



TITULO

**APLICACIÓN DE UN TALLER DE JUEGOS INFANTILES
PARA ESTIMULAR LA SOCIALIZACIÓN EN LOS NIÑOS
DE 2 AÑOS DE LA CUNA-JARDIN “CRUZ DE LA PAZ”
CHIMBOTE 2014**

**Informe de Tesis para obtener el título de Licenciada en Educación
Inicial**

TESISTAS:

- ❖ **BACH. OBANDO VELESMORO MARÍA FABIOLA**
- ❖ **BACH. RODRÍGUEZ TAFUR CYNTHIA LUCERO**

ASESORA:

- ❖ **Mg. MARÍA MAGDALENA HUERTA FLORES**

**NUEVO CHIMBOTE – PERÚ
2017**

DEDICATORIA

Con todo mi cariño y mi amor para las personas que hicieron todo en la vida para que yo pudiera lograr mis sueños, por motivarme y darme la mano cuando sentía que el camino se terminaba, a ustedes por siempre mi corazón y mi agradecimiento.

A mis hermanos por estar siempre presentes, acompañándome para poderme realizar. A mis sobrinos José Andrés y Fátima Daneshka quienes han sido y serán mi motivación, inspiración y felicidad

María Fabiola Obando Velesmoro

Dedico este trabajo principalmente a Dios, por haberme dado la vida y permitirme el haber llegado hasta este momento tan importante de mi formación profesional.

Con todo mi cariño y mi amor para las personas que hicieron todo en la vida para que yo pudiera lograr mis sueños; Carlos, Rosa, Denis, Piero y Elmer por motivarme y darme la mano cuando sentía que el camino se terminaba, a ustedes por siempre mi corazón y mi agradecimiento.

Cyntia Lucero Rodríguez Tafur

AGRADECIMIENTO

Agradecerle a dios por brindarme esa fortaleza de seguir con este proyecto y de guiarme por el buen camino y no desmayar en los problemas que se presentaban enseñándome a encarar las adversidades sin desfallecer en el intento.

Gracias a las profesoras María Cleofe Baca Espejo y María Huertas quien con su apoyo y enseñanza incondicional se pudo llevar a cabo este informe de tesis.

María Fabiola Obando Velesmoro

El presente trabajo de tesis me gustaría agradecerle en primer lugar a Dios por bendecirme para llegar hasta donde he llegado.

También me gustaría agradecer a mis profesores que me han enseñado estos 5 años porque todos han aportado con un granito de arena a mi formación.

Agradezco mucho a mi familia y a mi novio por apoyarme en estos años de mi vida ya que con su esfuerzo he podido estudiar y ser un orgullo para ellos.

Son muchas las personas que han formado parte de mi vida profesional a las que me encantaría agradecerles su amistad, consejos, apoyo, ánimo y compañía en los momentos más difíciles de mi vida.

Cyntia Lucero Rodríguez Tafur

RESUMEN

El presente informe de investigación titulado **“APLICACIÓN DE UN TALLER DE JUEGOS INFANTILES PARA ESTIMULAR LA SOCIALIZACIÓN EN LOS NIÑOS DE 2 AÑOS DE LA CUNA-JARDÍN MUNICIPAL “CRUZ DE LA PAZ” CHIMBOTE 2014”**, tuvo como objetivo estudiar la influencia de los juegos infantiles para desarrollar la socialización en los niños de 2 años.

El cual tuvo como objetivo general demostrar que la aplicación del taller de juegos infantiles estimulo su socialización en los niños de 2 años de la Institución educativa **“CUNA JARDIN MUNICIPAL CRUZ DE LA PAZ”**

El Informe de Investigación se centró en la siguiente hipótesis: Si aplicamos un taller de juegos infantiles entonces se estimulará significativamente la socialización de los niños de 2 años.

La investigación fue de tipo preexperimental cuyo diseño es el pre prueba – post prueba con un solo grupo. La población estuvo conformada por los niños de 2 años de las cunas municipales de Chimbote **“Amigas de Chimbote”** y **“Cruz de la Paz”** siendo un total de 40 niños y la muestra de estudio estuvo conformada por 20 niños y niñas de 2 años de la Cuna Jardín Municipal **“Cruz de la Paz”**.

Finalmente se concluye que la aplicación del taller de juegos infantiles tuvo un resultado favorable permitiendo el desarrollo de la socialización de los niños de 2 años.

ABSTRACT

This research report entitled "Implementation of CHILDREN GAMES WORKSHOP TO PROMOTE socialization in children 2 YEARS FROM CRADLE-GARDEN CITY" Peace Cross "CHIMBOTE 2014" formulation was to study the influence of children's games to develop socialization in children of 2 years.

The overall objective of which was to demonstrate that the application of the stimulus workshop playground socialization in children 2 years of the Educational Institution "CUNA GARDEN CITY CROSS OF PEACE"

The research report focused on the following hypothesis: If we apply a workshop playground then significantly stimulate the socialization of children from 2 years.

The research was quasi-experimental design which is the pre test - post test with one group. The population consisted of children 2 years of municipal cradles of Chimbote "Friends of Chimbote" and "Cross of Peace" for a total of 40 children and the study sample consisted of 20 children 2 years Municipal Garden Cradle "Cross of Peace".

Finally we conclude that the application of children's play workshop had a favorable outcome enabling the development of the socialization of children of 2 years.

ÍNDICE

PORTADA	i
DEDICATORIA	ii
AGRADECIMIENTO	iii
RESUMEN	iv
ABSTRACT	v
ÍNDICE	vi
I. CAPITULO I	
1.1. Planteamiento del problema.	10
1.2. Antecedentes.	13
1.3. Justificación.	15
1.4. Objetivos.	18
II. CAPITULO II	
2.1. Taller	20
2.1.1. Concepto.	20
2.1.2. Características.	20
2.1.3. Rol de docente y el alumno en los talleres educativos.	20
2.2. Juegos infantiles	21
2.2.1. Concepto de juego.	21
2.2.2. Concepto de juegos según autores.	21
2.2.3. Causalidad de juego.	22
2.2.4. Características del juego.	23
2.2.5. Teorías sobre el juego.	24
2.2.6. Tipos de juego.	25
2.2.7. Funciones del juego.	26
2.2.8. Fases del juego.	27
2.2.9. Reglas metodológicas para el desarrollo del juego para niños de educación inicial.	27

2.3. Socialización	28
2.3.1. Definición de socialización.	28
2.3.2. Cuando comienza la socialización.	29
2.3.3. Como se desarrolla la socialización.	29
2.3.4. Agentes de la socialización.	31
2.3.5. Tipos de socialización.	32
2.3.6. Procesos de la socialización.	32
2.3.7. Puntos esenciales de la socialización.	33
2.3.8. Importancia de las primeras experiencias sociales.	34
2.3.9. Efectos de las primeras experiencias sociales.	34
2.3.10. Patrones conductuales en situaciones sociales a comienzo de la niñez.	35
2.3.11. Estrategias para favorecer la socialización de los niños.	37
III. CAPITULO III	
3.1. Método.	39
3.2. Diseño de investigación.	39
3.3. Cuadro de operacionalización de las variables.	40
3.4. Población.	43
3.5. Muestra.	43
3.6. Hipótesis de investigación.	43
3.7. Variables.	43
3.8. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.	43
3.9. Procedimientos de trabajo.	44
IV. CAPITULO IV	
4.1. Descripción de los resultados.	46
4.2. Discusión.	69
V. CAPITULO V	
5.1. Conclusiones.	73
5.2. Recomendaciones.	74

VI. CAPITULO VI

6.1.	Referencias bibliográficas.	76
6.2.	Referencias bibliográficas de Tesis.	77
6.3.	Linkografías.	79

VII. ANEXOS

7.1.	Instrumento de evaluación.	82
7.2.	Pre test.	83
7.3.	Post test.	86
7.4.	Matriz de consistencia.	89
7.5.	Taller educativo.	92

CAPÍTULO I INTRODUCCIÓN

1.1. Planteamiento del problema:

A comienzos del siglo pasado se pensaba que la única actividad que podía realizar el niño era dormir, y por tanto se brindaba poca importancia a los primeros años de vida, incluso se pensaba que actividades como el gateo era una especie de conducta animal y por ello procedían a envolver a los niños hasta alrededor de los 2 años para luego desenvolverlos y empiecen a caminar. Asimismo se pensaba que el niño al no poseer un lenguaje verbal, carecía de determinadas capacidades, como el no poder socializarse con otros niños o con personas cercanas a él.

Sin embargo, con el pasar del tiempo, estas ideas fueron cambiando llegando a reconocer que los primeros años de vida son muy importantes para el desarrollo de la persona.

Datos aportados en 1994 por investigaciones realizadas por la Cornegie Corporation, en Estados Unidos, revelan que el medio ambiente, es un factor importante para el desarrollo de la socialización, ya que al estar ausente causaría daños irreversibles en el individuo.

De esta manera se destaca que la falta de estimulación puede tener efectos permanentes e irreversibles en el desarrollo del cerebro, pues altera su organización, y las posibilidades de configurar las estructuras funcionales que han de constituir la base fisiológica para las condiciones positivas del aprendizaje.

La necesidad de proporcionar una estimulación propicia en el momento oportuno, condujo inexorablemente a la consideración de impartir esta estimulación desde los momentos más tempranos de la vida, surgiendo así el concepto de estimulación temprana

Pero en los primeros tiempos de acuñación del concepto, éste se restringió a los niños en riesgo y así, cuando ya se plantea que hacer con estos niños y niñas, se difunde el término de intervención temprana, que en cierta medida señala el carácter clínico de la estimulación, más que su trasfondo educativo. Así, en la reunión de la CEPAL – UNICEF, celebrada en Santiago de Chile en 1981, se plantea a la intervención como acciones deliberadas e intencionales dirigidas hacia grupos específicos de población, identificados por sus condiciones de riesgo, con el fin de prevenir un problema específico.

El Ministerio de Educación del Perú, propuso la guía de orientación, Favoreciendo la actividad autónoma y juego libre de los niños y niñas de 0 a 3 años, la cual nos dice: “Los niños son seres sociales que necesitan desarrollarse como sujetos a partir de otros, con otros y en oposición a otros, mientras van otorgando sentido y significado a su entorno, con el que establecen

intercambios recíprocos. Se reconoce que cada niño nace dentro de una comunidad, marcada por su origen una lengua, una región geográfica, valores, cierta manera de mirar, sentir, pensar y actuar en el mundo, compartidos por su grupo de pertenencia.

Al niño también se le reconoce como sujeto de acción más que de reacción: los bebés llegan al mundo dotados de capacidades para percibir, moverse, relacionarse con el entorno y aprender de la forma más adecuada y divertida. Está en las manos de sus padres y su entorno el aprovechar esa oportunidad en el proceso de maduración del bebé, para que esas capacidades sean desarrolladas al máximo”

Actualmente los padres de familia se ven en la necesidad de llevar a sus hijos a distintos centros de estimulación por motivos laborales, ya que no tienen el tiempo suficiente para atenderlos y muchos de ellos acuden a estos centros no con la intención de que sus hijos sean estimulados o beneficiados en su desarrollo integral, simplemente para que sean cuidados.

En este sentido existen diversos lugares en la que los padres pueden llevar a sus hijos para que los cuiden y en algunos casos los estimulen, uno de ellos son los WawaWasi cuyas personas que están a cargo de estos centros no están especializadas para el debido cuidado que estos se merecen por ende no reciben una correcta estimulación de acuerdo a la edad, por el contrario los únicos servicios que reciben son de sueño, higiene, alimento y juego libre.

También existen los S.E.T que a diferencia de los WawaWasi las personas encargadas de la atención a los niños son especializadas en las carreras de pedagogía y psicología, en la cual brindan servicios para desarrollar las áreas: estimulación del lenguaje, estimulación musical, estimulación matemática, estimulación psicomotora, estimulación viso motora, estimulación sensorial y programa de valores, dejando de lado un área muy importante para el desarrollo de los niños como la socialización y esto se podría llevar a cabo a través de distintas estrategias guiadas por personas especializadas, realizando actividades de manera lúdica en la que los niños participen de manera autónoma y cooperando entre ellos. Finalmente contamos con los centros de estimulación temprana tanto particular como nacional.

Cabe resaltar que cada etapa de desarrollo del niño necesita de diferentes estímulos que se relacionan directamente con lo que está sucediendo en el desarrollo individual de cada niño o niña.

Por ello es muy importante respetar este desarrollo individual sin hacer comparaciones o presionar al niño a formar parte de un grupo social. El objetivo de la estimulación no es acelerar el desarrollo, forzando al niño a lograr metas para los que no están preparados para cumplir, siendo lo más importante el reconocer y motivar el potencial de cada niño en particular y presentarle actividades adecuadas como los juegos propios de su edad para que pueda interactuar con otros niños en su medio social.

De hecho, involucrar a los niños y niñas en actividades educativas desde muy pequeños puede ayudarles a desarrollar de manera natural áreas motoras, socio afectivo, lingüístico y cognitivas, favoreciendo de esta manera el desarrollo óptimo del niño.

Dicho lo anterior y basados en la observación que se llevo a cabo en la cuna jardín “Cruz de la paz” con los niños de 2 años podemos mencionar que este grupo de infantes en su mayoría cuando salían a jugar al patio lo hacían con su juguete y de manera individual en algunos momentos del juego se acercaba su amiguito a querer participar y compartir el mismo juguete o intercambiar los materiales que en ese momento se estaba utilizando y la respuesta que recibían era de rechazo y quejarse con su docente que su amigo le estaba molestando.

En otras oportunidades se observaba que en los momentos de juego eran los pocos los niños que al ver a su amigo que se había caído o estaba triste por algún inconveniente que haya tenido durante su estadía en el patio, se abrazaban entre ellos y se dirigían ambos a seguir jugando.

Basándonos en experiencias exitosas tales como la tesis: “LA SOCIALIZACIÓN EN LOS NIÑOS DE 2 AÑOS DE EDAD DE LA I.E”COLLAGE” DE TRUJILLO – LA LIBERTAD”, de M. Delgado concluyo lo siguiente, la aplicación de los juegos educativos en el grupo experimental ha permitido que los niños se integren más a su grupo, en comparación con los niños del grupo control.

Es por ello que teniendo como referencia este tipo de experiencias se lleva a cabo esta investigación la cual va ser de gran ayuda para estimular la socialización de nuestros niños de Chimbote y que sirva como referencia para investigaciones posteriores y no solo sea una investigación local sino también nacional e internacional.

1.2. ANTECEDENTES:

Después de haber realizado las revisiones existentes en las diferentes bibliotecas y universidades de la localidad y otras ciudades se han encontrado tesis similares de la presente siendo estas las siguientes.

1.2.1. NIVEL LATINOAMERICANO:

- a) Erraez, J. (2011) en su tesis intitulada: “ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA LA SOCIALIZACIÓN DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA PARTICULAR MIXTA JUBONES Y LA ESCUELA FISCAL MIXTA DR. RODRIGO UGARTE CÓRDOVA DE LA CIUDAD DE PASAJE DURANTE EL PERIODO LECTIVO 2010-2011” para obtener u título profesional de licenciada en Educación Inicial en la universidad técnica de Machala – Ecuador, concluyo que:

La investigación realizada permite afirmar que el juego es uno de las actividades más relevantes para el desarrollo de la socialización con sus pares.

Se comprobó que los juegos tradicionales llaman mucho la atención a los niños y niñas a más de ser una herramienta valiosa, para lograr que los niños desarrollen sus actitudes socializadoras.

1.2.2. NIVEL NACIONAL:

- a) Mantilla, C. (2011) en su tesis intitulada: “TALLER DIVERTIMUCHO PARA MEJORAR LA SOCIALIZACIÓN EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 3 AÑOS DE LA INSTITUCION EDUCATIVA 209 SANTA ANA – TRUJILLO” para obtener su título profesional de licenciada en Educación Inicial en la Universidad Cesar Vallejo, concluyo que:

Después de aplicar el taller se logró que el 95% de los niños se encuentren en un nivel de socialización alto, el 5% en un nivel regular y el 0% de los niños en un nivel bajo.

- b) Delgado, M. (2011) en su tesis intitulada: “LA SOCIALIZACIÓN EN LOS NIÑOS DE 2 AÑOS DE EDAD DE LA I.E”COLLAGE” DE TRUJILLO – LA LIBERTAD”, para obtener su título profesional de licenciada en Educación Inicial en la Universidad Cesar Vallejo concluyo lo siguiente:

La aplicación de los juegos educativos en el grupo experimental ha permitido que los niños se integren más a su grupo, en comparación con los niños del grupo control.

