	3.1	14	43.80
AD (Logro destacado)	0	0	10	31.20
Total	32	100%	32	100%

Nota. Ficha de observación “Conocimiento y manejo de juegos recreativos”

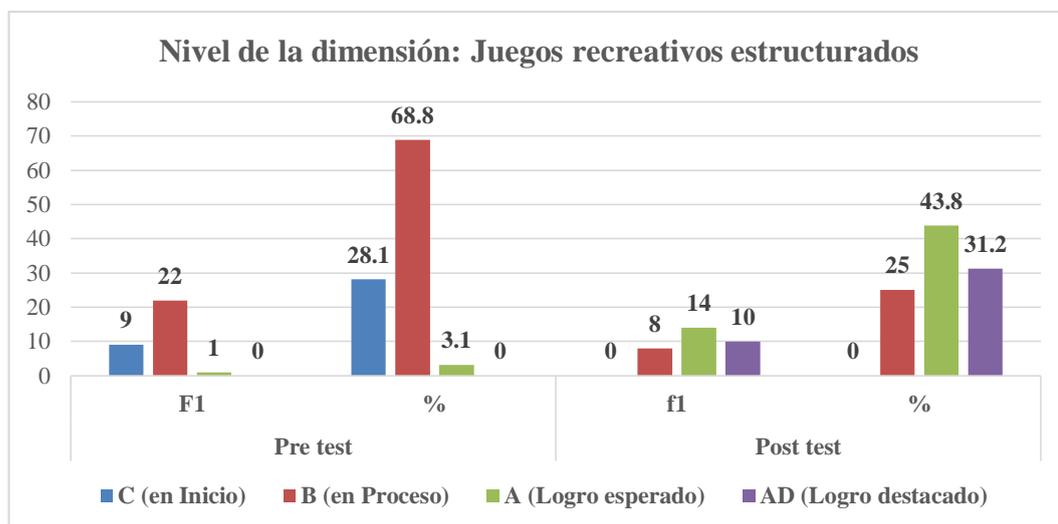


Figura 3. Nivel de conocimiento y manejo del juego en la dimensión del juego recreativo estructurado.

El análisis de los resultados del pretest en la dimensión de los juegos estructurados, considera a 31 estudiante que se ubica en los niveles de B (en proceso) y C (en inicio) con un 68.8% (22) y un 28.1% (9) respectivamente y solo el 3.1% (1) se encuentra en el nivel A de Logro esperado. Los resultados del postest demuestran que 14 (43.8%) están en el nivel A (logro esperado), y 10 (31.2%) en el nivel AD de logro destacado y 8 (25%) en el nivel B en proceso. Se concluye que hay un aumento significativo en los niveles superiores.

Tabla 4.

Nivel de Conocimiento y manejo del juego en la dimensión del juego recreativo no estructurados en los estudiantes.

Nivel de logro	Pre test		Post test	
	F1	%	f1	%
C (en Inicio)	7	21.9	0	0
B (en Proceso)	22	68.8	0	0
A (Logro esperado)	3	9.30	27	84.40
AD (Logro destacado)	0	0	5	15.60
Total	32	100%	32	100%

Nota. Ficha de observación “Conocimiento y manejo de juegos recreativos”

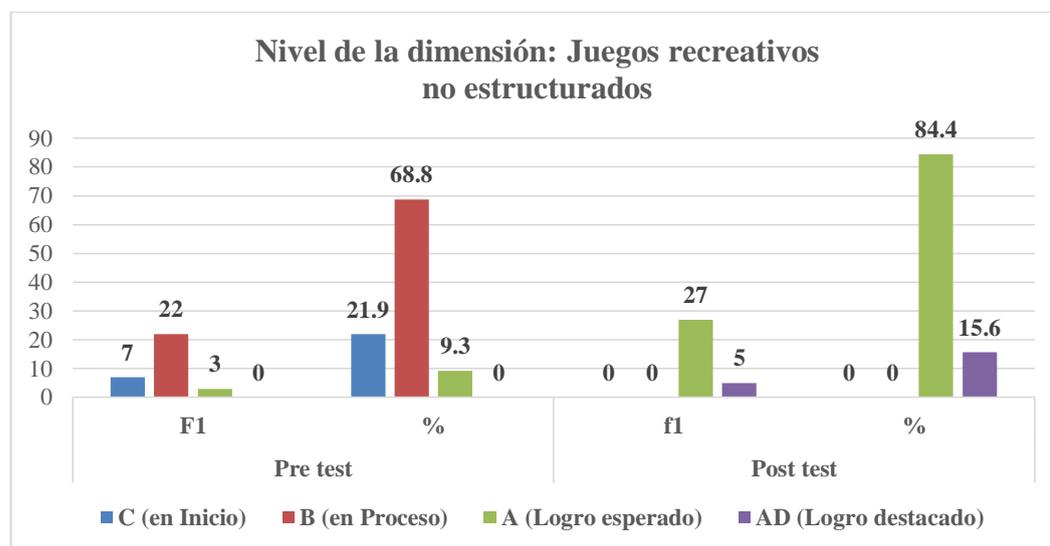


Figura 4. Nivel de conocimiento y manejo del juego en la dimensión del juego recreativo no estructurados en los estudiantes.

El estudio de los resultados del pretest de la Dimensión de los juegos no estructurados, establece que 3 (9.3%) estudiantes están en el nivel A (logro esperado), 22 (68.8%) en nivel B (en proceso) y en el nivel C (en inicio) 7 (21.9%). Después del trabajo pedagógico encontramos que los 32 estudiantes se ubican en los niveles más altos, 27 (84.4%) estudiante en el nivel A (logro esperado) y 5 (15.6%) en AD (logro destacado), se observa una mejora muy significativa en los niños.

Tabla 5.

Nivel de logro alcanzado en conocimiento y manejo del juego recreativo de los estudiantes.

Nivel de logro	Dimensión								Logro alcanzado	
	Individuales		Colectivos		Estructurados		No estructurados			
	F1	%	F1	%	F1	%	F1	%	F1	%
C	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
B	3	9.3	1	3.1	8	25.0	0	0	12	9.4
A	7	21.9	11	34.4	14	43.8	27	84.4	59	46.1
AD	22	68.8	20	62.5	10	31.2	5	15.6	57	44.5
Total	32	%	32	100%	32	100%	32	100%	128	100%

Nota. Ficha de observación "Conocimiento y manejo de juegos recreativos"