1.2.3. NIVEL LOCAL:

- a) Abanto, A. y Herrera, M. (2011) en su tesis intitulada: “JUEGOS COOPERATIVOS PARA SUPERAR EL EGOCENTRISMO EN NIÑOS DE 4 AÑOS EN LA CUNA – JARDÍN CRUZ DE LA PAZ CHIMBOTE” para obtener su título profesional de licenciada en Educación Inicial en la Universidad Nacional Del Santa. concluyeron que:

Los niños luego de haber aplicado el programa de juegos cooperativos cambiaron su conducta egocéntrica a conductas cooperativas, como por ejemplo: compartir sus juegos y juguetes.

- b) Arias, A. y Calderón, D.(2011) en su tesis intitulada: “LOS JUEGOS INFANTILES EN LOS NIÑOS DE 3 A 5 AÑOS DE LA I.E.P. GRAN MARISCAL LUIS JOSÉ DE ORBEGOSO – SANTA” para obtener su título profesional de licenciada en Educación Inicial en la UNIVERSIDAD NACIONAL DEL SANTA, concluyeron que:

Los juegos infantiles de mayor preferencia por los niños (as) de 3 a 5 años de la I.E.P. GRAN MARISCAL LUIS JOSÉ DE ORBEGOSO – SANTA, realizados en casa a alcanzado un resultado de 100% en c/u de los juegos como son: juegos de mesa, motrices, didácticos, imaginativos, simbólico de reglas, de movimiento, de construcción.

- c) Taboada, H. y Vilcarino, R. (2009) en su tesis intitulada: “INFLUENCIA EN LOS JUEGOS INFANTILES EN EL DESARROLLO DEL ESQUEMA CORPORAL EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DEL COLEGIO PARROQUIAL PARTICULAR ANTONIO RAIMONDI CHIMBOTE” para obtener su título profesional de licenciada en Educación Inicial en la UNIVERSIDAD NACIONAL DEL SANTA, concluyeron que:

Existen diferencias educativas entre los promedios de la variable del esquema corporal en el grupo control y experimental al aplicar el post test, se tuvo un valor de 4,464 comparado con el valor teórico tabular que se obtuvo 1,693 siendo el valor observado mayor que el teórico el cual nos permitió inferir que la aplicación de juegos infantiles mejoró en forma significativa el desarrollo del esquema corporal respecto al grupo control.

- d) Calatayud, Ma. y Calatayud, Mi. (2005) en su tesis intitulada: “EL JUEGO Y SU IMPORTANCIA EN EL DESARROLLO INTEGRAL DE LAS NIÑAS Y NIÑOS DE CINCO AÑOS EN LAS INSTITUCIONES EDUCATIVAS ESTATALES DE EDUCACIÓN INICIAL. DISTRITO CHIMBOTE”, para obtener su título profesional de licenciada en Educación Inicial en la UNIVERSIDAD NACIONAL DEL SANTA, concluyeron que:

Los juegos que se emplean en las instituciones educativas, tienen como meta que los niños y niñas sean partícipes de sus aprendizajes, a la vez que se sientan inmersos en la realidad que los rodea. Siendo capaces de afrontar los retos de la vida en sociedad.

- e) Armas, J. (2001) en su tesis intitulada: “INFLUENCIA DE UN PROGRAMA DE JUEGOS INFANTILES EN EL FORTALECIMIENTO DE LA AUTOESTIMA EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE EDAD DEL JARDÍN DE NIÑOS N°324 BRUCES”, para obtener su título profesional de licenciada en Educación Inicial en la UNIVERSIDAD NACIONAL DEL SANTA, concluyeron que:

La aplicación de un programa de juegos infantiles fortalecen significativamente la autoestima en niños de cinco años de edad del jardín N°324 Bruces, puesto que en el análisis estadístico hemos encontrado que en el grupo experimental $T_e = 13.2$ y en el grupo de control $T_c = 11.2$

1.3. JUSTIFICACIÓN:

El presente informe de investigación se justifica porque nos permitirá abordar un tema importante para el desarrollo integral del niño menor de 3 años teniendo en cuenta que esta es la base primordial y fundamental de la educación peruana.

El poco interés que se le brinda al tema de la socialización en los niños de 2 años nos conlleva a realizar este taller para contribuir a contrarrestar este problema social que aqueja a nuestros niños del primer ciclo, ya que ellos son la continuidad de los niños de 2 años.

Según Lev Vygotsky afirma que el proceso de socialización también puede concebirse como un continuo que está en permanente desarrollo. Se inicia desde el momento del nacimiento y va progresando y evolucionando durante todas las etapas del ciclo vital. La socialización exige, por tanto, adoptar unos patrones sociales determinados como propios, con el objetivo de conseguir la necesaria autorregulación que nos permita una cierta independencia a la hora de adaptarnos a las expectativas de la sociedad.

Para G. Ritzer, la socialización es la adquisición de la competencia para la interacción. Los niños y niñas son receptáculos pasivos, incompletos; antes bien, son participantes activos en el proceso de socialización porque disponen de la capacidad de razonar, idear y adquirir conocimientos. En definitiva, la socialización es el proceso social por el cual aprendemos a ser miembros de una comunidad humana y a interiorizar los valores y roles de la sociedad en que hemos nacido y habremos de vivir. Es decir, a través de la socialización aprendemos a vivir dentro de un grupo, a ser miembros competentes de la sociedad en que hemos nacido.

Teniendo en cuenta que el niño inicia su relación con el mundo que le rodea, a través de los sentidos. Las destrezas y competencias que va adquiriendo en este campo posibilitan su relación con el entorno, tanto material como social, al término que constituye la base para empezar a construir sus propias ideas.

Uno de los medios de gran eficiencia para desarrollar la socialización en los niños lo constituyen los juegos infantiles, los cuales en el nivel educativo inicial cumplen una finalidad pedagógica y recreativa. A través de los juegos el niño expresa sus emociones, adquiere el sentido de grupo, desarrolla valores de cooperación, responsabilidad, respeto a las reglas, etc.

Vygotsky establece que el juego es una actividad social, en la cual gracias a la cooperación con otros niños, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio.

Para Groos, el juego es pre ejercicio de funciones necesarias para la vida adulta, porque contribuye en el desarrollo de funciones y capacidades que preparan al niño para poder realizar las actividades que desempeñará cuando sea grande.

A pesar del hincapié que se hace en la actualidad sobre el valor del juego en el proceso de socialización; este no es explotado, en la medida de lo deseado, en los centros de Educación Inicial, existiendo espacios para ello, como por ejemplo, a la hora del recreo donde la profesora puede realizar una serie de juegos para desarrollar una mejor socialización en los niños.

Así mismo porque propone el juego como estrategia para estimular la socialización contribuyendo con un aporte social al sistema educativo, ya que su finalidad es contribuir al desarrollo social del niño a través de una conducta cooperativa y solidaria, es decir esta estrategia permitirá que el niño en situación de aprendizaje no solo busque su bienestar personal, sino también el bienestar de los demás niños.

Por dichas causas es que se propone este taller de juegos infantiles, con el fin de estimular la socialización en los niños menores de dos años, descubriendo así los efectos que traerán consigo las actividades a realizar, teniendo en cuenta la falta de socialización que reciben en las instituciones educativas. A su vez estimular lúdicamente las actitudes sociales que muestran los niños en esta edad, ya que se sabe que son egocéntricos por el mismo desarrollo que van teniendo, a la vez madurando y adquiriendo nuevos comportamiento con el paso del tiempo.

1.4. OBJETIVOS:

1.4.1. Objetivo General:

- ❖ Demostrar los efectos de la aplicación del taller de juegos infantiles en la estimulación de la socialización en los niños de 2 años de la Institución Educativa “CUNA JARDIN CRUZ DE LA PAZ”.

1.4.2. Objetivos Específicos:

- ❖ Identificar los patrones conductuales de la socialización que presentan los niños de 2 años antes de aplicar el taller de juegos infantiles.
- ❖ Aplicar el taller de juegos infantiles para estimular la socialización en los niños de 2 años.
- ❖ Identificar los efectos de los patrones conductuales de la socialización que presentan los niños de 2 años después de aplicado el taller de juegos infantiles.
- ❖ Comparar los resultados del pre y post test en el grupo de muestra.
- ❖ Comprobar la efectividad del taller de juegos infantiles en la estimulación de la socialización de los niños.

CAPÍTULO

II

MARCO TEÓRICO

2.1. TALLER

2.1.1. CONCEPTO: Calero (2000), define lo siguiente: El Taller Educativo es una de las técnicas que ayudan a desarrollar habilidades en el niño y niña. Entendido como una técnica de estudio grupal. Consiste en la reunión de un grupo de personas, las cuales tienen funciones comunes o similares y desarrollan alguna habilidad y creatividad.

- ❖ **MIREBANT (2013) propone el taller pedagógico como un tipo de taller y lo define:** “Es una reunión de trabajo donde se unen los participantes en pequeños grupos o equipos para hacer aprendizajes prácticos según los objetivos que se proponen y el tipo de asignatura que los organice.

El taller pedagógico resulta una vía idónea para formar, desarrollar y perfeccionar hábitos, habilidades y capacidades que le permiten al alumno operar con el conocimiento y al transformar el objeto, cambiarse a sí mismo”.Cohetero, I (2013). Concepto de taller.

- ❖ **REYES (2013) define el taller como una realidad integradora, compleja, reflexiva, en que se unen la teoría y la práctica como fuerza motriz del proceso pedagógico.**
Isabel, C. (2013). Concepto de Taller. Recuperado de http://isabelcohetero.files.wordpress.com/2013/03/concepto_taller.pdf

2.1.2. CARACTERÍSTICAS: Un taller educativo se caracteriza por:

- ❖ La actividad
- ❖ La interacción entre los participantes.
- ❖ La investigación.
- ❖ El trabajo en equipo.

2.1.3. ROL DE DOCENTE Y EL ALUMNOS EN LOS TALLER EDUCATIVOS:

El taller educativo busca integrar la educación empezando por el cambio de roles entre el alumno y el docente. Los docentes y los alumnos desafían en conjunto el problema específico buscando también que el aprende a ser y el aprender a nacer de manera integrada como corresponde a un autentica educación y forma integral.

El docente en el taller educativo se convierte en una guía esencial ya que busca conseguir un ambiente específico que empiece en la fase previa a la contextualización del medio natural.

- ❖ **Castro y Herrera (2004)**, manifiestan que el docente, dirige, orienta, guía, discute mas no aparenta al ser omnisciente que hay que repetir para tener buena nota. Su labor es la de orientar de la marcha del grupo como tal del progreso de trabajo de cada uno en especial.

Nos dice que los alumnos en los talleres educativos se ven estimulados a dar su parte personal, crítico, y creativo, partiendo de su propia realidad y transformándose en sujetos creadores.

- ❖ **AUSUBEL (2005)**manifiesta con respecto a la función del docente lo siguiente: la principal función es de tener un puente entre lo que el alumno ya sabe y lo que necesita saber, antes que pueda aprender significativamente la tarea en cuestión.

2.2. JUEGOS INFANTILES

2.2.1. CONCEPTO DE JUEGO

El juego es placer y expresión de lo que uno es y quiere ser, es la necesidad inconsciente de buscar la seguridad a sentirse seguro frente a la realidad, frente a los miedos y las angustias que lo obstaculizan, es el “como si fuera real” pero no lo es.

El juego es representar, (re – presentar =volver a presentar), es también, volver a hacer presente algo que fue vivido con intensidad, es un re – presentar los momentos importantes que se viven en la vida cotidiana. (Guía de orientación. “favoreciendo la actividad autónoma y el juego libre para los niños y niñas de 0 a 3 años, 2012)

2.2.2. CONCEPTO DE JUEGO SEGÚN AUTORES

- ❖ **BATESON (1958)** explica el confucionismo ante el intento de definición del juego por su carácter paradójico. El juego constituye un reto, un desafío, viviéndose como real y con más intensidad que el trabajo serio y responsable, algo que es una ficción.

- ❖ **DECROLY:** Afirma que el juego es un instinto, una disposición innata, que estimula acciones espontáneas.
- ❖ **SPENCER (1855),** que escribe sus influyentes Principios de Psicología considera el juego como el resultado de un exceso de energía acumulada.

La imposibilidad de participar en actividades serias conduce a que los jóvenes de determinadas especies inviertan esa energía en actividades superfluas como el juego o el arte. Desconectadas de las actividades que sirven para la supervivencia, las actividades estéticas y lúdicas son un lujo, un gasto dilapidado de energía. A pesar de esta relación con las facultades superiores, el modelo de descarga de energía sobrante orientará la atención de los estudiosos del juego hacia los juegos motores, en los que ese derroche de energía física es muy notable.

- ❖ **HALL (1904)** aborda el juego también desde una perspectiva evolucionista. Muy influido por los diferentes estadios de desarrollo del embrión y su analogía con los grandes períodos de la evolución de las especies. Por tanto, el contenido del juego y orden de aparición reflejarían las diferentes etapas que precedieron a la aparición del hombre. Recogió datos directos sobre los juegos infantiles mediante unos cuestionarios sobre preferencias de juegos y de juguetes.
Vania, B. (2013). Concepto de juegos infantiles. Recuperado de <http://www.slideshare.net/Angelicaheras/pedagoga-del-juego>.

2.2.3. CAUSALIDAD DEL JUEGO

El juego es parte importante del desarrollo armónico infantil y de importancia que el conocimiento de los intereses lúdicos, su evolución, maduración y observación sistemática, se hace imprescindible para la vida.

El juego en su formación no necesita de aprendizaje, surge espontáneamente, es algo instintivo que responde a las necesidades de la dinámica infantil. ¿Por qué juegan los niños o cuáles son las causas que obligan a que los niños jueguen? El propio niño podría respondernos simplemente: porque sí, porque me gusta, para jugar.

Pero el juego aparece como respuesta posiblemente psicológico a la vida. Distintos autores han dado una serie de razones por las cuales se juega:

- ❖ Schiller (1935) sostiene que el juego es la forma de descanso para el organismo y espíritu.
- ❖ Spencer (1897) sostiene que el juego es la forma de liberarse de la energía sobrante por no tener otras actividades, más serias donde invertirla.
- ❖ Hall (1904) sostiene que el juego es la forma de recapitulación de filogénesis: reproducción de la evolución de actividades de generaciones pasadas.
- ❖ Groos, (1901) sostiene que el juego es la forma de prepararse para la vida adulta. Sería un ejercicio preparatorio de las actividades con las que se enfrentará en el futuro (a semejanza de las crisis de los animales)
(Moreno, 2002)

2.2.4. CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO

Al estudiar el juego podemos vislumbrar una serie de características.

a) Siguiendo autores como **Russell, Piaget, Gonzales, Ortega.**

- ❖ El juego es una actividad desinteresada.
- ❖ El juego ha de ser puro. El fin del juego debe ser el juego en sí mismo.
- ❖ El juego ha de ser espontáneo, impulso innato que no requiere ni especialización ni aprendizaje previo, aunque la práctica sucesiva contribuya a ello.
- ❖ El juego es una actividad libre, es un acontecer voluntario, nadie está obligado a juzgar forzosamente. No responde a actividades utilitarias. Se juega por el placer de jugar.
- ❖ El juego es un comportamiento de carácter y desarrollo social.
(Moreno, 2002)

b) **Calero (1998) sostiene que el juego tiene las siguientes características:**

- ❖ El juego es una actividad libre el juego por mandato no es juego.
- ❖ El juego no es la vida corriente o la vida dicha, más bien consiste en escaparse de ella a una esfera temporal de actividad que posee su tendencia propia.
- ❖ El juego es absolutamente independiente del mundo exterior, es eminentemente subjetivo.

- ❖ El juego transforma la realidad externa, creando un mundo de fantasía.
 - ❖ El juego es desinteresado, es una actividad que transcurre dentro de sí misma y se practica en razón de la satisfacción que produce su misma práctica.
 - ❖ Se juega dentro de determinados límites de tiempo y de espacio, su característica es la limitación.
 - ❖ El juego oprime y libera, el juego arrebató, electriza, hechiza. Está lleno de las dos cualidades más nobles que el hombre puede encontrar en las cosas y expresarlas: ritmo y armonía.
 - ❖ El juego es un tender hacia la resolución, porque se “ponen en juego” las facultades del niño.
- c) Según la, **Guía de orientación: Favoreciendo la actividad autónoma y el juego libre de los niños y niñas de 0 a 3 años**, nos presenta las siguientes características.
- ❖ Provoca placer.
 - ❖ Nace espontáneamente.
 - ❖ Permite desplegar la iniciativa.
 - ❖ Satisface deseos y necesidades propias.
 - ❖ Emerge del propio impulso por conocer y descubrir.
 - ❖ Se enriquece en un ambiente de confianza y libertad.

2.2.5. TEORÍAS SOBRE EL JUEGO

Moreno,(2002) Nos comenta que las primeras aproximaciones al juego se sitúan históricamente en torno a la segunda mitad del siglo XIX y a principios del siglo XX. Las explicaciones más conocidas son la teoría del excedente energético y la del pre ejercicio, la recapitulación y la de relajación.

- a. **TEORÍA DEL EXCEDENTE ENERGÉTICO: SPENCER** (1855), según 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 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 sus congéneres, adultos y consume el excedente de energía a través del juego, ocupando de esta actividad los grandes espacios de tiempo que le quedan libre.

- b. **TEORÍA DEL PRE EJERCICIO:GROSOS (1898)**, 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 que la importancia de este planteamiento se centra en destacar el papel relevante del juego sobre el desarrollo del individuo.

- c. **TEORÍA DE LA RELAJACIÓN:LAZARUS(1991)**, indica que el juego aparece como actividad compensadora del esfuerzo, del agotamiento que generan en el niño otras actividades más duras o serias. el juego sirve al individuo como elemento importante de distensión y de recuperación de la fatiga de esas actividades más serias.

2.2.6. TIPOS DE JUEGO:

a) **JUEGO SENSORIALES:**

Provocan la sensibilidad de nuestros sentidos.

Al niño le gusta tocar las cosas, hacer ruido, examinar colores, y juegan a palpar objetos.

b) **JUEGOS MOTRICES:**

Ponen en actividad su cuerpo (miembros superiores e inferiores), desarrollan la coordinación de movimientos y fortifican los músculos.

c) **JUEGOS SOCIALES:**

Su finalidad es la agrupación, cooperación, sentido de responsabilidad, contribuyendo al desarrollo de los impulsos sociales.

d) **JUEGOS IMITATIVOS:**

El niño imita a los animales, a las actividades de los adultos, solo por placer, imitando con gestos, lenguaje y la actitud.

e) JUEGOS INFANTILES:

Comprende desde el nacimiento hasta los seis años, no exige esfuerzo muscular, presenta manifestaciones de placer, son juegos individuales. Es la edad de oro de los juguetes.

Camila. P. (2010). Tipos de juego. Recuperado de <http://www.tiposde.org/cotidianos/85-tipos-de-juegos/#ixzz2moDx45F3>

2.2.7. FUNCIONES DEL JUEGO:**a) EL JUEGO SOBRE EL CUERPO Y LOS SENTIDOS**

- ❖ Descubrir nuevas sensaciones.
- ❖ Coordinar los movimientos de su cuerpo de forma dinámica, global, etc.
- ❖ Desarrollar su capacidad sensorial y perceptiva.
- ❖ Organizar su estructura corporal.
- ❖ Ampliar y explorar sus capacidades motoras y sensoriales.
- ❖ Descubrirse en los cambios materiales que se derivan de la exploración.

b) EL JUEGO Y LAS CAPACIDADES DE PENSAMIENTO Y CREATIVIDAD

- ❖ Estimular la capacidad para razonar, estimular el pensamiento reflexivo y el representativo.
- ❖ Crear fuentes de desarrollo potencial, es decir, aquello que puede llegar a ser.
- ❖ Ampliar la memoria y la atención gracias a los estímulos que se generan.
- ❖ Fomentar el descentramiento del pensamiento.
- ❖ Desarrollar la imaginación y la creatividad y la distinción entre fantasía-realidad.
- ❖ Potenciar el desarrollo del lenguaje y del pensamiento abstracto.

c) EL JUEGO SOBRE LA COMUNICACIÓN Y LA SOCIALIZACIÓN

- ❖ Los juegos de representación (simbólicos, rol, dramáticos, ficción).
- ❖ Acercarse al conocimiento del mundo real y preparar al niño para la vida adulta.
- ❖ Favorecer la comunicación y la interacción, sobre todo con los iguales.
- ❖ Fomentar y promover el desarrollo moral en los niños.
- ❖ Potenciar la adaptación social y la cooperación.
- ❖ Juego de reglas.
- ❖ Aprender a seguir unas normas impuestas.
- ❖ Facilitar el autocontrol.

- ❖ Desarrollar la responsabilidad y la democracia.
- ❖ Juego cooperativos.
- ❖ Potenciar la cooperación y la participación.
- ❖ Mejorar la cohesión social del grupo.
- ❖ Mejorar el auto concepto y el concepto del grupo.
- ❖ Promover la comunicación positiva y disminuir la negativa.
- ❖ Incrementar las conductas asertivas con sus iguales.

d) EL JUEGO COMO INSTRUMENTO DE EXPRESIÓN Y CONTROL EMOCIONAL

- ❖ Proporcionar diversión, entretenimiento, alegría y placer.
- ❖ Expresarse libremente y descargar tensiones
- ❖ Desarrollar y aumentar la autoestima y el auto concepto.
- ❖ Vivir sus propias experiencias acomodándolas a sus necesidades.
- ❖ Desarrollar la personalidad.

(Moreno,2002)

2.2.8. FASES DEL JUEGO:

Todo juego debe tener la secuencia, como se presenta a continuación.

- a) **Presentación;**o Explicación, se realiza teniendo a los niños sentados alrededor del profesor, a fin de que todos escuchen claramente el nombre del juego y las indicaciones para ejecutarlo.
- b) **Organización;**Constituido por la distribución con los niños para la realización del juego.
- c) **El desarrollo;**El éxito del desarrollo de un juego está en captar el interés y la alegría del niño, pues ambos construyen la base de este y deben ser mencionados en todo momento.

En cuanto al interés, tan pronto se presente el profesor y una vez que este decae, es conveniente suspender el juego. Se hará lo mismo cuando se incumpla las reglas acordadas.El juego puede continuarse, pero tomando las determinaciones que el caso requiera.

(Chateau, 1989)

2.2.9. REGLAS METODOLOGICAS PARA EL DESARROLLO DEL JUEGO PARA NIÑOS DE EDUCACION INICIAL:

Para desarrollar juegos con niños de educación inicial se debe tener en cuenta lo siguiente:

- a) Mantener el interés en el grupo constantemente.
- b) La duración e los juegos deben ser aproximadamente de 10 a 20 minutos.
- c) La explicación para el desarrollo del juego debe ser breve, clara y precisa.
- d) Los juegos a realizar se deben seleccionar según la edad de los niños.
- e) El espacio a utilizar para el desarrollo del juego debe ser al adecuado.
- f) Se debe seleccionar y distribuir el material apropiado para la ejecución del juego.
- g) No es conveniente exigir al niños la atención `prolongada ni mucho menos la demasiada inmovilidad.

(Chateau, 1989)

2.3. LA SOCIALIZACIÓN

2.3.1. DEFINICIÓN DE SOCIALIZACIÓN SEGÚN AUTORES:

- ❖ **SIGMUND FREUD:** La concibe como el proceso de conflictos mediante el cual los deseos antisociales innatos al hombre se refrenan.
- ❖ **MORALES,** la define como “el proceso por el cual los individuos en su interacción con otros, desarrollan las maneras de pensar, sentir y actuar que son esenciales para su participación eficaz en la sociedad.
- ❖ **MARRISH,** comenta que “La socialización es aquel proceso psicosocial en que el individuo se desarrolla históricamente como persona y como miembro de una sociedad, fuera de esto es un proceso de desarrollo de la identidad personal y social”

“La socialización en un proceso mediante el cual el individuo adopta los elementos socioculturales de su medio ambiente y los integra a su personalidad para adaptarse a la sociedad”

Dicho en otros términos, socializar es el proceso por el cual el niño, aprende a diferenciar lo aceptable de lo inaceptable en su comportamiento. Socializar es un proceso muy importante que debe fomentarse en los niños y niñas desde muy corta edad.

Alan, G. (2008). Aprender Con Libertad. Recuperado de <https://sites.google.com/site/aprenderconlibertad/webquest/concepto-de-socializacion>

2.3.2. CUÁNDO COMIENZA LA SOCIALIZACIÓN

Desde el momento mismo del parto, el bebé comienza a relacionarse con los demás. Su habilidad para socializar está limitada principalmente durante el primer año, ya que casi todos sus esfuerzos se enfocan todavía en descubrir qué es capaz de hacer por sí solo, como agarrar y levantar objetos, camina y otras habilidades.

Incluso antes de que el bebé empiece a balbucear, puedes fomentar el desarrollo de su lenguaje hablándole. Es cierto que podría parecer un monólogo, pero el bebé se está beneficiando de la interacción contigo cuando le hablas o le lees.

Es a partir de los 2 años aproximadamente cuando el bebé empezará a jugar con otros niños. Como con cualquier habilidad, su capacidad de socialización pasará por fases de prueba, cometerá errores y aprenderá de ellos.

Al principio, no querrá compartir sus juguetes pero a medida que aprende a sentir empatía hacia los demás pasará a ser un mejor compañero de juegos. Para los 3 años tendrá la capacidad necesaria para hacer amigos.

Alonso, F. (2014). Cuando comienza la socialización. Recuperado de <http://www.bebesymas.com/desarrollo/cuando-debe-empezar-la-socializacion-en-los-ninos>

2.3.3. CÓMO SE DESARROLLA LA SOCIALIZACIÓN

❖ Mes 1

El bebé es una criatura social desde el momento que llega al mundo. Le encanta que lo toquen, lo carguen, le sonrían, le hablen y le hagan cariñitos.

Durante este primer mes, empezará a experimentar haciendo gestos con su carita, incluso puede que trate de imitar algunos de tus gestos.

❖ **Mes 3**

Ahora el bebé pasa la mayor parte del tiempo que está despierto mirando lo que sucede a su alrededor. Es el momento de su primera sonrisa genuina, un hito que todos los padres recuerdan. Pronto será un experto en "comunicarse con sonrisas", es decir, en sonreírte mientras gorjea y hace ruiditos con la boca.

❖ **Mes 4**

EL bebé se abre cada vez más a otros niños de su edad y los saluda con gritos de gozo. Pero nadie alcanza la estatura de mamá y papá. Todavía se reserva las reacciones más entusiastas para ti, una señal clara de la profunda relación existente entre ustedes.

❖ **Mes 7**

El niño en esta edad está demasiado ocupado desarrollando sus nuevas habilidades para preocuparse de entablar relación con otros niños. Cuando se coloca juntos a dos bebés de menos de 1 año frente a varios juguetes, lo más normal es que jueguen uno al lado del otro pero no con el otro.

❖ **Mes 12**

Hacia el final del primer año, es posible que el bebé se muestre un poco antisocial, llora si lo dejas un momento o se muestra ansioso si lo pones en los brazos de alguien que no sea su madre o padre. Muchos niños lo pasan por lo que se denomina ansiedad por la separación, que suele tener su punto culminante entre los 10 y los 18 meses.

❖ **Meses 13 a 23**

Al niño le interesa el mundo y, en particular, cómo todo lo que le rodea se relaciona con él. A medida que aprende a hablar y a comunicarse con los demás, también aprenderá a hacer amigos. A esta edad ya busca la compañía de otros niños, tanto de su edad como mayores.

❖ **Meses 24 a 36**

Entre los 2 y 3 años, es probable que el niño parezca muy centrado en sí mismo. A esta edad no le interesa demasiado ponerse en el lugar de los demás y piensa que todo el mundo siente lo mismo que él.

Pero con el tiempo aprenderá a compartir y a esperar su turno, incluso puede que acabe este periodo teniendo uno o dos amigos especiales.

Catalina, E. (2006). Cómo se desarrolla la socialización. Recuperado de <http://espanol.babycenter.com/a900469/la-socializaci%C3%B3n-de-tu-beb%C3%A9>

2.3.4. AGENTES DE SOCIALIZACIÓN:

Son las personas o instituciones que ejercen su influencia sobre el niño/a incidiendo en su desarrollo social.

- ❖ **LA FAMILIA:** Es el primer agente de socialización, ya que el bebé es con la primera que interacciona.

Supone un contexto de socialización privilegiado ya que es el único entorno de crecimiento (para el bebé). En el contexto familiar es donde se empiezan a desarrollar las funciones básicas del ser humano.

La relación con los hermanos, es una relación significativa y de por vida. En ella se aprende a pelearse y a resolver conflictos, a compartir y a querer.

- ❖ **LA ESCUELA:** Es una institución en la que el niño/a, puede apropiarse una cantidad de contenidos, habilidades y valores sociales que no se obtienen en la cotidianidad.

Es una de las maneras de introducirse en la sociedad, ya que transmite formas de comportamiento socialmente deseables.

- ❖ **LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN DE MASA:** Los cuales tienen gran influencia sobre la vida de las personas. Si un niño pasa mucho tiempo delante de la televisión le afectará a su capacidad de relacionarse pues terminará solo por querer ver la televisión y no salir a jugar con sus amigos.

- ❖ **EL GRUPO DE IGUALES:** Donde se adquiere una cierta independencia personal que va a ser la clave para establecer sus propias relaciones personales y formarse una imagen de sí mismos distinta a la que reciben de sus padres.

Elvira, P. (2012). Agentes de socialización. Recuperado de

<http://sociologistas.blogspot.com/2008/12/agentes-de-socializacin.html>

2.3.5. TIPOS DE SOCIALIZACIÓN:

- a) **SOCIALIZACIÓN PRIMARIA:** Es la primera por la que el individuo atraviesa en la niñez por medio de ella se convierte en miembro de la sociedad. Se da en los primeros años de vida y se remite al núcleo familiar. Se caracteriza por una fuerte carga afectiva. Depende de la capacidad de aprendizaje del niño, que varía a lo largo de su desarrollo psico-evolutivo. La socialización primaria es generalmente la fase más importante y suele tener lugar en la familia.
- b) **SOCIALIZACIÓN SECUNDARIA:** Es cualquier proceso posterior que induce al individuo ya socializado a nuevos sectores del mundo objetivo de su sociedad. El individuo va socializándose durante toda su vida; sin embargo, una vez que llega a adulto ha superado la parte más fundamental y decisiva del proceso y entra en la fase correspondiente a la adultez. El individuo descubre que el mundo de sus padres no es el único.
- c) **SOCIALIZACIÓN TERCIARIA:** Empieza con la vejez, se inicia con una crisis personal, ya que el mundo social del individuo pasa a restringirse y a volverse monótono, el sujeto se ve obligado a abandonar comportamientos que había aprendido; a dejar grupos donde había pertenecido. Ya no ve las cosas con los mismos criterios que antes.

Rosa, T. (2010). Tipos de socialización. Recuperado de

<http://vdelpilar22.blogspot.com/2009/07/tipos-de-socializacion.html>

2.3.6. PROCESO DE SOCIALIZACIÓN

Hurlock (1998) sostiene que el socializarse incluye 3 procesos que, aunque están separados y son distintos, se encuentran estrechamente interrelacionados, de tal modo que el fracaso de algunas de ellas hará que se reduzca el nivel de socialización del individuo, a continuación les explicamos:

- a) **Como aprender a comportarse de formas aprobadas socialmente:** Cada grupo social tiene sus normas respecto a las conductas aprobadas para sus miembros, para socializarse, las personas no solo deben saber cuáles son las conductas aprobadas, sino modelar sus propias conductas según líneas aprobadas.
- b) **Desempeño de papeles sociales aprobados:** Cada grupo social tiene sus propios patrones de conducta habitual que se definen cuidadosamente y esperan los miembros del grupo. Por ejemplo las reglas aprobadas para los padres y los niños y para los maestros y los alumnos.
- c) **Desarrollo de actitudes sociales:** Para socializarse, a los niños deben gustarle las personas y las actividades sociales. Si es así, realizaran buenas adaptaciones sociales y se verán aceptados como miembros del grupo social con el que se identifican.

2.3.7. PUNTOS ESENCIALES DE LA SOCIALIZACIÓN

Las actitudes de los niños hacia las personas y las experiencias sociales y el modo en que se entiendan con los individuos, dependerán en gran parte de sus experiencias de aprendizajes durante sus primeros años formativos de su vida. El hecho de que si aprenderán o no a conformarse a las expectativas sociales y se socializan dependerán de cuatro factores que son los que siguen:

- ❖ **En primer lugar,** son esenciales las oportunidades amplias de socialización, porque los niños no pueden aprender a vivir socialmente con otros si pasa la mayor parte de su tiempo solo. Cada año necesitan más oportunidades para estar no solo con otros de su propiedad y de su mismo nivel de desarrollo, sino también con adultos de diferentes edades y antecedentes.
- ❖ **En segundo lugar,** los niños no solo deben poder comunicarse con otros cuando estén con ellos, con palabras que los demás entiendan sino también hablar de temas que sean comprensibles e interesantes con otros
- ❖ **En tercer lugar,** los niños solo aprenderán a ser sociables si se sienten motivados para ello. La motivación depende en gran parte, de una cantidad de satisfacción que tengan los niños a partir de las actividades sociales. Si gozan con sus

contactos con otras personas desearan repetirlos. Por otra parte si los contactos sociales les dan poca alegría, los evitaran, siempre que sea posible.

- ❖ En cuarto lugar, es esencial un método eficaz de aprendizaje bajo la dirección. Por medios de tanteos, los niños aprenderán parte de los patrones conductuales necesarios para un buen ajuste social.

También aprenden mediante la práctica de desempeño de papeles, al imitar con las personas con las que se identifican, sin embargo su aprendizaje será más rápido y los resultados finales mejores, si les enseña una persona que pueda orientarlos y dirigirlos, escogiendo a sus compañeros, con el fin de que tengan buenos modelos a imitar.