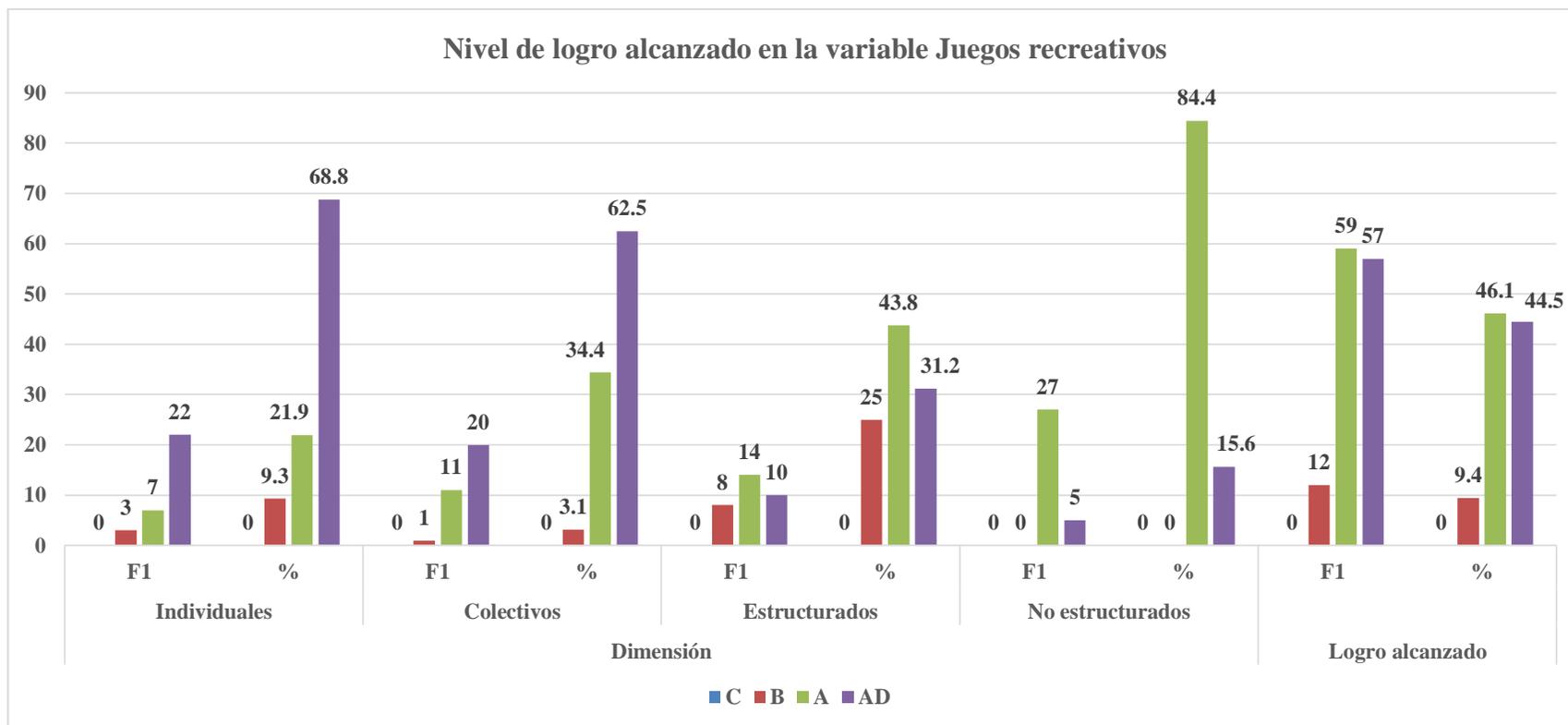


Figura 5. Nivel de logro alcanzado en conocimiento y manejo del juego recreativo en los estudiantes.

El siguiente análisis de los resultados establece el Nivel de logro alcanzado por los estudiantes según la variable de estudio Conocimiento y manejo de los Juegos recreativos, con la aplicación del pre test y del posttest. La observación de los resultados del pos test donde involucra el estudio de las cuatro dimensiones de la primera variable de estudios. Tenemos que el 9.4% porcentaje de estudiantes se ubican en el Nivel B (en proceso) que es una cantidad mínima debido que hay niños que no aprenden a realizar juegos estructurados ni tampoco logran realizar juegos colectivos, el egocentrismo parecen que priman; además el 46.1% se encuentran en el Nivel A (Logre esperado) un porcentaje alto, donde el niño logró desarrollar la competencia propuesta por el docente; y 44.5% en el nivel AD (Logro destacado) donde el niño supera los criterios establecidos por el docente. A partir de los resultados se determina que el Logro alcanzado por los estudiantes después de aplicado las actividades de aprendizaje es el A (Logro esperado) con un 46.1%. cumpliendo con el objetivo planteado.

Tabla 6.

Nivel de socialización en la dimensión activa del estudiante de educación inicial.

Nivel de logro	Pre test		Post test	
	F1	%	f1	%
C (en Inicio)	6	18,80	0	0
B (en Proceso)	25	78.10	9	28.10
A (Logro esperado)	1	3.10	20	62.50
AD (Logro destacado)	0	0	3	9.40
Total	32	100%	32	100%

Nota. Ficha de observación “Desarrollo de la socialización”

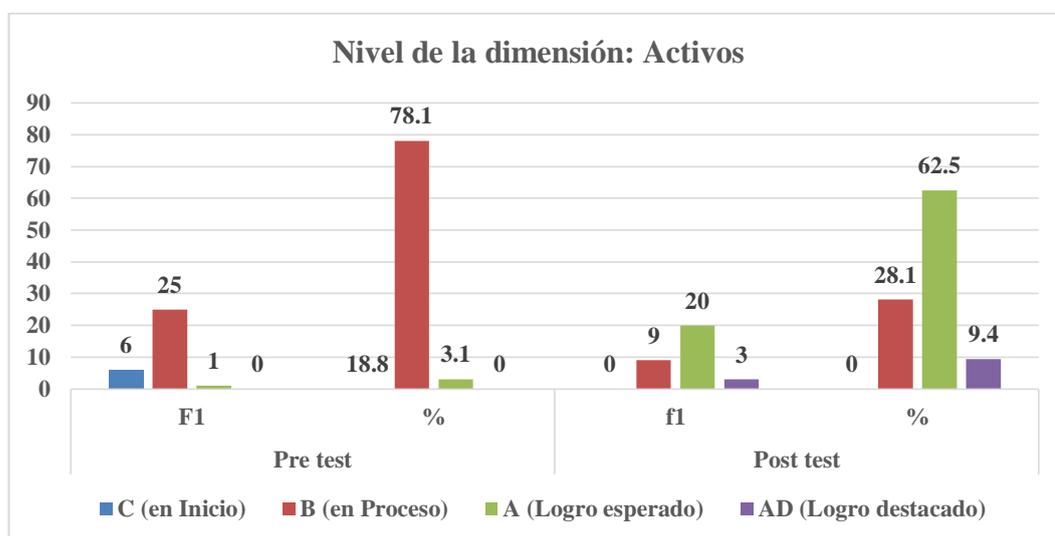


Figura 6. Nivel de socialización en la dimensión activa del estudiante de educación inicial.

Los datos arrojados del análisis estadístico de la Dimensión de la socialización activa, denota con el pretest que el 18.8% (6) estudiantes se encuentran en el nivel C (en inicio); el 78.1% (25) estudiantes se ubican en el nivel B (en proceso) y el 3.1% (1) en el nivel A (Logro esperado) el gran porcentaje está en la línea de saque para alcanzar la competencia. En cambio, el 28.1% (9) estudiantes de están en el nivel B (en proceso); el 62.5% (20) en el nivel A (Logro esperado) y el 9.4% (3) en el nivel AD (Logro destacado). Vemos que hay una mejora significativa con un 71.9% (23) de estudiantes.