(Hurlock, 1998)

2.3.8. IMPORTANCIA DE LAS PRIMERAS EXPERIENCIAS SOCIALES:

Puesto que durante los años formativos de la infancia se establecen patrones conductuales, sociales o asociales, las primeras experiencias sociales determinan, en gran parte, el tipo de adulto en la que se convertirán los niños.

Periódicamente, las experiencias felices animan a los pequeños a buscar a otras y a convertirse en personas sociales. El exceso de experiencias infelices tendrá probabilidades de conducir actitudes poca adecuada hacia todas las experiencias sociales y la gente en general. Animaran al niños a hacerse insocial o antisocial.
(Hurlock, 1998)

2.3.9. EFECTOS DE LAS PRIMERAS EXPERIENCIAS SOCIALES:

a) Persistencia de la conducta social:

Puesto que los patrones conductuales, aprendidos temprano, tienden a ser persistentes, determinan conductas en situaciones sociales, conforme crecen los niños. Si esos patrones conducen a buenas adaptaciones sociales, serán un ventaja; si no así se convertirán en una carga social.

b) Consistencia de las actitudes sociales:

Puesto que las actitudes, una vez que se constituyen, se presentan menos al cambio que los patrones conductuales, los niños que prefieren interactuar con las personas que con los objetos desarrollan más conocimiento social y como

resultado de ello son más populares entre sus coetáneos que a aquellos cuyas actitudes hacia las actividades sociales son menos favorables.

c) Efectos de la participación social:

Las experiencias sociales tempranas determinan la amplitud de la participación social individual, tanto en la infancia como más adelante.

Cuando las experiencias sociales son agradables, el individuo tiene probabilidades de hacerse más activo que cuando las actividades resulten más agradables.

d) Efectos sobre la aceptación social:

Existe una relación estrecha entre el gusto por las actividades sociales y la aceptación social. Cuando más favorable sea la actitud del niño hacia las actividades sociales tanto más popular tendrá probabilidad de ser.

e) Afectos sobre los patrones característicos de conducta:

Las experiencias sociales tempranas determinan si el niño se hará predominantemente social, asocial o antisocial y si se transformara en el líder o seguidor.

f) Efectos sobre la personalidad:

Las experiencias sociales tempranas dejan sus marcas en la personalidad de los niños, marcas que tienen probabilidades de permanecer toda la vida. Las actividades positivas hacia uno mismo se encuentran con más frecuencias en las personas cuyas experiencias sociales fueron favorables.

(Hurlock, 1998)

2.3.10. PATRONES CONDUCTUALES EN SITUACIONES SOCIALES A COMIENZO DE LA NIÑEZ

a) Cooperación:

Son pocos los niños que aprenden a jugar o trabajar con otros en forma cooperativa, hasta los cuatro años de edad. Cuantas más oportunidades tengan de hacer las cosas juntos, tanto más rápidamente aprenderán a realizarla de modo cooperativo.

b) Rivalidad:

Cuando la rivalidad hace que los niños se esfuercen en hacer lo mejor posible contribuye a la socialización; sin embargo, si se expresa en peleas y jactancias, conduce a una mala socialización.

c) Generosidad:

La generosidad, tal y como se pone en manifiesto en la disposición para compartir sus cosas con otros, aumenta a medida que disminuye el egoísmo y conforme los niños aprenden que la generosidad conduce a la aceptación social.

d) Deseo de aprobación social

Cuando el deseo de aprobación es fuerte, les da una motivación a los niños para conformarse a las esperanzas sociales. Por lo común, el deseo de aprobación de los adultos se presenta antes que el de aprobación de los coetáneos.

e) Simpatía:

Los niños pequeños son incapaces de tener conductas de simpatía en tanto no se encuentran en situaciones similares a las de las personas afectadas. Expresan su simpatía, tratando de ayudar de consolar a una persona angustiada.

f) Empatía:

Es la habilidad de ponerse en el lugar del otro, experimentar lo mismo que esa persona. Esto desarrolla solo cuando los niños pueden entender las expresiones faciales y el habla de los demás.

g) Dependencia:

La dependencia de otros para obtener ayuda, atención y afecto, les sirve como motivación a los niños para comportarse de modo socialmente aprobado. Los niños independientes carecen de esta motivación.

h) Amistad:

Los niños pequeños demuestran su amistad, deseando realizar cosas por otros y con ellos y expresándoles su afecto.

i) Falta de egoísmo:

Los niños que tiene oportunidades y a los que se animan para que compartan sus cosas y que no están constantemente en el punto focal de la atención de la familia, aprenden a pensar en otros y a hacer cosas por ellos, en lugar de concentrarse en sus interés y posesiones.

j) Imitación:

Al imitar a una persona bien aceptada por el grupo social, los niños desarrollan rasgos que contribuyen a su aceptación por el grupo.

k) Conducta de afecto:

A partir de las bases establecidas cuando son bebés, cuando desarrollaron efectos cálidos y amorosos hacia la madre o sustitutos, los niños pequeños transfieren ese patrón de conducta a otras personas y aprenden a establecer amistades con ellas.

(Hurlock, 1998)

2.3.11. ESTRATEGIAS PARA FAVORECER LA SOCIALIZACIÓN DE LOS NIÑOS:

Para mejorar la socialización, es de gran ayuda promover situaciones en las que fomente la autoestima del niño. Se trata de felicitarle cuando logre sus objetivos así como cuando realice actividades con éxito.

Resulta de gran ayuda apuntar al niño a actividades que se realicen en grupo desde temprana edad como: danza, teatro o deportes. Además, las actividades físicas, no sólo ayudan a mejorar las condiciones físicas del niño, si no que le enseña a formar parte de un grupo, a respetar unas reglas y a buscar soluciones con más niños con quienes comparte objetivos comunes.

Algo tan simple como salir a dar un paseo con el niño a lugares concurridos también aporta beneficios, como: acudir a lugares donde suele haber más niños

Hay que tener en cuenta, que el proceso no se realiza de la noche a la mañana. Si el niño se siente forzado a participar en juegos con otros niños, puede sentir rechazo. Él decidirá poco a poco cuándo es el momento de hacerlo.

Zoila, A. (2010). Estrategias para favorecer la socialización en los niños. Recuperado el [dehttp://www.cosasdeeducacion.es/como-favorecer-la-socializacion-de-los-ninos/](http://www.cosasdeeducacion.es/como-favorecer-la-socializacion-de-los-ninos/)

CAPÍTULO

III

METODOLOGÍA

3.1. METODO:

Se utilizó el método experimental porque se manipuló intencionalmente la variable independiente para ver sus efectos en la variable dependiente, bajo el control del grupo investigador (Torres: 1991:40).

3.2. DISEÑO DE INVESTIGACIÓN:

Pre Experimental

Diseño de pre prueba – post prueba con un solo grupo

G: O₁ - X - O₂

Fuente: Hernández S., Fernández C., Baptista L. (2006)

El diseño pre experimental, es aquel en el que se manipula una o más variables independientes para observar sus cambios en la variable dependiente en una situación de control. Es decir que los diseños pre experimentales se utilizan cuando el investigador pretende el posible efecto de una causa que se manipula.

G: Grupo único

O₁: Aplicación del pre test

X: Taller de juegos infantiles

O₂: Aplicación del post test

3.2. CUADRO DE OPERACIONALIZACION DE LAS VARIABLES

Variables	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores
V1: Independiente: Taller de juegos infantiles.	Es una técnica que ayuda a desarrollar habilidades en el niño teniendo en cuenta que el juego es placer y expresión de lo que uno es y quiere ser, es la necesidad inconsciente de buscar la seguridad a sentirse seguro frente a la realidad, frente a los miedos y las angustias que lo obstaculizan, es el “como si fuera real” pero no lo es.	La actividad recreativa que cuenta con la participación de uno o más participantes es conocida como juego. Su función principal es proporcionar entretenimiento y diversión	Juegos sensoriales	
			Juegos motrices	
			Juegos sociales	
			Juegos imitativos	
			Juegos infantiles	

<p>V2: Dependiente:</p> <p>Estimular la socialización</p>	<p>“La socialización en un proceso mediante el cual el individuo adopta los elementos socioculturales de su medio ambiente y los integra a su personalidad para adaptarse a la sociedad”</p>	<p>El estimular la socialización es el proceso por el cual el niño se adapta al medio que le rodea y aprende a diferenciar lo aceptable de lo inaceptable en su comportamiento.</p>	Cooperación	Comparte los materiales con sus compañeros.
				Trabaja en grupo sin pelear.
				Apoya a la docente a realizar los juegos.
			Rivalidad	Al salir al recreo con algún objeto (pelota) prefiere jugar solo.
				En el recreo le gusta jugar con sus amigos.
				Respeto su turno durante los juegos.
			Generosidad	Abraza a sus compañeros.
				Ayuda a sus compañeros en los juegos.
				Ayuda a sus compañeros cuando se golpean o se caen.

			Empatía	Cumplen las reglas
				Acepta la ayuda de un adulto para realizar sus actividades.
				Muestra disposición para realizar los juegos.
			Amistad	Se entusiasma cuando esta con otros niños.
				Sonríe constantemente a sus amigos.
				Invita a sus amigos a participar en los juegos.
Imitación	Imita acciones de la docente.			
	Acepta a sus amigos a la hora de jugar.			
	Guarda los juguetes al término de cada juego.			

3.4. POBLACIÓN:

La población estuvo conformada por los niños de 2 años de las cunas municipales de Chimbote “Amigas de Chimbote” y “Cruz de la Paz” siendo un total de 40 niños.

3.5. MUESTRA:

La muestra de estudio estuvo conformada por los niños de 2 años de la Cuna Jardín Municipal “Cruz de la Paz” de la Urb. 21 de Abril siendo un total de 20 niños.

Cuna Jardín Municipal “Cruz De La Paz”		
AULA “Mundo Bebe”		
NIÑOS	Niñas	Total
13	7	20

Fuente: Nóminas de Matrícula 2014

3.6. HIPOTESIS DE INVESTIGACIÓN:

- ❖ Ho: Si aplicamos un taller de juegos infantiles entonces se estimulará significativamente la socialización de los niños de 2 años.
- ❖ H_n: Si no se aplica el taller de juegos infantiles entonces no se estimulará significativamente la socialización en los niños de 2 años.

3.7. VARIABLES:

- ❖ **Variable independiente (VI):** Taller de Juegos Infantiles
- ❖ **Variable dependiente (VD):** Estimular la Socialización
- ❖ **Variable interviniente (factor):** Sexo, tipos de familia, actitud de la maestra.

3.8. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

- a. **Técnica:** La técnica que se utilizó fue la de observación; ya que nos permitió identificar los cambios de socialización que se suscitaron durante la investigación con los niños de 2 años.
- b. **Instrumento:** El instrumento que se utilizó fue la lista de cotejo, con un total de 18 ítems, el cual nos permitió conocer los patrones conductuales de

socialización de los niños de 2 años, dicho instrumento se convirtió en el pre y post test de la investigación.

❖ **Taller**

Fuente: Ministerio de Educación (2006) Guía de Evaluación de Educación Inicial.

3.9. PROCEDIMIENTOS DE TRABAJO

- ❖ Elaborar el Proyecto.
- ❖ Diseñar las actividades.
- ❖ Determinar las Instituciones Educativas, coordinar con la directora y docentes de la Cuna Jardín Municipal “Cruz de la Paz”.
- ❖ Elaborar los Instrumentos de Evaluación.
- ❖ Aplicar el pre test.
- ❖ Desarrollar el taller.
- ❖ Aplicar el post test.
- ❖ Procesamiento de la información.
- ❖ Elaboración de Informe.
- ❖ Difundir informe.

CAPÍTULO

IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. DESCRIPCIÓN DE LOS RESULTADOS:

TABLA Nº 01

Estadísticos descriptivos del puntaje total y de cada una de las dimensiones obtenidas en el pre test del taller de juegos infantiles para estimular la socialización en los niños de 2 años de la Cuna – Jardín “Cruz de la Paz” – Chimbote 2014.

ESTADÍSTICOS DESCRIPTIVOS					
DIMENSIONES	TEST	N	MEDIA	DESV. TÍP.	COEFICIENTE DE VARIACIÓN
Cooperación	Pre test	20	1,3000	,80131	0,62
Rivalidad	Pre test	20	,9500	,60481	0,64
Imitación	Pre test	20	,9000	,71818	0,8
Empatía	Pre test	20	,7500	,91047	1,21
Amistad	Pre test	20	,7500	,85070	1,13
Generosidad	Pre test	20	,7000	,73270	1,05

Fuente: Lista de cotejo

FIGURA Nº 01

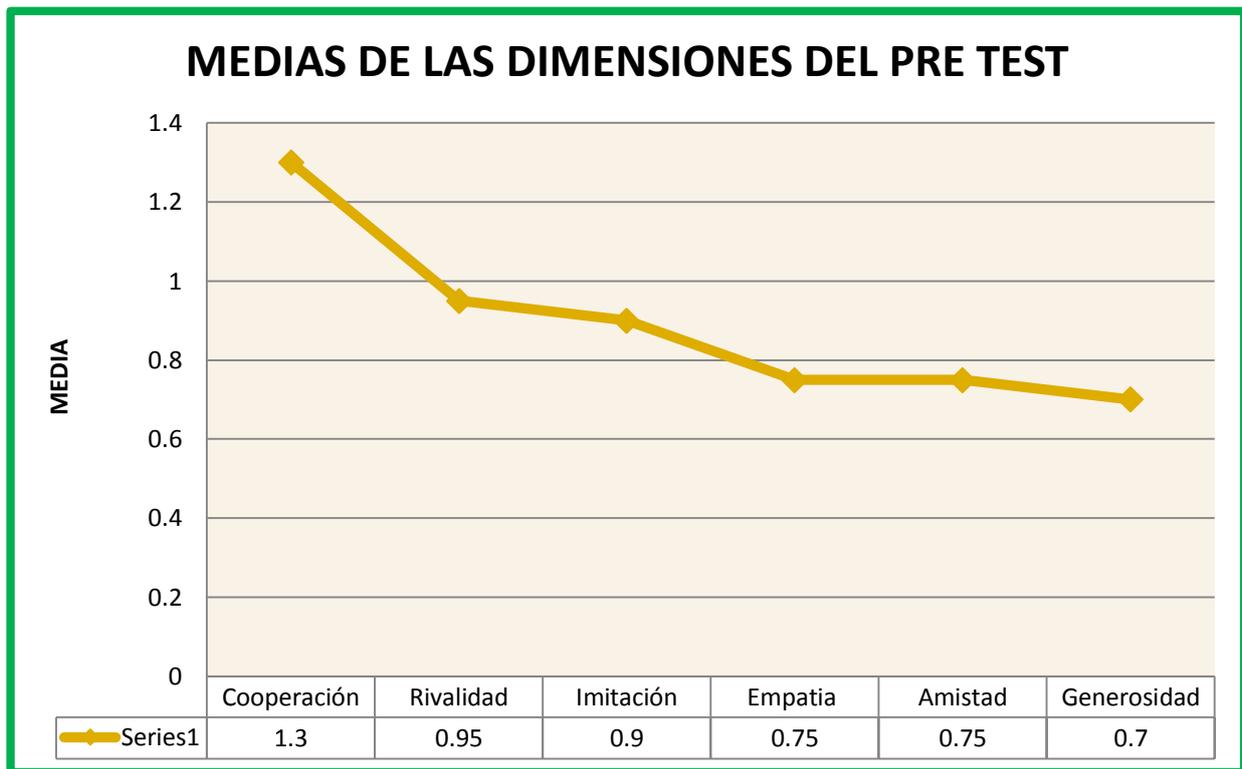


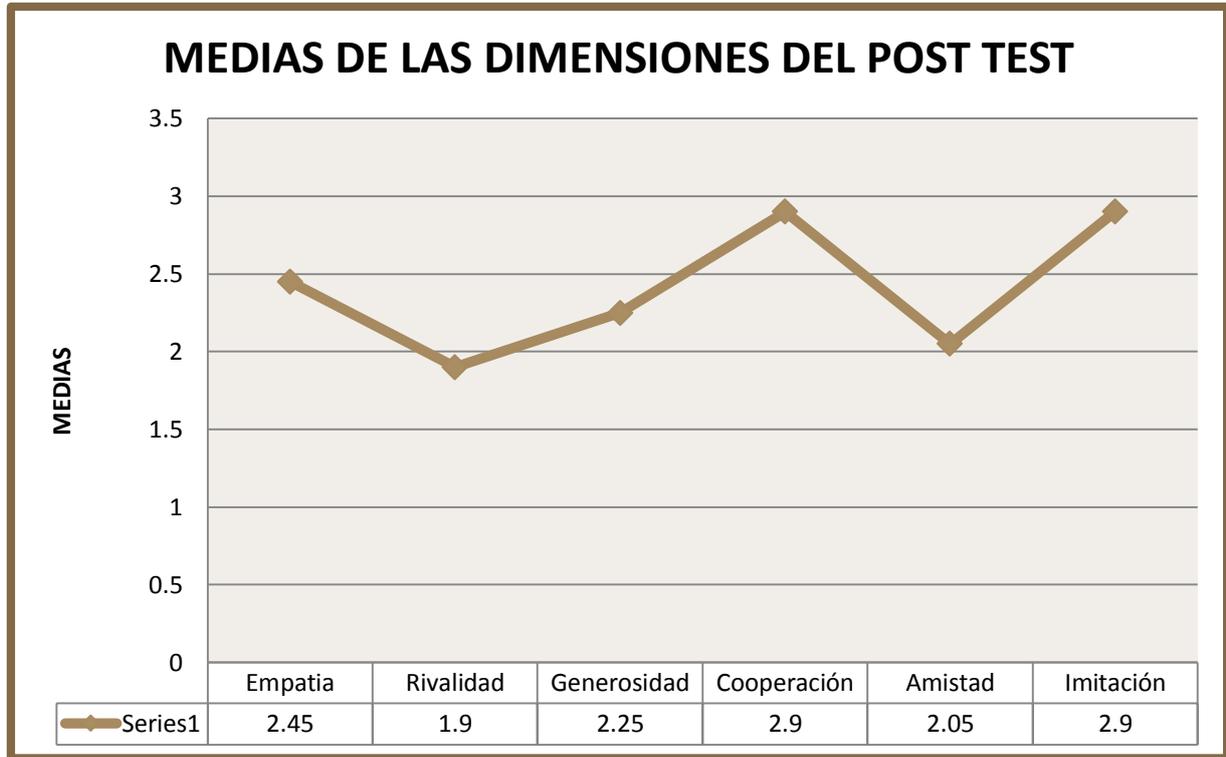
TABLA Nº 02

Estadísticos descriptivos del puntaje total y de cada una de las dimensiones obtenidas en el post test del taller de juegos infantiles para estimular la socialización en los niños de 2 años de la Cuna – Jardín “Cruz de la Paz” – Chimbote 2014.