Tabla 7.

Nivel de socialización en la dimensión participativa del estudiante.

Nivel de logro	Pre test		Post test	
	F1	%	f1	%
C (en Inicio)	6	18,80	0	0
B (en Proceso)	18	56.20	5	15.60
A (Logro esperado)	7	21.90	21	65.60
AD (Logro destacado)	1	3.10	6	18.80
Total	32	100%	32	100%

Nota. Ficha de observación “Desarrollo de la socialización”

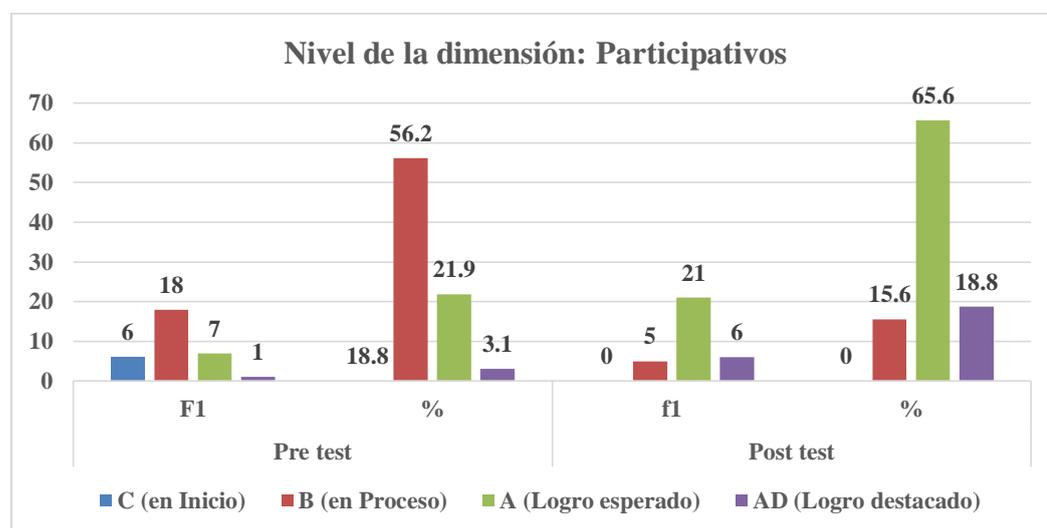


Figura 7. Nivel de socialización en la dimensión participativa del estudiante de educación inicial.

Con los resultados estadísticos obtenidos de la Dimensión de la socialización participativa, con la aplicación del pretest, el 18.8% (6) niños están en el nivel C (en Inicio); el 56.2% (18) estudiantes en el nivel B (en Proceso); el 21.9% (7) alumnos en el nivel A (Logro esperado) y un 3.1% (1) en el nivel AD (Logro destacado). Con el proceso de enseñanza aprendizaje, el postest arrojó que el 15.6% (5) están en B (en Proceso; el 65.6% (21) niño en el nivel A (Logro esperado; y el 18.8% (6) de ellos en el nivel AD (Logro destacado), nos damos cuenta del logro significativo alcanzado de 84.4% (27) estudiantes.

Tabla 8.

Nivel de la socialización en la dimensión social del estudiante de educación inicial

Socialización social	Pre test		Post test	
	F1	%	f1	%
C (en Inicio)	6	18,8	0	0
B (en Proceso)	19	59.3	7	21.9
A (Logro esperado)	7	21.9	15	46.9
AD (Logro destacado)	0	0	10	31.2
Total	32	100%	32	100%

Nota. Ficha de observación “Desarrollo de la socialización”

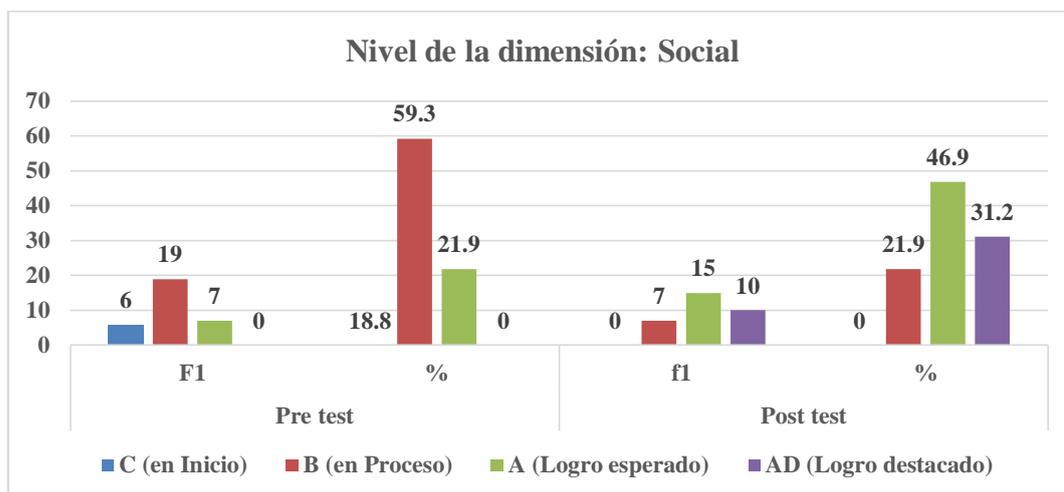


Figura 8. Nivel de socialización en la dimensión social del estudiante de educación inicial.

Con los resultados analizados de la dimensión social, el pretest arroja que 18.8% (6) niños están en el nivel C (en Inicio); 59.3% (19) estudiantes en el nivel B (en Proceso); el 21.9% (7) en nivel A (Logro esperado). Con el proceso de enseñanza aprendizaje, los resultados del postest aplicado fueron, el 21,9% (7) alumnos en el nivel B (en Proceso); el 46.9% (15) niños en el nivel A (Logro esperado) y finalmente el 31,2% (10) estudiantes en el nivel AD (Logro destacado). Nos damos cuenta que se alcanzó el nivel de logro con el 78.1% (25) niños que han logrado un desarrollo de su dimensión social.

Tabla 9.

Nivel de logro alcanzado en el desarrollo de la socialización del estudiante del Nivel Inicial.