ESTADÍSTICOS DESCRIPTIVOS					
DIMENSIONES	TEST	N	MEDIA	DESV. TÍP.	COEFICIENTE DE VARIACIÓN
Cooperación	Post test	20	2,9000	,30779	0,11
Imitación	Post test	20	2,9000	,30779	0,11
Empatía	Post test	20	2,4500	,82558	0,34
Generosidad	Post test	20	2,2500	,91047	0,40
Amistad	Post test	20	2,0500	,75915	0,4
Rivalidad	Post test	20	1,9000	,30779	0,2

Fuente: Lista de cotejo

FIGURA Nº 02

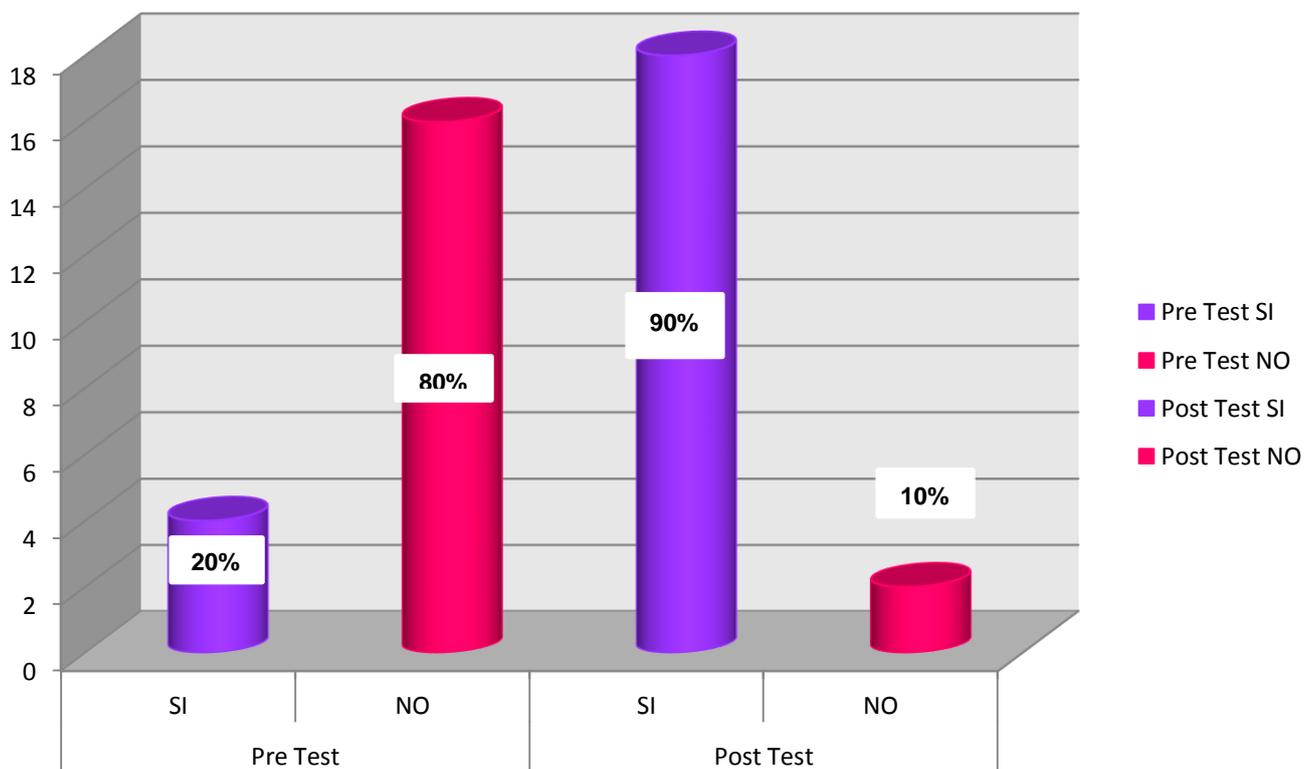


TABLAS Y GRÁFICOS DE FRECUENCIA DE CADA ITEMS

DIMENSION: COOPERACIÓN

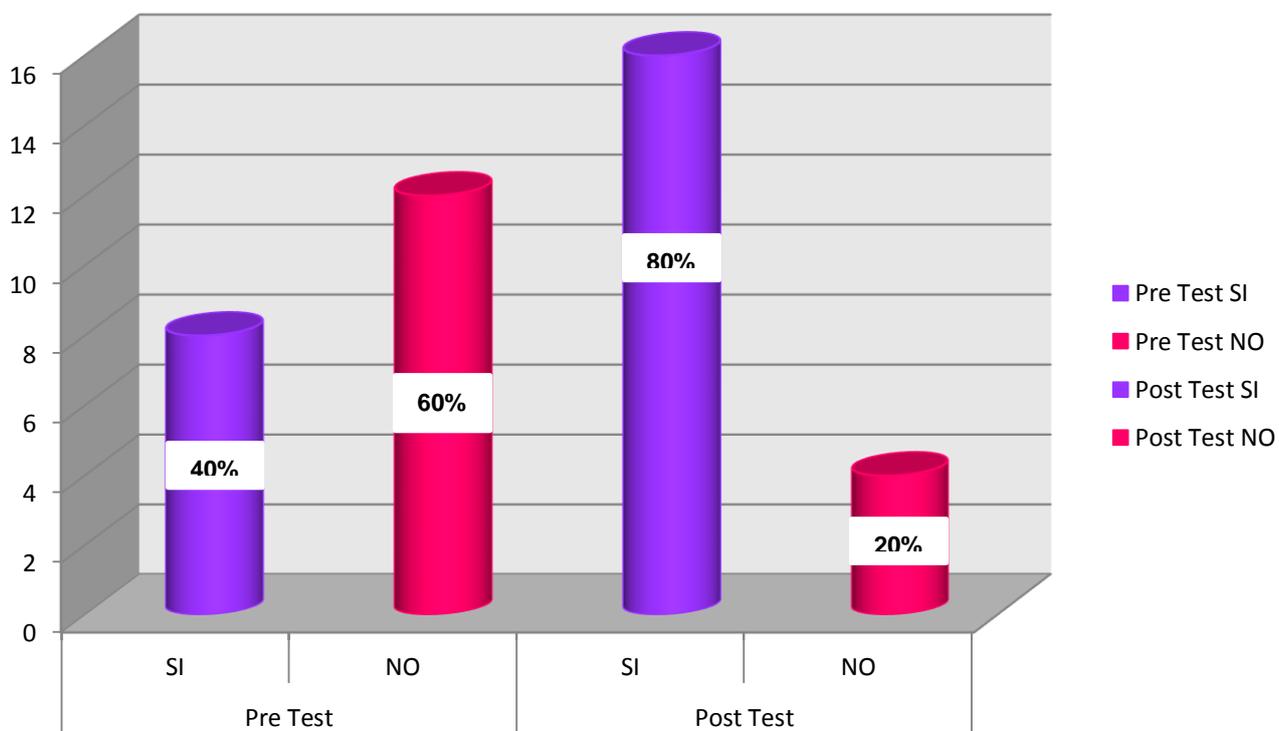
Comparte los materiales con sus compañeros.

TEST		FRECUENCIA	PORCENTAJE
Pre Test	SI	4	20%
	NO	16	80%
	TOTAL	20	100%
Post Test	SI	18	90%
	NO	2	10%
	TOTAL	20	100%



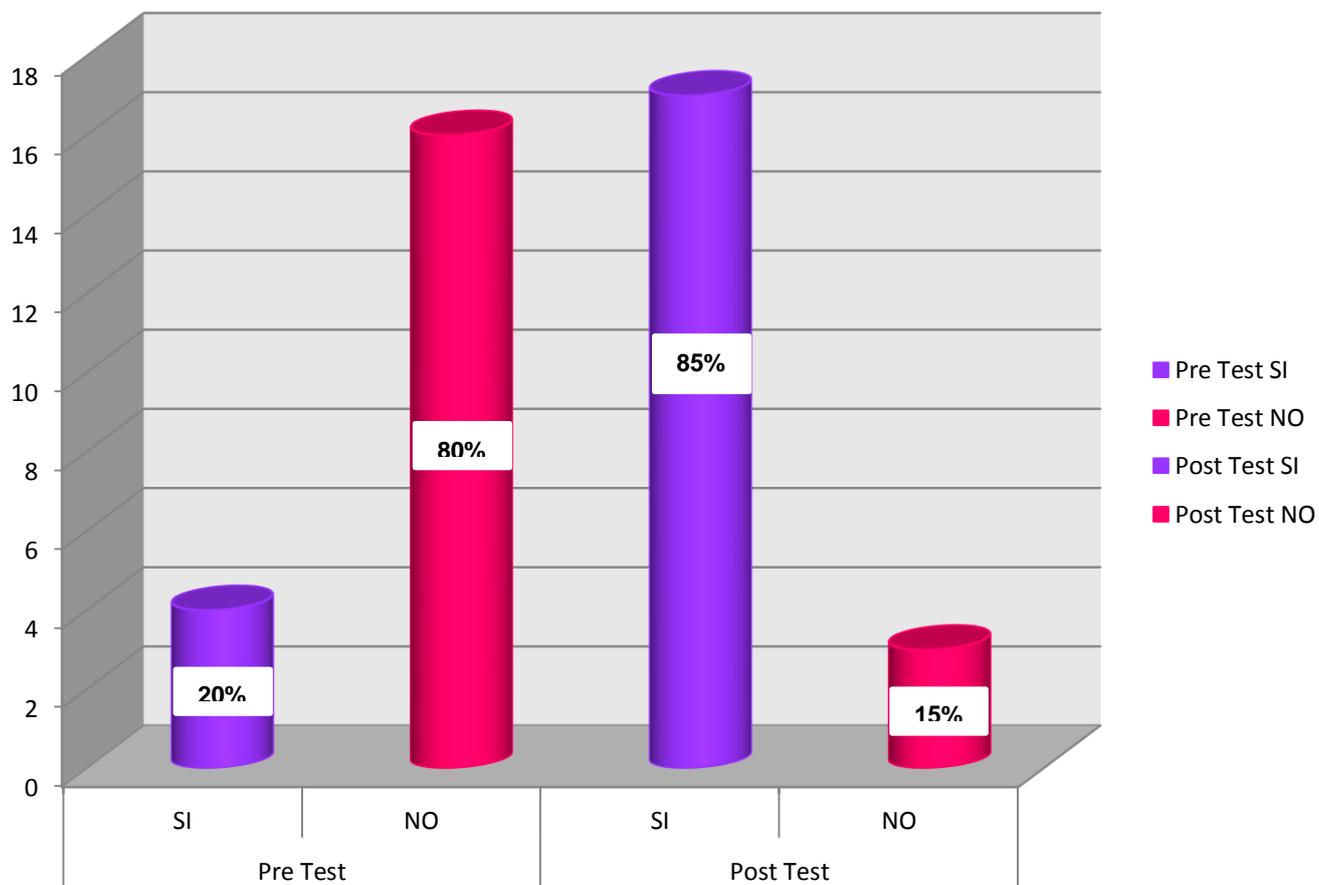
Trabaja en grupo sin pelear.

TEST		FRECUENCIA	PORCENTAJE
Pre Test	SI	8	40%
	NO	12	60%
	TOTAL	20	100%
Post Test	SI	16	80%
	NO	4	20%
	TOTAL	20	100%



Apoya a la docente al realizar los juegos.

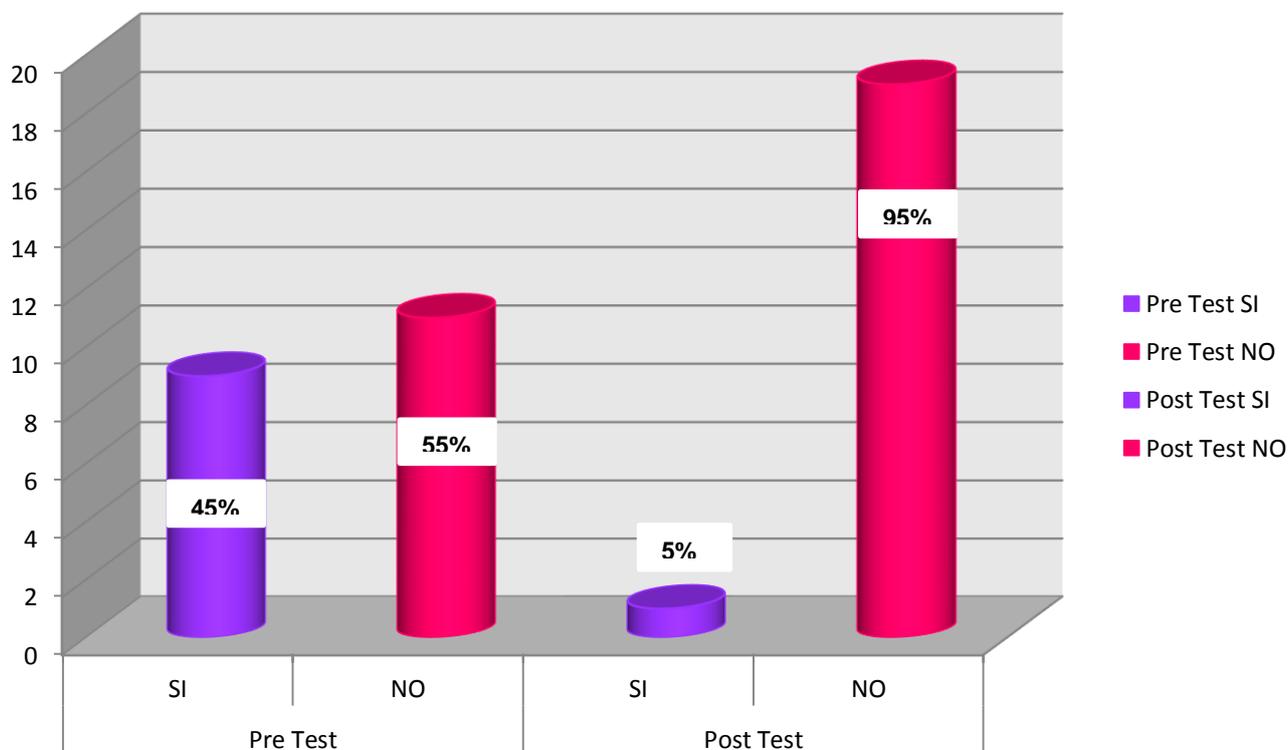
TEST		FRECUENCIA	PORCENTAJE
Pre Test	SI	4	20%
	NO	16	80%
	TOTAL	20	100%
Post Test	SI	17	85%
	NO	3	15%
	TOTAL	20	100%