Nivel de logro	Dimensión						Logro alcanzado	
	Activos		Participativos		Social		F1	%
	F1	%	F1	%	F1	%		
C	0	0	0	0	0	0	0	0
B	9	28.1	5	15.6	7	21.9	21	21.9
A	20	62.5	21	65.6	15	46.9	56	58.3
AD	3	9.4	6	18.8	10	31.2	19	19.8
Total	32	100%	32	100%	32	100%	96	100%

Nota. Ficha de observación “Desarrollo de la socialización”

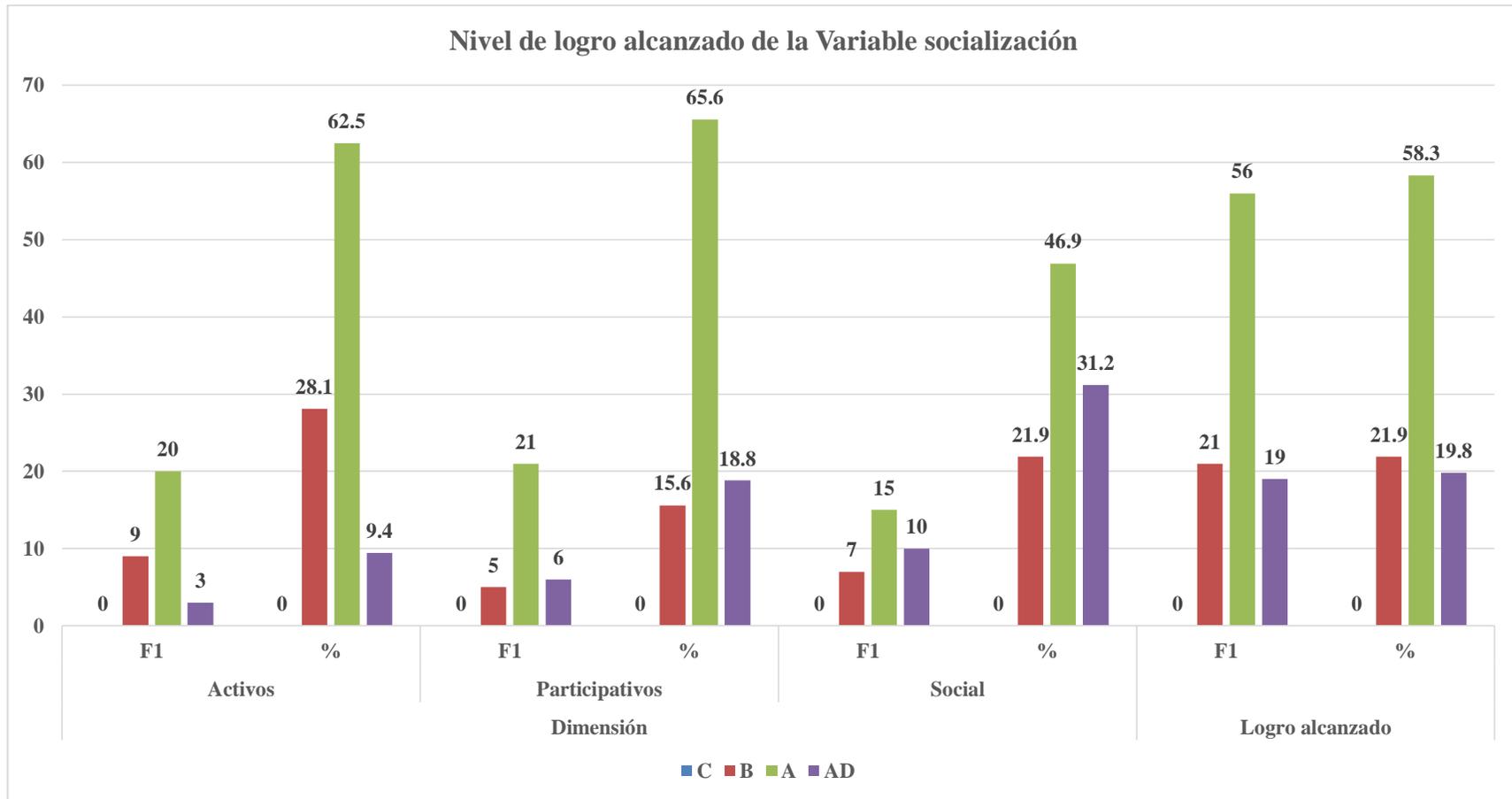


Figura 9. Porcentaje del nivel alcanzado en la socialización del estudiante del Nivel Inicial.

Los resultados establecidos del análisis para determinar el nivel de logro alcanzado por los estudiantes de 5 años de inicial según la variable de estudio Nivel de socialización, se llegó a conocer con la aplicación del pre test y del post test. La observación de los resultados del pos test donde involucra el estudio de las cuatro dimensiones de la primera variable de estudios. Tenemos que el 58.3% es el porcentaje más alto de estudiantes, el cual se ubican en el Nivel A (Logro esperado), esto quiere decir que, el estudiante evidencia el nivel esperado respecto a la competencia, demostrando manejo satisfactorio en todas las tareas propuestas y en el tiempo programado. El segundo porcentaje lo ubicamos en el nivel B (en Proceso) con un 21.9%, donde el estudiante está próximo o cerca al nivel esperado respecto a la competencia, para lo cual requiere acompañamiento durante un tiempo razonable para lograrlo. Y finalmente el 19.8% está en el nivel AD (Logro destacado). No damos cuenta que el nivel más alto es el A (Logro esperado) cumpliendo con el objetivo planteado.

Tabla 10.

Nivel más alto de logro alcanzado en conocimiento y manejo del Juego recreativo y la Socialización en estudiantes de inicial.

Nivel de logros de las variables	Juegos recreativos		Nivel de socialización	
	f1	%	f1	%
C (en Inicio)	0	0	0	0
B (en Proceso)	12	9.4	21	21,9
A (Logro esperado)	59	46.1	56	58.3
AD (Logro destacado)	57	44.5	19	19.8
Total	128	100%	96	100%

Nota. Ficha de observación “Conocimiento y manejo de juegos recreativos” y “Desarrollo de la socialización”

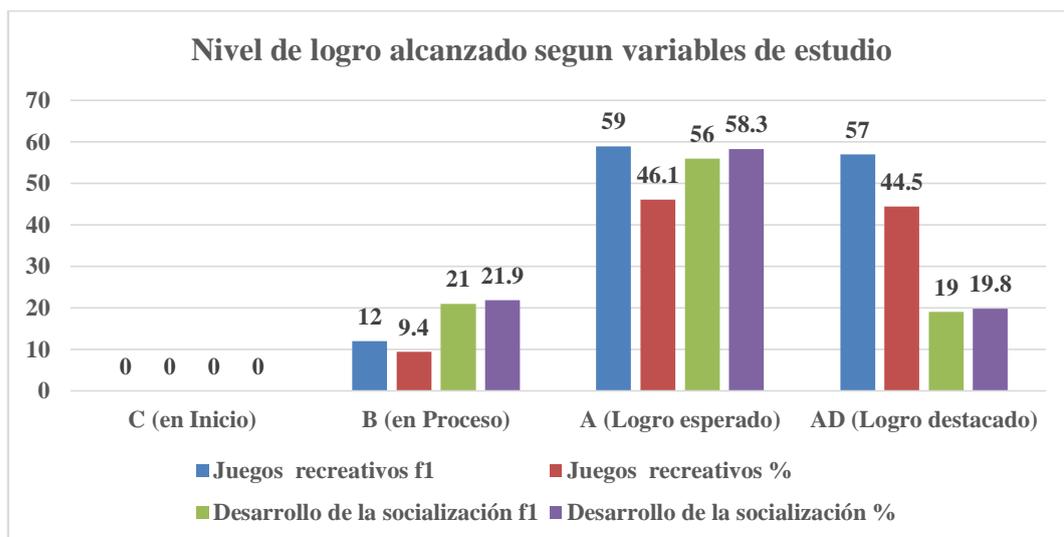


Figura 10. Nivel de logro alcanzado en la variable Conocimiento y manejo del juego recreativo y la variable nivel de socialización.