DIMENSION:
RIVALIDAD

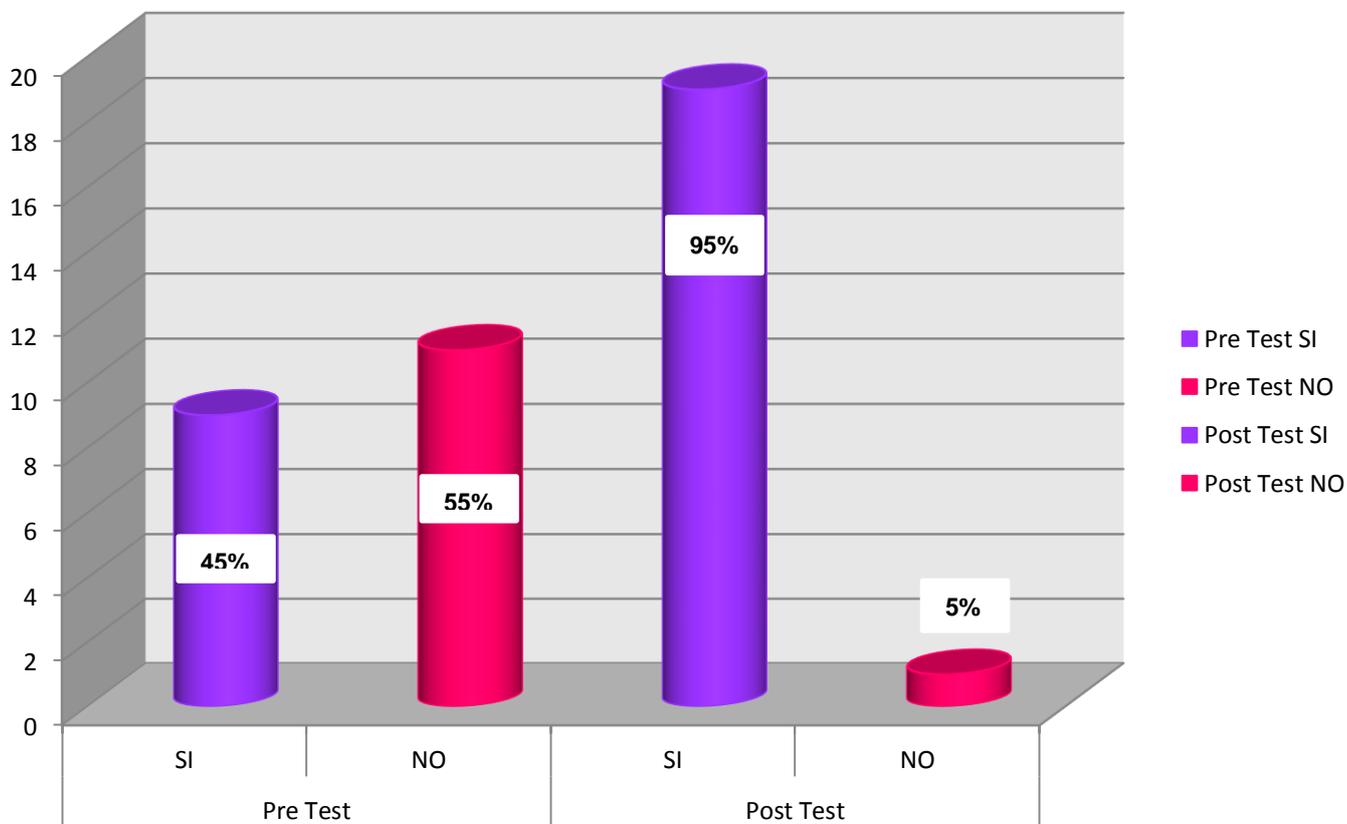
Al salir al recreo con algún objeto (pelota) prefiere jugar solo.

TEST		FRECUENCIA	PORCENTAJE
Pre Test	SI	9	45%
	NO	11	55%
	TOTAL	20	100%
Post Test	SI	1	5%
	NO	19	95%
	TOTAL	20	100%



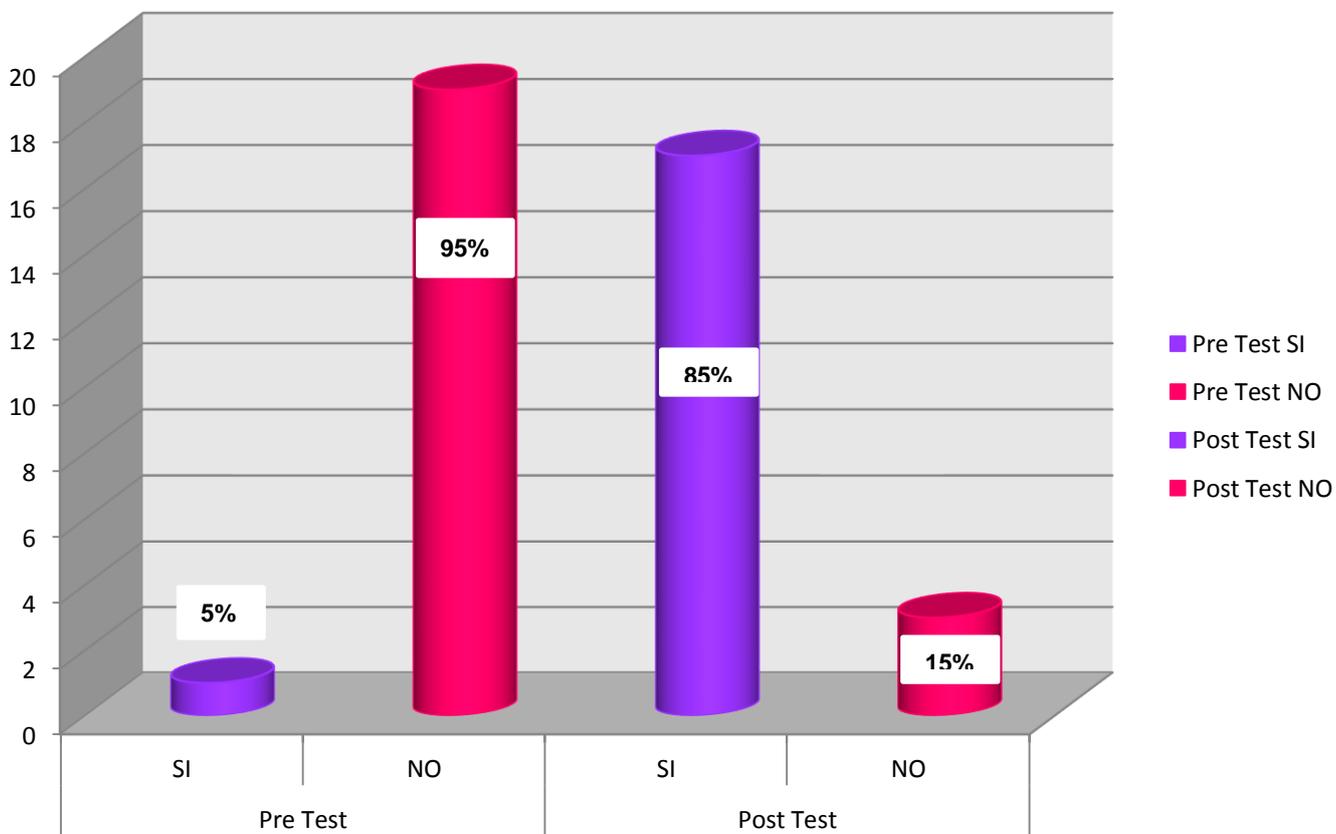
En el recreo gusta jugar con sus amigos.

TEST		FRECUENCIA	PORCENTAJE
Pre Test	SI	9	45%
	NO	11	55%
	TOTAL	20	100%
Post Test	SI	19	95%
	NO	1	5%
	TOTAL	20	100%



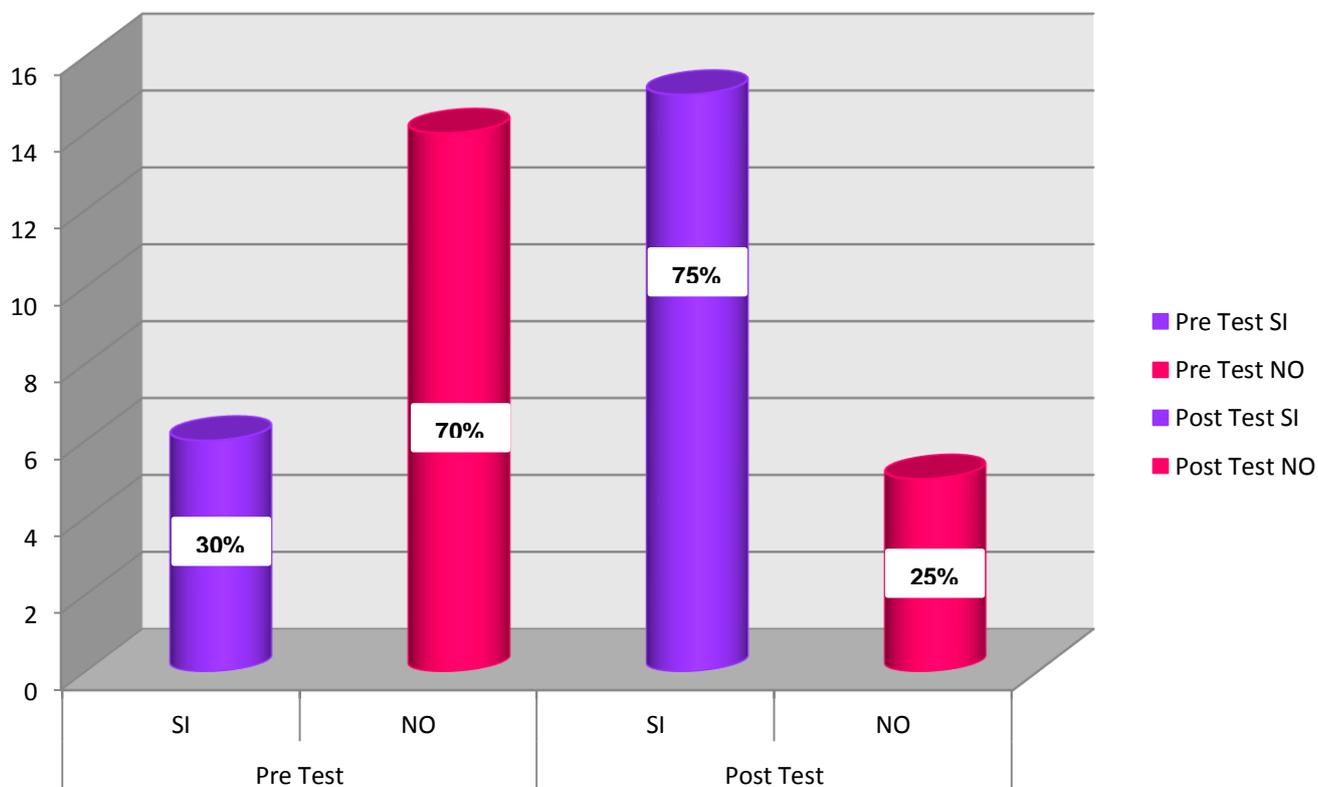
Respeta su turno durante los juegos.

TEST		FRECUENCIA	PORCENTAJE
Pre Test	SI	1	5%
	NO	19	95%
	TOTAL	20	100%
Post Test	SI	17	85%
	NO	3	15%
	TOTAL	20	100%



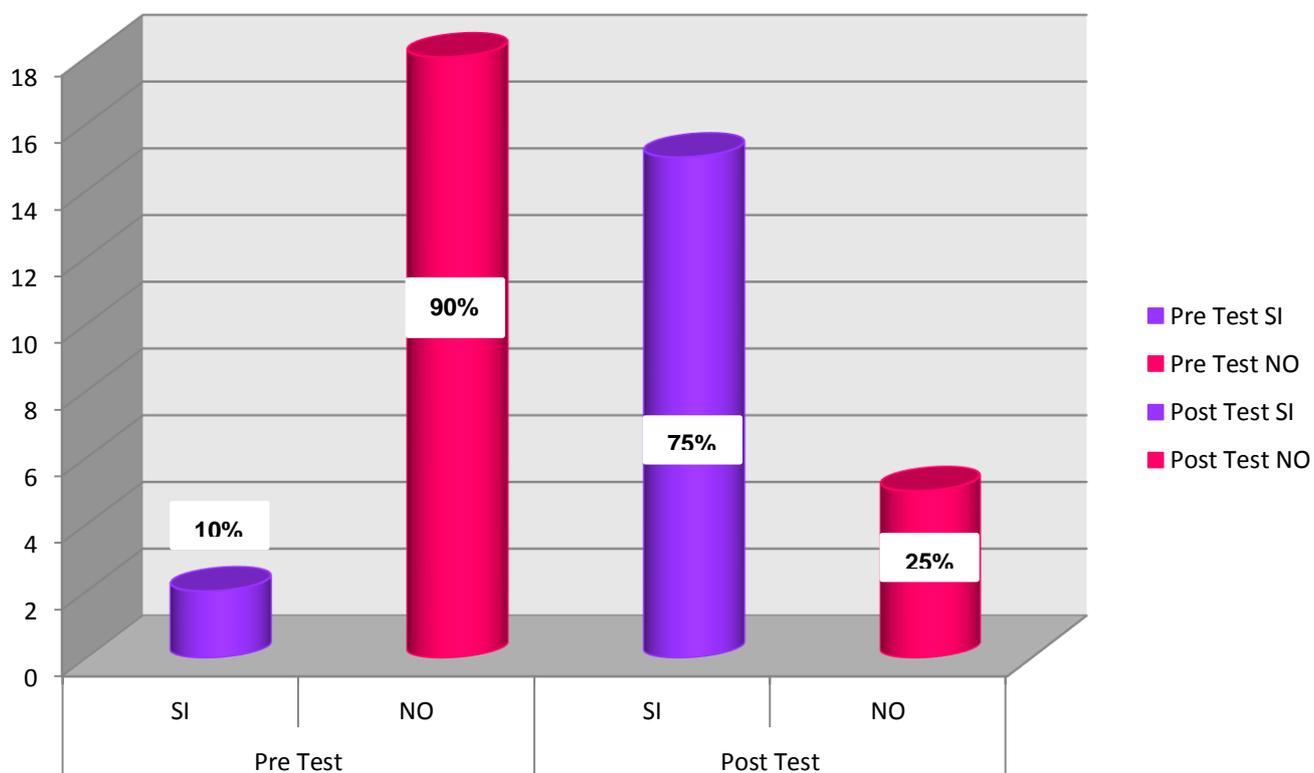
DIMENSION:
GENEROSIDAD
Abraza a sus compañeros.

TEST		FRECUENCIA	PORCENTAJE
Pre Test	SI	6	30%
	NO	14	70%
	TOTAL	20	100%
Post Test	SI	15	75%
	NO	5	25%
	TOTAL	20	100%



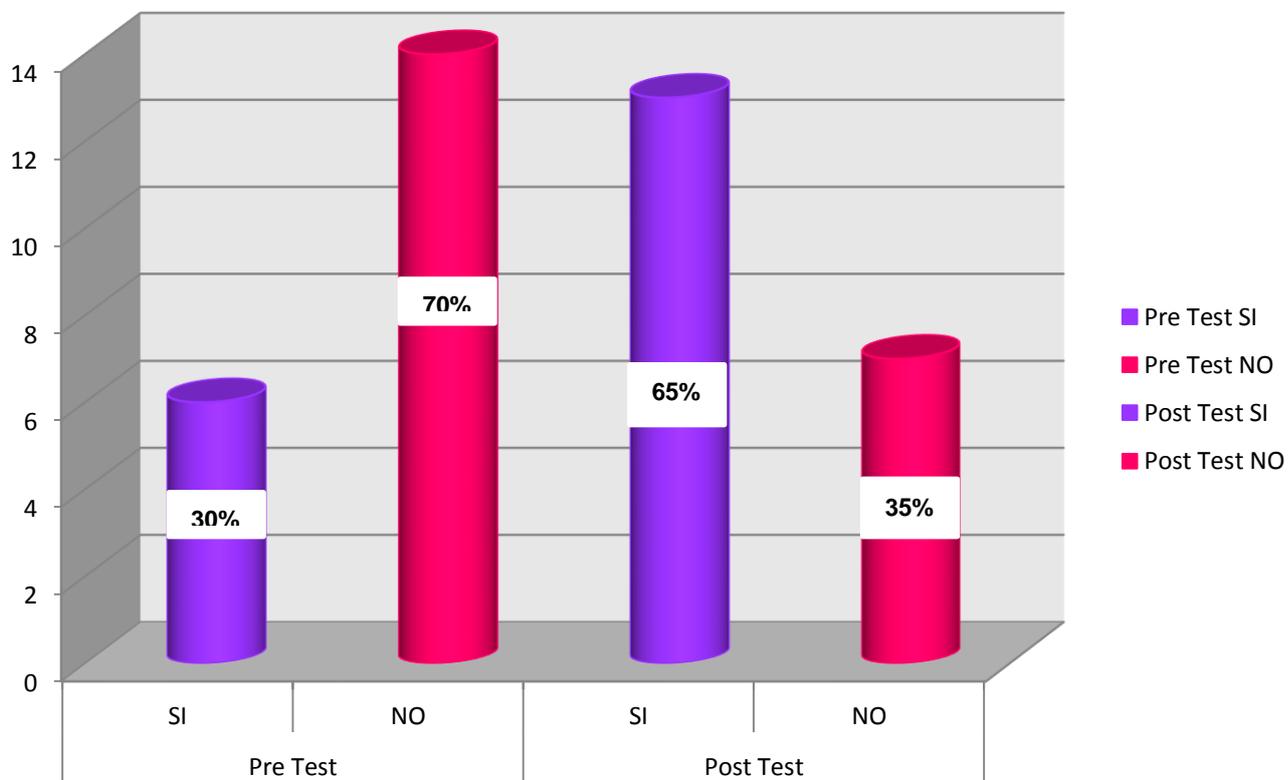
Ayuda a sus compañeros en los juegos.