Para establecer el nivel de logro entre las variables de estudio según los niveles propuestos de calificación tenemos que en ambos están en el Nivel A (Logro esperado). Para la variable conocimiento y manejo de los juegos recreativos el porcentaje es el 46.1%, para la variable desarrollo de la socialización es el 58.3%, confirmando que los dos están en el mismo nivel de logro.

8. Análisis y Discusión

Al desarrollar el estudio se observó que en el aula de los niños de inicial de cinco años de la Institución Educativa “Roberto Morales Rojas” de la ciudad de Sullana, presentaban problemas de adaptabilidad, y sobre todo tenían dificultades con sus habilidades sociales, lo que dificultaba una buena comunicación dentro del aula. Por ello se tomó la iniciativa de crear los cuestionarios que facilitarían el diagnóstico de déficit de desarrollo de la socialización de los niños.

Sabemos que las habilidades sociales son un conjunto de conductas que el niño emite dentro de su contexto interpersonal donde expresa sus sentimientos, actitudes, deseos, opiniones o derechos, pero respetando a los demás. La forma de aprender o adquirir el conocimiento el niño es a través de lo concreto, es decir el niño aprende observando en un ambiente alegre y divertido, es por ello que el juego se convierte en la mejor estrategia de aprendizaje, para generar conocimientos o cambiar conductas y actitudes. Es por ello que se aplicaron ambos instrumentos, en diferentes tiempos (pre y post test) para recoger la información.

De los resultados obtenidos después del proceso didáctico y de enseñanza aprendizaje, en el desarrollo de la dimensión de juegos individuales en los estudiantes, demuestran que 3 (9.3%) de niños están en el nivel en Proceso; 7 (21,9%) en el nivel de Logro esperados y 22 (68.8%) en el logro destacado. Se observa un progreso significativo en el avance de los niños.

Por otro lado, que los resultados del post test demuestran un avance significativo en la dimensión de juegos recreativos colectivos, donde 31 estudiantes que es el (96.9%) superaron esos niveles, es decir los ubicamos en los niveles A (Logro esperado) y AD (Logro destacado) y solo 1 (3.1%) se ubica en nivel de Proceso (B), en la dimensión de juegos colectivos. Se demuestra que los juegos colectivos son aceptados por la gran mayoría de los niños. Esto lo corrobora con su estudio Olivares, S. (2015) con sus resultados obtenidos de su estudio; observó que los ítems de la habilidad de escuchar que 93.75% de los alumnos espera su turno para hablar, un 90.6 % de los estudiantes son capaces de mirar atentamente al compañero que está hablando. Además, Ugalde (2011) lo confirma cuando dice que el niño utiliza el lenguaje en el control de sus conductas 85%; evita agredir

verbal y físicamente 75%; utiliza el lenguaje para hacerse entender 87%; toma iniciativa de empresa 90%.

Cuando hablamos de los juegos recreativos estructurados los alumnos de inicial de cinco años lograron después del trabajo pedagógico superar su deficiencia, el post test demuestra que 14 (43.8%) y 10 (31.2%) los ubicamos en los niveles de Logro esperado (A) y Logro destacado (AD) respectivamente, mientras un 25% (8) se mantiene en el nivel de en Proceso (B). Se concluye que hay un aumento significativo en los niveles superiores. Las mejoras significativas las respalda Gonzales J. J. (2019), donde demuestra que el asertividad a la hora del juego alcanza el 66.7% nivel medio y 28.5% nivel alto y en el nivel bajo el 4.8%. Otra investigación realizada por Ugalde (2011) en la dimensión apropiación de normas: acepta participar conforme a las reglas 80%; se compromete con actividades acordadas con el grupo 85%; acepta normas en el trabajo y en el juego 90% demostrando que coinciden no solo con los ítems sino también con los resultados obtenidos.

En los resultados de la aplicación del post test en la dimensión de los juegos no estructurados, después del trabajo pedagógico encontramos que los 32 estudiantes se ubican en el nivel A de Logro esperado, es decir, 27 (84.4%) y 5 (15.6%) en el nivel AD de Logro destacado, se observa una mejora muy significativa en los niños. Estos logros se asemejan a los obtenidos por Olivares (2015) considera la habilidad asociada de afrontar críticas ha conseguido el 90.60% de aprobación en los estudiantes, porcentaje elevado para dicha habilidad. La habilidad de compartir también ha mostrado una mejora, el 96.875% comparte sus materiales con sus compañeros y el 87.5% mantiene una buena relación con sus compañeros, sin embargo, el 3.125% aun presentan una constancia de siempre en la adquisición de dichas conductas. El respetar las opiniones de sus compañeros, el utilizar y compartir material con sus compañeros son ítems que guardan relación con el estudio propuesto para la discusión.

Cuando se observan los resultados obtenidos para conocer el nivel de logro de los estudiantes en relación a los juegos recreativos, llegamos a los siguientes porcentajes según el post test, donde se consideran las cuatro dimensiones. El 9.4% porcentaje de estudiantes se ubican en el Nivel B (en proceso) que es una

cantidad mínima debido al egocentrismo; además el 46.1% se encuentran en el Nivel A (Logro esperado) un porcentaje alto, donde el niño logró desarrollar la competencia, y 44.5% en el nivel AD (Logro destacado) donde el niño supera los criterios establecidos por el docente. A partir de los resultados se determina que el Logro alcanzado es el A (Logro esperado) con un 46.1%. demostrando que el niño desarrolla capacidades a través del juego. Esta propuesta es sustentada por los resultados de los estudios de Gonzales (2017) donde concluye que con la aplicación de juegos sociales como estrategia permitió mejorar el nivel de socialización de los niños de 3 años del colegio “Premium College”. Otro es Vásquez (2014) que en su estudio los resultados permiten confirmar que la aplicación del programa de juegos recreativos el cual mejoró significativamente la socialización de los estudiantes del grupo de estudio.

Considerando la dimensión de la socialización activa, denota un cambio después del proceso, el post test arroja que, el 28.1% (9) estudiantes de están en el nivel B (en proceso); el 62.5% (20) en el nivel A (Logro esperado) y el 9.4% (3) en el nivel AD (Logro destacado). Vemos que hay una mejora significativa con un 71.9% (23) de estudiantes. Por ejemplo, se relaciona con Olivares (2019) cuando en su estudio observa que un 93.75 % de los niños y las niñas son capaces de poner a disposición de sus compañeros sus materiales para el trabajo grupal. Por otro lado, se refleja que tan solo el 81.25% de los estudiantes utiliza la postura adecuada mientras habla y ahora el porcentaje aumento a 93.75%. Uno de los ítems que representan el menor porcentaje adquirido es 87.5% se refiere a si el niño utiliza el tono de voz adecuado para llegar a todos sus compañeros, considerándose como el respeto a sus compañeros de juego.

Otro de los puntos está relacionado con los resultados estadísticos obtenidos de la Dimensión de la socialización participativa, con el proceso de enseñanza aprendizaje, el post test arrojó que el 15.6% (5) están en B (en Proceso); el 65.6% (21) niño en el nivel A (Logro esperado); y el 18.8% (6) de ellos en el nivel AD (Logro destacado), nos damos cuenta del logro significativo alcanzado de 84.4% (27) estudiantes. Los resultados son ratificados con los estudios de Olivares (2019) donde observa que el menor porcentaje pertenece al ítem de opinar sobre lo que sus compañeros han narrado, solo alcanzó un 68.75%. El menor porcentaje

obtenido en este juego fue un 90.625%, el cual se relaciona con el ítem de participar cuando se comenta sobre el juego realizado. También Ugalde (2011) considera en sus resultados según la dimensión de comunicación: utiliza el lenguaje en el control de sus conductas 85%; evita agredir verbal y físicamente 75%; utiliza el lenguaje para hacerse entender 87%.

El análisis de los resultados obtenidos de la dimensión social, el post test aplicado arrojó que, el 21,9% (7) alumnos en el nivel B (en Proceso); el 46.9% (15) niños en el nivel A (Logro esperado) y finalmente el 31,2% (10) estudiantes en el nivel AD (Logro destacado). Nos damos cuenta que se alcanzó el nivel de logro con el 78.1% (25) niños que han logrado un desarrollo de su dimensión social. Gonzales (2019) considera que en la dimensión de socialización 4.76% nivel bajo, 90.48% nivel medio y 4.76% nivel alto. También tienen resultados similares. Otro estudio que lo respalda es de Requejo y Montenegro (2018) donde sus resultados de la dimensión comunicativo de socialización tenemos 57.1% nivel medio y 42.94% nivel alto.

9. Conclusiones y recomendaciones

Conclusiones

Teniendo en cuenta el primer objetivo específico se concluye que en la variable de estudio conocimiento y manejo del juego recreativo y teniendo en cuenta sus cuatro dimensiones el 9.4% porcentaje de estudiantes se ubican en el Nivel B (en proceso) que es una cantidad mínima debido que hay niños que no aprenden a realizar juegos estructurados ni tampoco logran realizar juegos colectivos, el egocentrismo parecen que priman; además el 46.1% se encuentran en el Nivel A (Logro esperado) un porcentaje alto, donde el niño logró desarrollar la competencia propuesta por el docente; y 44.5% en el nivel AD (Logro destacado) donde el niño supera los criterios establecidos por el docente.

Con los resultados obtenidos en las cuatro dimensiones establecidas de la variable conocimiento y manejo de los juegos recreativos y teniendo en cuenta el segundo objetivo específico y con el análisis de los datos se concluye identificar el Logro alcanzado por los estudiantes después de aplicado las actividades de aprendizaje es el A (Logro esperado) con un 46.1%. cumpliendo con el objetivo planteado.

Al buscar establecer el nivel de logro alcanzado en el desarrollo de la socialización según sus dimensiones por los estudiantes, se quiere responder al tercer objetivo específico planteado, para ello se van a tomar como base el análisis de los resultados obtenidos en las tres dimensiones que considera la segunda variable de estudio, podemos decir que el 58.3% es el porcentaje más alto de estudiantes, el cual se ubican en el Nivel A (Logro esperado), esto quiere decir que, el estudiante evidencia el nivel esperado respecto a la competencia, demostrando manejo satisfactorio en todas las tareas propuestas y en el tiempo programado. El segundo porcentaje lo ubicamos en el nivel B (en Proceso) con un 21.9%, donde el estudiante está próximo o cerca al nivel esperado respecto a la competencia, para lo cual requiere acompañamiento durante un tiempo razonable para lograrlo.

Con los resultados obtenidos en las cuatro dimensiones establecidas de la variable desarrollo de la socialización y teniendo en cuenta el cuarto objetivo específico y con el análisis de los datos se concluye identificar el Logro alcanzado por los estudiantes después de aplicado las actividades de aprendizaje es el 19.8% está en el nivel AD (Logro destacado). No damos cuenta que el nivel más alto en el A (Logro esperado) cumpliendo con el objetivo planteado.

Por último, el quinto objetivo específico busca establecer la comparación entre los niveles de logro alcanzados por las variables de estudio en los estudiantes de inicial. Para establecer el nivel de logro entre las variables de estudio según sus niveles propuestos de calificación tenemos que ambos están en el Nivel A (Logro esperado). Para la variable conocimiento y manejo de los juegos recreativos el porcentaje es el 46.1%, para la variable desarrollo de la socialización es el 58.3%, confirmándose que los dos están en el mismo nivel de logro.

Recomendaciones

En este estudio, se consideran importantes aportaciones al campo educativo, con el propósito de continuar y fortalecer el desarrollo de la socialización en los niños:

Seguir realizando permanentes observaciones y reflexión sobre el comportamiento de los niños, con el afán de monitorear el nivel de desarrollo de su socialización de manera personalizada.

Con la creatividad que caracteriza al docente de educación inicial, debe de diseñar programas donde involucre al juego recreativo de perfil social, con la finalidad de favorecer el desarrollo de nuevos aprendizajes sociales, para que el estudiante sea capaz de expresarlos dentro y fuera del salón de clase.

10. Agradecimientos

El presente trabajo de investigación se lo dedico a mi Dios Todopoderoso y a mis padres por su amor, bendición y sabiduría que me permiten luchar por ser cada día mejor.

A mi esposo e hijos que me dieron de su fortaleza para culminar mis estudios cuando estuve a punto de derrotarme, gracias por su apoyo constante y amor incondicional.

A mis docentes, por el apoyo, así como por la sabiduría que me transmitieron en el desarrollo de mi formación profesional, en especial a mi asesora por haber guiado el desarrollo de este trabajo.