TEST		FRECUENCIA	PORCENTAJE
Pre Test	SI	2	10%
	NO	18	90%
	TOTAL	20	100%
Post Test	SI	15	75%
	NO	5	25%
	TOTAL	20	100%



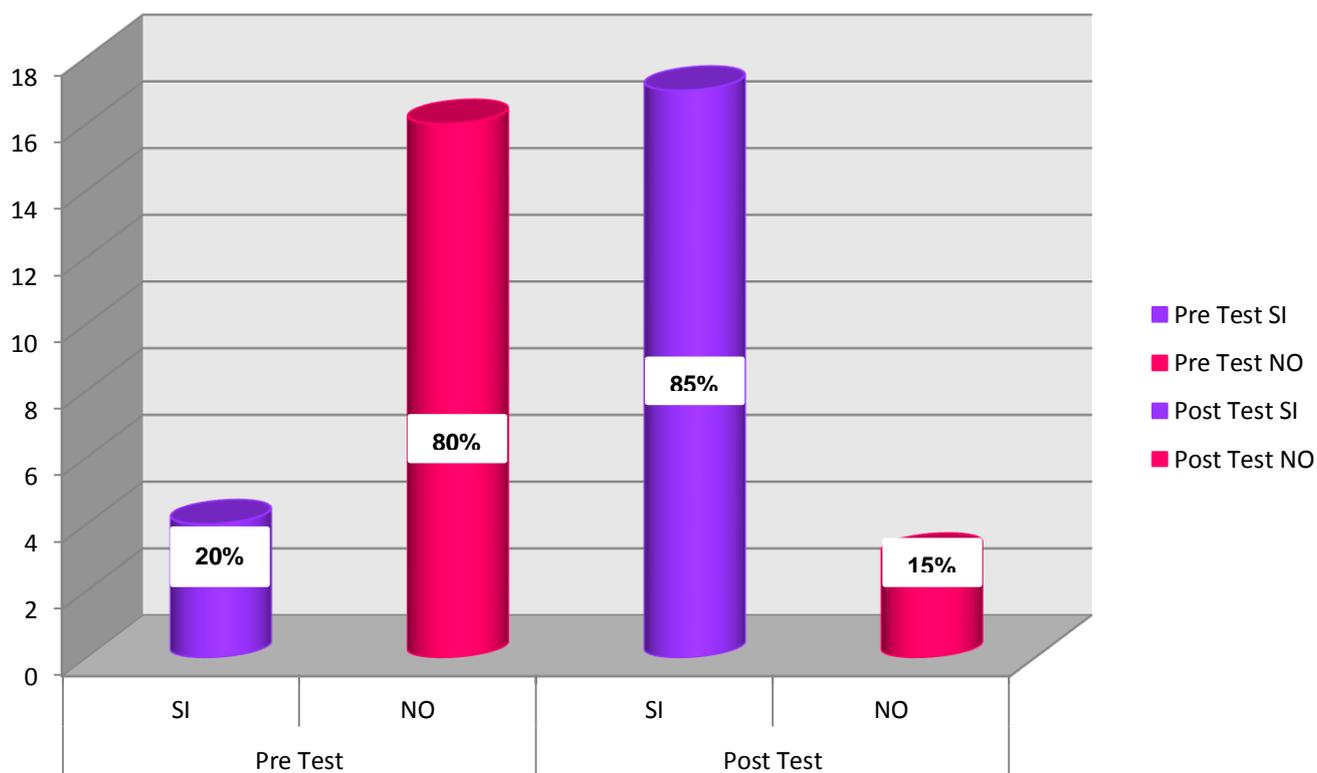
Ayuda a sus compañeros cuando se golpean o se caen.

TEST		FRECUENCIA	PORCENTAJE
Pre Test	SI	6	30%
	NO	14	70%
	TOTAL	20	100%
Post Test	SI	13	65%
	NO	7	35%
	TOTAL	20	100%



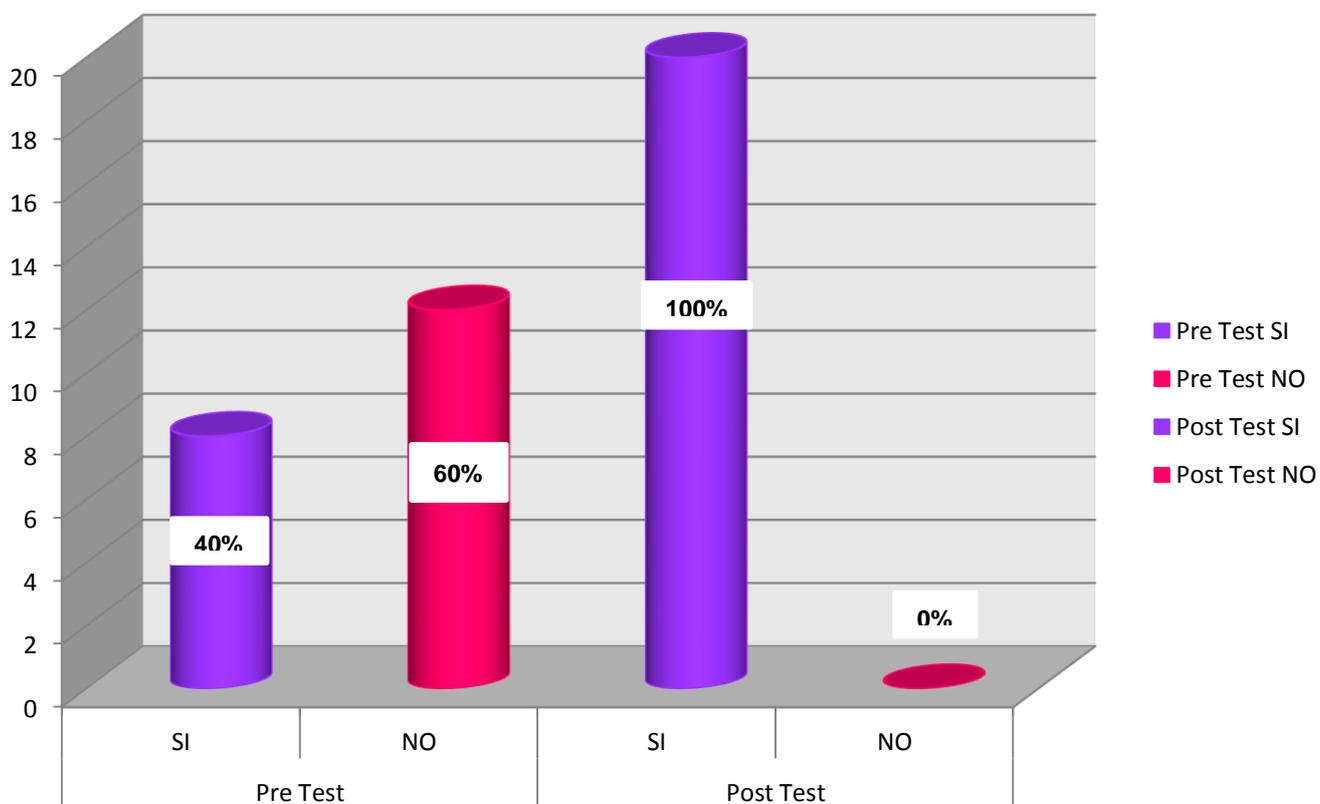
DIMENSION:
EMPATIA
Cumple las reglas del juego.

TEST		FRECUENCIA	PORCENTAJE
Pre Test	SI	4	20%
	NO	16	80%
	TOTAL	20	100%
Post Test	SI	17	85%
	NO	3	15%
	TOTAL	20	100%



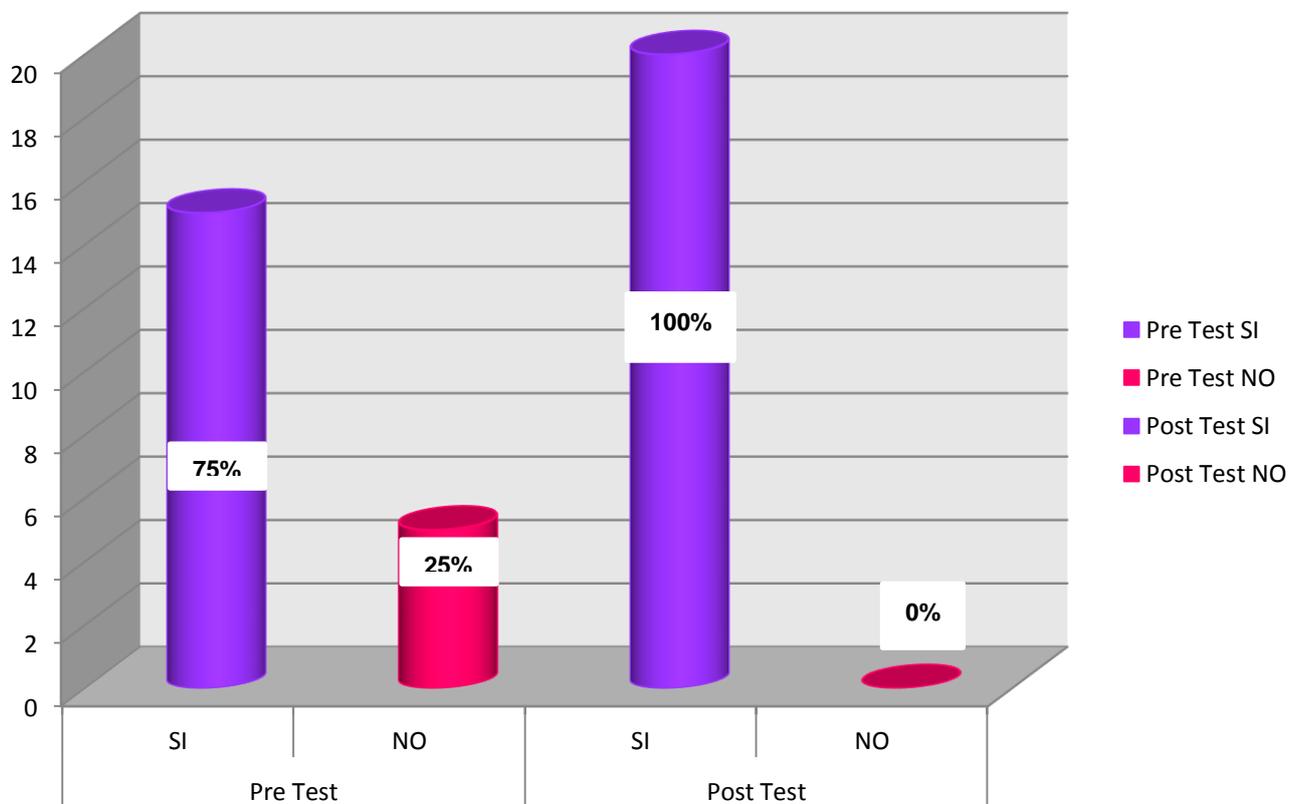
Acepta la ayuda de un adulto para realizar sus actividades.

TEST		FRECUENCIA	PORCENTAJE
Pre Test	SI	8	40%
	NO	12	60%
	TOTAL	20	100%
Post Test	SI	20	100%
	NO	0	0%
	TOTAL	20	100%



Muestra disposición para realizar los juegos.

TEST		FRECUENCIA	PORCENTAJE
Pre Test	SI	15	75%
	NO	5	25%
	TOTAL	20	100%
Post Test	SI	20	100%
	NO	0	0%
	TOTAL	20	100%

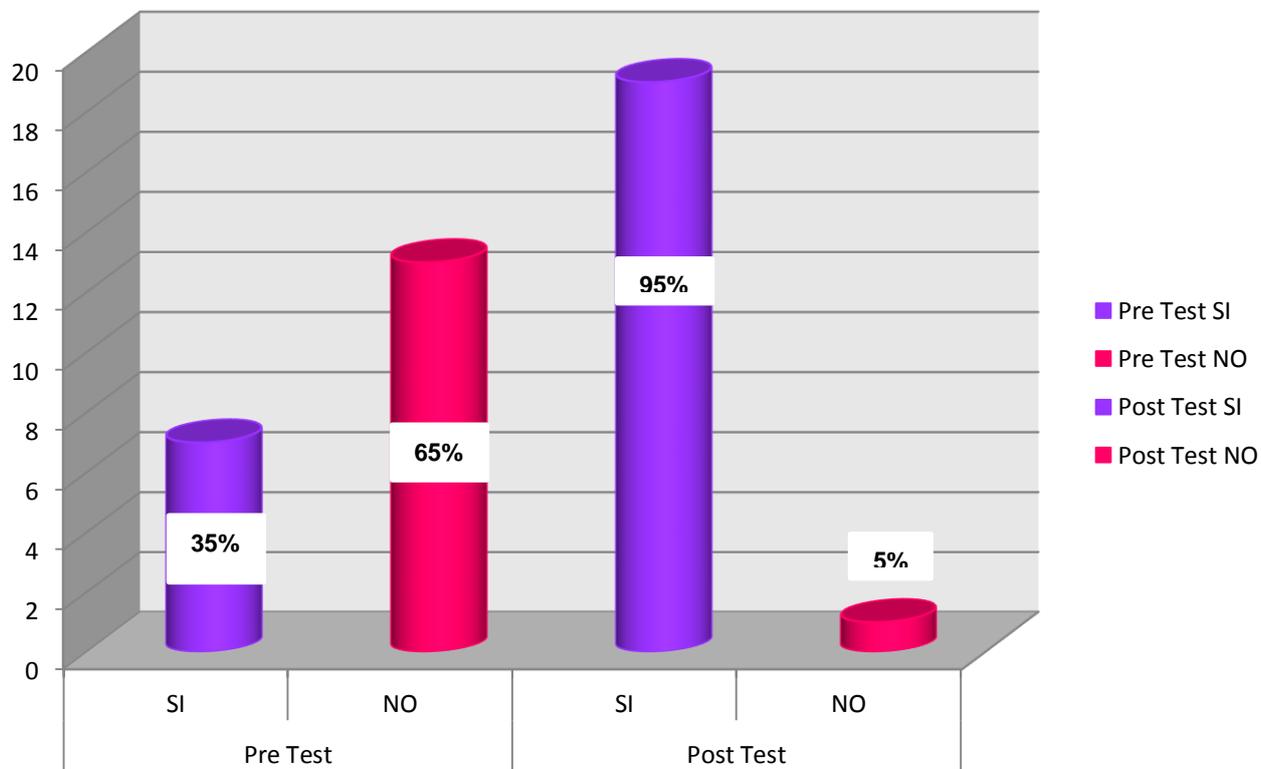


DIMENSION:

AMISTAD

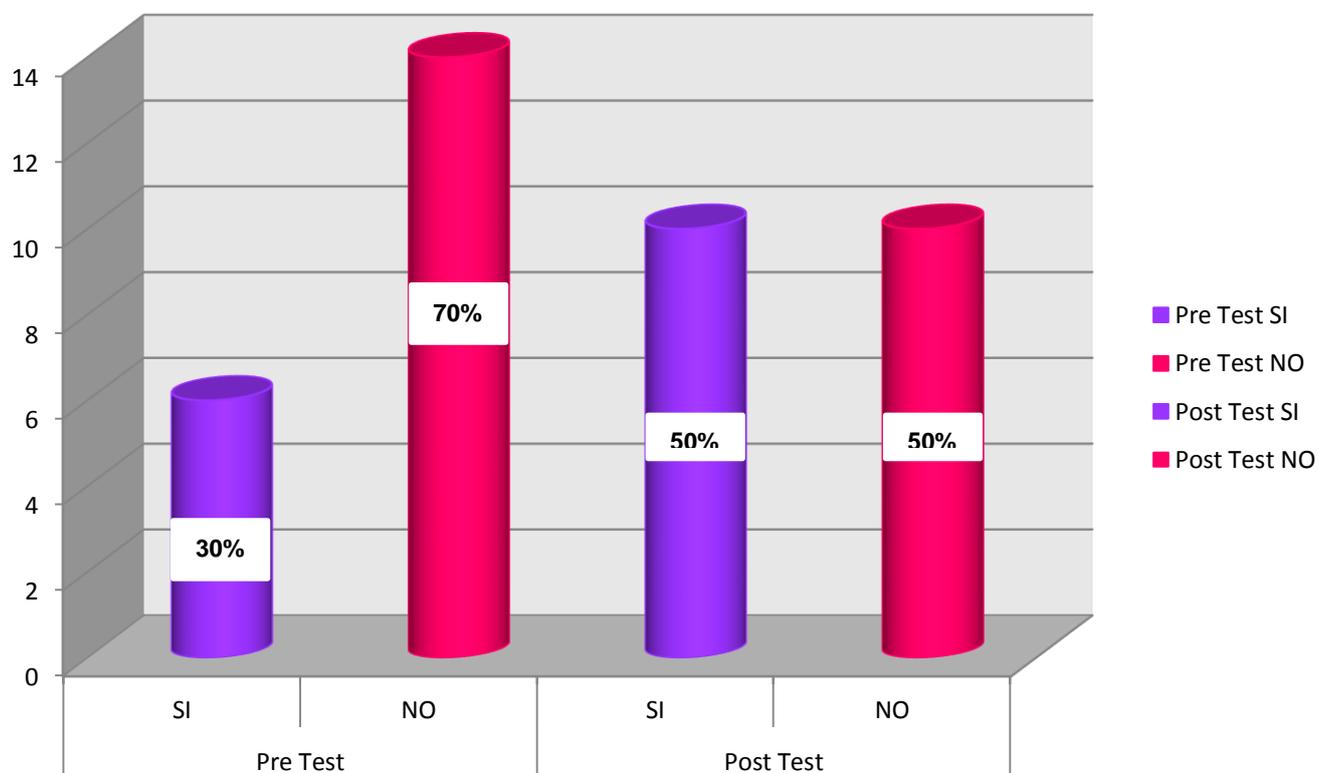
Se entusiasma cuando está con otros niños.