11. Referencias bibliográficas.

- Acevedo, A. (2011). *El juego como estrategia para favorecer la socialización*". Disponible en www.monografias.com
- Almeida, I. (2005). *Amar la mejor forma de estimular*. Editorial Argudo y Asociados impresiones.
- Antolín, M. (2006). *Como Estimular el Desarrollo de los niños y Despertar sus Capacidades: para Padres y Educadoras*, Buenos Aires: Editorial Círculo Latino Austral.
- Antúnez, C. (2006). *Juegos para estimular las inteligencias múltiples*. (2° Edición), Madrid: Narcea S.A. Ediciones.
- Bodrova, E y Leong, D. *Herramientas de la Mente*. Disponible en www.monografias.com
- Bonilla, C. (1998), *Aproximación a los conceptos de lúdica y ludopatía*. Ponencia presentada en el V Congreso Nacional de Recreación Coldeportes Caldas, Manizales, Caldas, Colombia. Disponible en <http://www.redcreacion.org/documentos/congreso5/CBolivar.htm>
- Brites, G. y Muller M. (1994). *Manual para la Estimulación Temprana*, Buenos Aires: Editorial Bonum.
- Bruzzo, M. y Jacobovich, M. (2007). *Escuela para Educadoras, Buenos Aires, Rep. Argentina*: Editorial Cardix Internacional S.A.
- Caillois, R. (1986). *Los juegos y los hombres. La máscara y el Vértigo*. México: Fondo de Cultura Económica
- Edo, M. & Deulofeu, J. (2006). *Juegos, interacción y construcción de conocimientos matemáticos: Investigación sobre una práctica educativa*. Universidad Autónoma de Barcelona, España. Disponible en http://www.educared.org.ar/infanciaenred/elglobo/rojo/periscopio/2006_01/7-Edo,Deulofeu.pdf
- Felibert (2007). *La Actividad Lúdica Como Estrategia Básica Para El Desarrollo De La Socialización Del Niño En El Preescolar "Yare", De San Francisco De Yare, Edo. Miranda*. Disponible en www.monografias.com

- Gonzales, J. J. (2019). Aplicación de juegos recreativos como estrategia didáctica para mejorar el nivel de socialización en el área de personal social, en los niños y niñas de 5 de la I. E. I N° 328 - Cutervo- Cajamarca, 2018. Recuperado de <http://repositorio.unprg.edu.pe/bitstream/handle/UNPRG/4253/BC-TES-TMP3072.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Gonzales, M. del R. (2017). *Efectos que produce la aplicación de “juegos sociales” como estrategia didáctica en la mejora del nivel de socialización en el área de personal social, en los niños y niñas de 3 años, del colegio “Premium College - Cutervo - Cajamarca, años 2017.* Recuperado de <http://repositorio.unprg.edu.pe/bitstream/handle/UNPRG/1762/BC-TES-TMP-613.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Hilgard, E. (2010). *Teorías del aprendizaje, edición revolucionaria, Cuba.* Instituto Cubano del Libro.
- Jiménez. C. (2000). *Hacia la construcción del concepto de lúdica.* Ensayo, Colombia.
- López, L. (2017). *Utilización del juego libre en sectores para la socialización de los niños y niñas de 4 años del PRONOEI UNUNCHIS de la ciudad de Cusco* (tesis de pregrado). Recuperado de http://repositorio.unap.edu.pe/bitstream/handle/UNAP/9540/L%C3%B3pez_Huillca_Laura.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Olivares, S. (2015). *El juego social como instrumento para el desarrollo de habilidades sociales en niños de tercer grado de Primaria de la Institución Educativa San Juan Bautista de Catacaos – Piura* (Tesis de pregrado). Recuperado de https://pirhua.udep.edu.pe/bitstream/handle/11042/2674/EDUC_033.pdf?sequence=1
- Martínez, E. (2008). *El juego como escuela de vida: Karl Groos.* Localizado en *Magister: Revista miscelánea de investigación*, 22, 7-22. Disponible en: <http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2774872>

- Matos, R. (2002). Juegos musicales como recursos pedagógicos en el Preescolar. Editorial de la Universidad Pedagógica Experimental Libertador. YUDUPEL.
- Navarro, V. (2002). *El afán de jugar. Teoría y práctica de los juegos motores*. Barcelona: INDE Publicaciones.
- Newman, B. (1983). *Desarrollo del niño*. 1era ed. México: Limusa
- Ortega, R. (1999). *Jugar y aprender*. Sevilla: Editorial Diada.
- Ortiz, A. (2009). *Didáctica lúdica: Jugando también se aprende*. Monografía disponible en: <http://www.monografias.com/trabajos28/didactica-ludica/didactica-ludica.shtml>
- Payà, A. (2006). *La actividad lúdica en la historia de la educación española contemporánea*. Valencia: Ed. Universitat de Valencia Servei de Publication.
- Piaget, J. (1981). *Psicología y Pedagogía*. Barcelona: Ariel.
- Requejo, M. I. y Montenegro A. del R. (2018). Aplicación de juegos recreativos como estrategia didáctica para mejorar el nivel de socialización, en el área de personal social, en los niños y niñas de 5 años de la I. E. I N° 301 – Cutervo-Cajamarca, en el año 2017. Recuperado de <http://repositorio.unprg.edu.pe/bitstream/handle/UNPRG/4492/BC-3319%20REQUEJO%20DIAZ%20-%20MONTENEGRO%20RIVERA.pdf?sequence=3&isAllowed=y>
- Saldaña, M. (2017). El juego como estrategia educativa para desarrollar la interacción social de los niños y niñas de 5 años, aula celeste de la Institución Educativa Inicial N° 304 “San Juan” de Chota, 2017. Recuperar de http://repositorio.usanpedro.edu.pe/bitstream/handle/USANPEDRO/7470/Tesis_60053.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Ugalde, M. (2011). *El juego como estrategia para la socialización de los niños de preescolar*. Universidad Pedagógica Nacional, México. Recuperado de <http://200.23.113.51/pdf/28333.pdf>
- Vásquez, J. M. (2014). *Programa de juegos recreativos para mejorar la socialización de los estudiantes de 5 años del Nivel Inicial de la I.E. N°. 329, Sarabamba - Chota - 2014*. Recuperado de <http://repositorio.unc.edu.pe/handle/UNC/1279>

Vygotsky, L. S. (1979). El desarrollo de los procesos psicológicos superiores, Barcelona. Critica.

12. Anexos

Anexo 1

MATRIZ DE CONSISTENCIA LOGICA

PROBLEMA	HIPÓTESIS	VARIABLES	OBJETIVOS
<p>¿Cuál es el nivel de logro alcanzado en conocimiento y manejo del juego recreativo y en desarrollo de socialización de los estudiantes del Nivel Inicial de la I.E. “Roberto Vicente Morales” - Sullana 2019?</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Existe concordancia en el nivel de logro alcanzado por los estudiantes del nivel inicial en conocimiento y manejo del juego recreativo y el desarrollo de socialización. • Los juegos recreativos mejoran significativamente el nivel de socialización de los estudiantes del nivel inicial de la I.E. “Roberto Vicente Morales” de Sullana. 	<p>Variable 1: Conocimiento y manejo del Juego recreativo</p> <p>Variable 2: Desarrollo de la socialización</p>	<p>Objetivo general Determinar el nivel de logro alcanzado en conocimiento y manejo del juego recreativo y el desarrollo de socialización en los estudiantes de Educación Inicial de la I.E. “Roberto Vicente Morales” – Sullana, 2019.</p> <p>Objetivos específicos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Establecer el nivel de logro alcanzado en conocimiento y manejo del juego según sus dimensiones por los estudiantes de Inicial de 5 años. • Identificar el nivel de logro alcanzado en conocimiento y manejo del juego recreativo en los estudiantes. • Establecer el nivel de logro alcanzado en el desarrollo de la socialización según sus dimensiones por los estudiantes de Inicial de 5 años- • Identificar el nivel de logro alcanzado en el desarrollo de socialización en los estudiantes del Nivel Inicial. • Establecer la comparación entre el nivel más alto de logro alcanzados por las variables de estudio en los estudiantes de inicial.

Anexo 2

MATRIZ DE CONSISTENCIA METODOLOGICA

TITULO	TIPO Y DISEÑO DE INVESTIGACIÓN	POBLACION/MUESTRA	INSTRUMENTOS DE INVESTIGACION	CRITERIOS DE VALIDEZ Y CONFIABILIDAD
El juego y la socialización en estudiantes del nivel inicial de una I.E. de Sullana-2019.	<p>Tipo Tipo cuantitativo, de corte longitudinal</p> <p>Diseño cuasiexperimental.</p>	<p>Población La población de estudio está conformada por 32 niños y niñas de 5 años de la I.E “Roberto Vicente Morales Rojas” Sullana.</p> <p>Muestra Teniendo en cuenta el tamaño de población es finita se tomará a toda la población de estudio como muestra.</p>	Ficha de observación	<p>Validez Prueba de “Juicio de Expertos”</p> <p>Confiabilidad Técnica estadística de Alfa de Cronbach</p>

Anexo 3

FICHA DE OBSERVACIÓN N° 1

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1. Apellidos y Nombres :

1.2. Fecha.....

II. PROPÓSITOS

El presente instrumento tiene por finalidad recoger evidencias sobre el *conocimiento y manejo de juegos recreativos* por los niños y niñas de 5 años del nivel del Inicial de la I.E “Roberto Vicente Morales Rojas” Sullana.

Nunca	0
A veces	1
Casi siempre	2
Siempre	3

N°	Indicadores	Valoración			
		N	A-V	C-S	S
	Dimensión Juegos individuales				
1	¿Muestra confianza y acepta a los demás en el desarrollo de los juegos?				
2	¿Se mueve con facilidad dentro del grupo?				
3	¿Se divierte jugando en equipo?				
4	¿Acepta y cumple normas en el desarrollo del juego?				
	Dimensión Juegos colectivos				
5	¿Se comunica adecuadamente dentro de su grupo?				
6	¿Espera con calma y respeta el turno de sus compañeros?				
7	¿Hace amigos y se integra al grupo con facilidad?				
8	¿Comparte sus juegos y materiales con todos sus compañeros?				
9	¿Siempre actúa deportivamente en grupos?				
	Dimensión Juegos estructurados				
10	¿Acepta jerarquías y cumple roles en el juego?				
11	¿Respeto la integridad de sus compañeros?				
12	¿Conoce y sabe cómo se desarrollan algunos juegos recreativos?				
13	¿Ejecuta algunos juegos siguiendo las reglas?				
14	¿Cuida los materiales utilizados?				

15	¿Sabe que los materiales son de la institución educativa y los cuida?				
	Dimensión Juegos No estructurados				
16	¿Participa en el desarrollo de algunos juegos recreativos?				
17	¿Ejecuta juegos propios de su comunidad y/o contexto social?				
18	¿Respeto las opiniones de sus compañeros en el juego?				
19	¿Utiliza materiales complejos en sus juegos?				
20	¿Utiliza materiales al participar en el desarrollo de los juegos?				
PUNTAJE TOTAL					

Valoración del nivel de Juego recreativo según dimensiones

Nivel	Cualitativa	Cuantitativa
Juego recreativo Individual	Bajo	0-4
	Medio	5-8
	Alto	9-12
Juego recreativo Colectivo	Bajo	0-5
	Medio	6-10
	Alto	11-15
Juego recreativo Estructurado	Bajo	0-6
	Medio	7-12
	Alto	13-18
Juego recreativo No estructurado	Bajo	0-5
	Medio	6-10
	Alto	11-15

Anexo 4

FICHA DE OBSERVACIÓN N° 2

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1. Apellidos y Nombres :

1.2. Fecha.....

II. PROPÓSITOS

El presente instrumento tiene por finalidad recoger y valorar evidencias sobre el “Desarrollo de la socialización” de los de los estudiantes de 5 años del nivel Inicial de la I.E “Roberto Vicente Morales Rojas” Sullana.

Nunca	0
A veces	1
Casi siempre	2
Siempre	3

N°	Indicadores	Valoración			
		N	A-V	C-S	S
	Dimensión Activos				
1	Se desplaza en diferentes direcciones durante el desarrollo del juego				
2	Se integra con facilidad al desarrollo de los juegos				
3	Respetar las opiniones de sus compañeros durante el desarrollo del juego				
4	Utiliza materiales adecuados para cada juego				
	Dimensión Participativos				
5	Participa con facilidad durante el desarrollo de los juegos				
6	Se comunica adecuadamente dentro de su grupo				
7	Espera con calma y respeta el turno de sus compañeros				
8	Interactúa con sus compañeros en el desarrollo de los juegos				
9	Acepta jerarquías y cumple roles en el juego				
	Dimensión Social				
10	Utilizan los juegos para la construcción de sus aprendizajes.				
11	Esperan con calma y respeta el turno de sus compañeros				
12	Se divierten jugando en equipo				

13	Hacen amigos con facilidad				
14	Socializan sus aprendizajes utilizando los diversos juegos				
15	Se divierte jugando en equipo.				
16	Comunica las intenciones de juego a sus compañeros				
17	Respetan las normas de convivencia dentro y fuera del aula				
18	Aprovechan los errores ocurridos durante el juego para mejorar sus aprendizajes.				
19	Lidera a su grupo durante el desarrollo del juego.				
20	Incluyen a todos sus compañeros durante el desarrollo del juego.				
PUNTAJE TOTAL					

Valoración del nivel de socialización según sus dimensiones

Nivel	Cualitativa	Cuantitativa
Socialización Activos	C	0-3
	B	4-6
	A	7-9
	AD	10-12
Socialización Participativos	C	0-4
	B	5-8
	A	9-12
	AD	13-15
Socialización Social	C	0-8
	B	9-17
	A	18-25
	AD	26-33

Escala de Calificaciones	
C (en Inicio)	Cuando el estudiante muestra un progreso mínimo en una competencia de acuerdo al nivel esperado.
B (en Proceso)	Cuando el estudiante está próximo o cerca al nivel esperado respecto a la competencia, para lo cual requiere acompañamiento durante un tiempo razonable para lograrlo.
A (Logro esperado)	Cuando el estudiante evidencia el nivel esperado respecto a la competencia, demostrando manejo satisfactorio en todas las tareas propuestas y en el tiempo programado.
AD (Logro destacado)	Cuando el estudiante evidencia un nivel superior a lo esperado respecto a la competencia.