TEST		FRECUENCIA	PORCENTAJE
Pre Test	SI	7	35%
	NO	13	65%
	TOTAL	20	100%
Post Test	SI	19	95%
	NO	1	5%
	TOTAL	20	100%



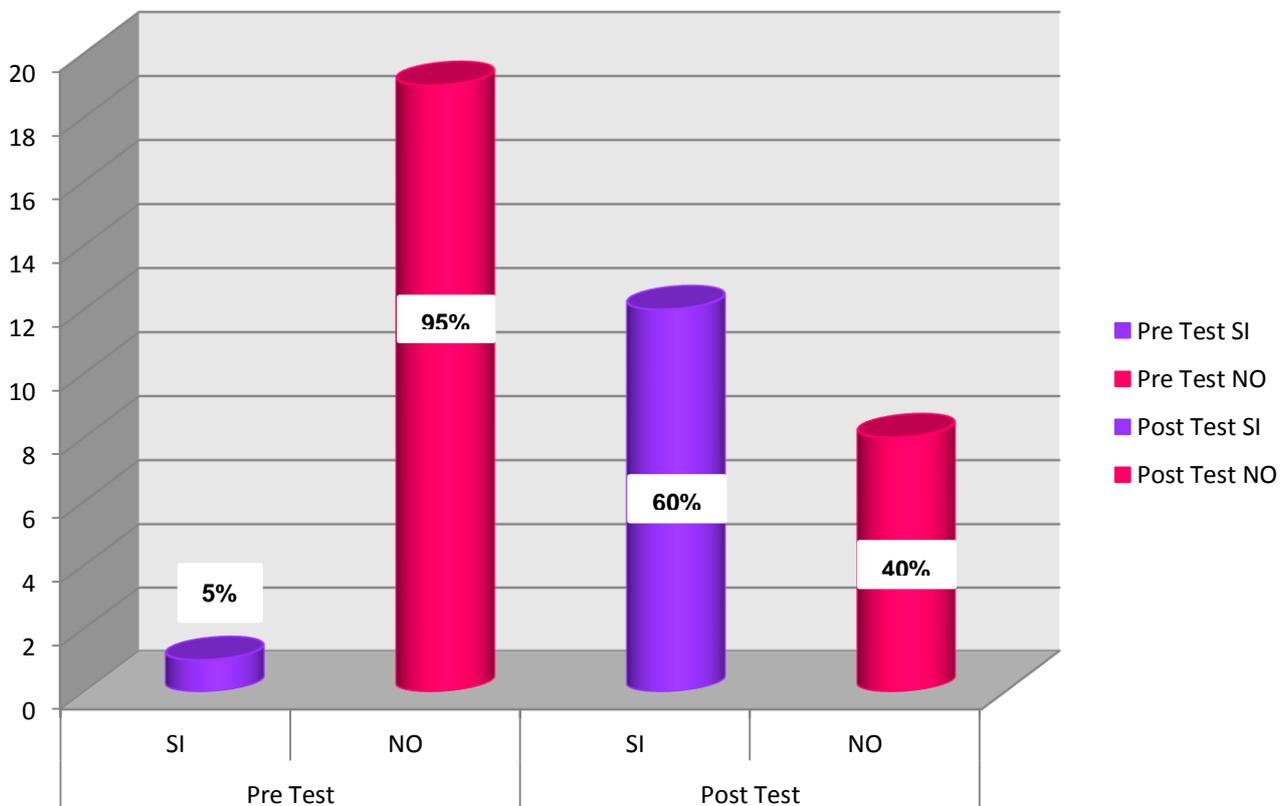
Sonríe constantemente a sus amigos.

TEST		FRECUENCIA	PORCENTAJE
Pre Test	SI	6	30%
	NO	14	70%
	TOTAL	20	100%
Post Test	SI	10	50%
	NO	10	50%
	TOTAL	20	100%



Invita a sus amigos a participar en los juegos.

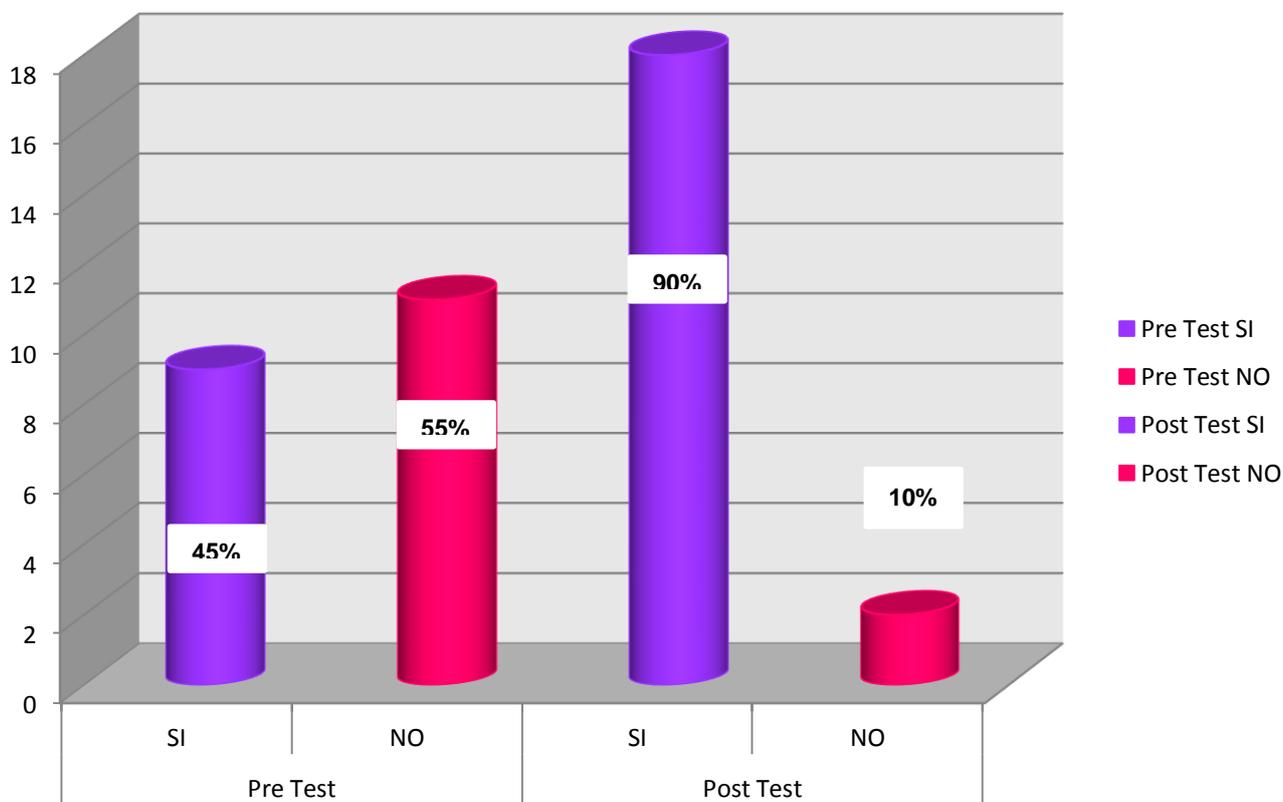
TEST		FRECUENCIA	PORCENTAJE
Pre Test	SI	1	5%
	NO	19	95%
	TOTAL	20	100%
Post Test	SI	12	60%
	NO	8	40%
	TOTAL	20	100%



DIMENSION:
IMITACIÓN

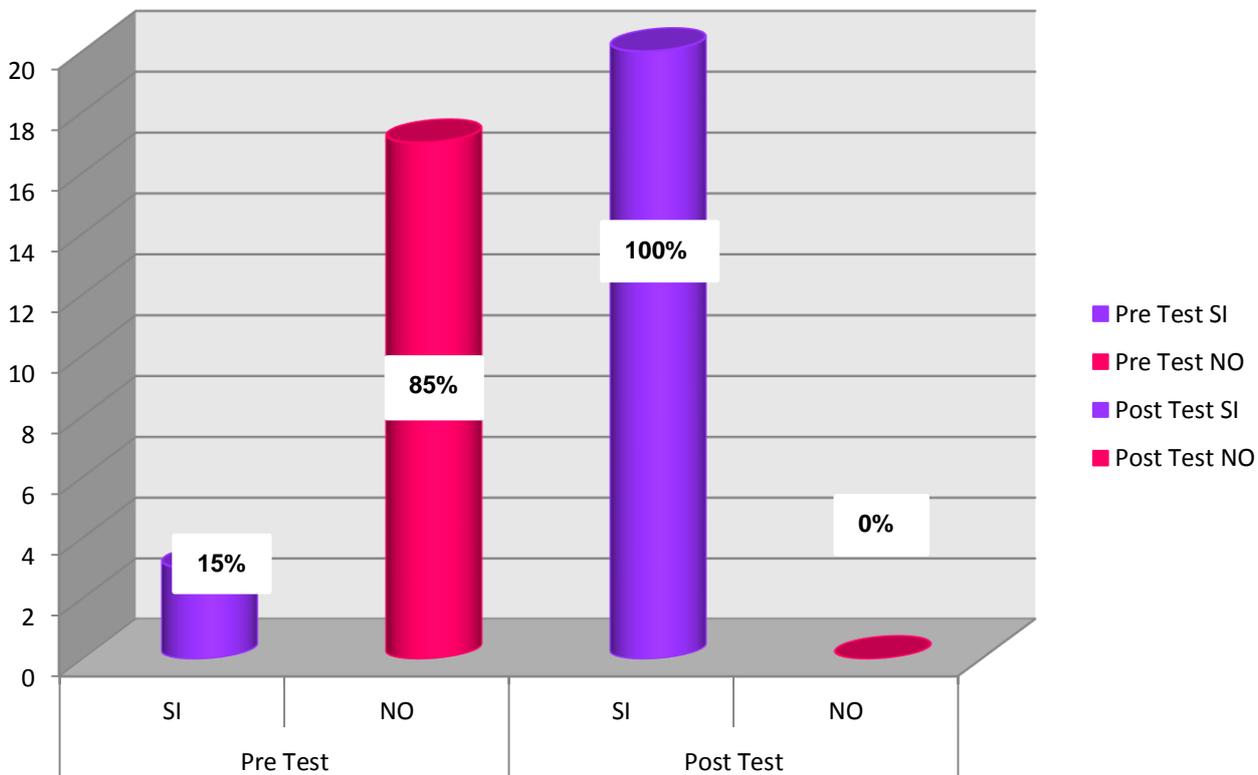
Imita acciones de la docente.

TEST		FRECUENCIA	PORCENTAJE
Pre Test	SI	9	45%
	NO	11	55%
	TOTAL	20	100%
Post Test	SI	18	90%
	NO	2	10%
	TOTAL	20	100%



Acepta a sus amigos a la hora de jugar.

TEST		FRECUENCIA	PORCENTAJE
Pre Test	SI	3	15%
	NO	17	85%
	TOTAL	20	100%
Post Test	SI	20	100%
	NO	0	0%
	TOTAL	20	100%



Guarda los juguetes al término de cada juego.

TEST		FRECUENCIA	PORCENTAJE
Pre Test	SI	6	30%
	NO	14	70%
	TOTAL	20	100%
Post Test	SI	20	100%
	NO	0	0%
	TOTAL	20	100%

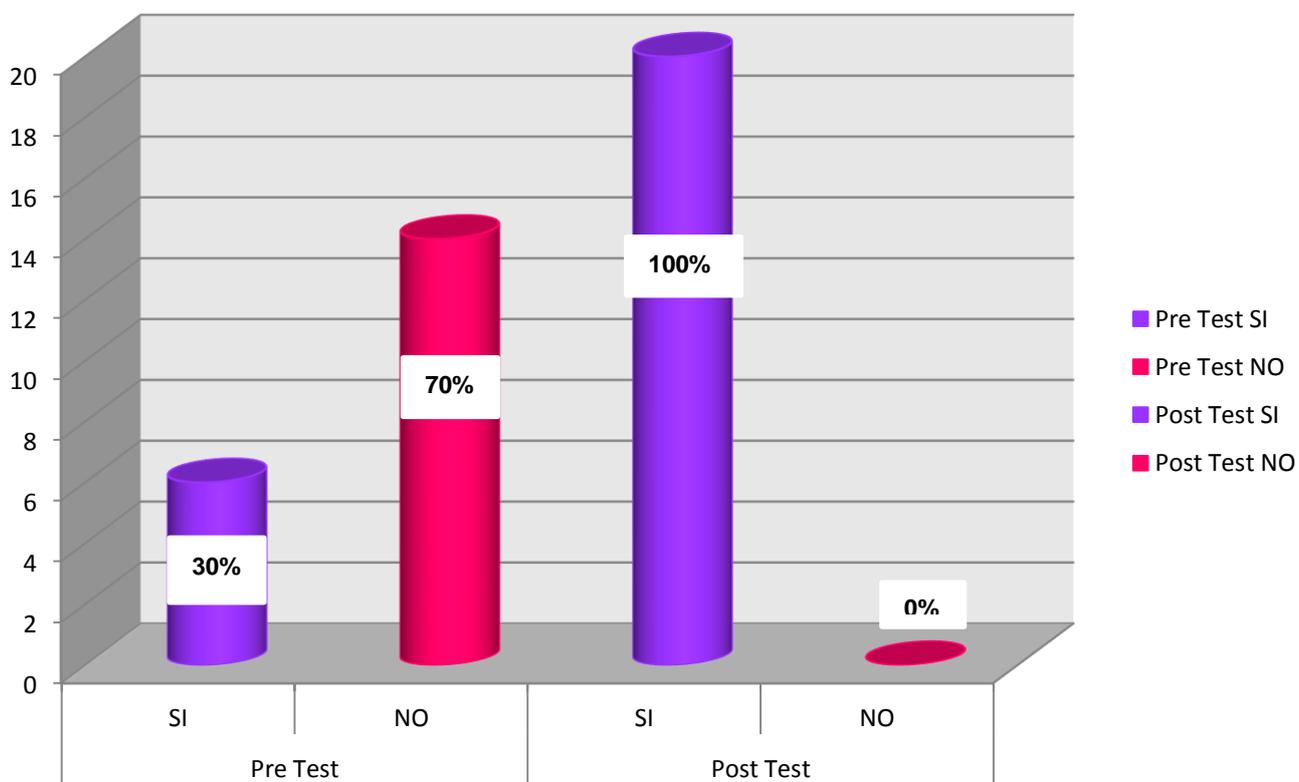


TABLA N° 03

Estadígrafo de prueba de diferencias de medias para muestra relacionadas de t –student

Prueba de muestras relacionadas									
Dimensiones	Pre y Post test	Diferencias relacionadas				t	gl	Sig. (bilateral)	
		Media	Desviación típ.	Error típ. de la media	95% Intervalo de confianza para la diferencia				
					Inferior				Superior
Empatía	Pre - Post	-1,70000	,86450	,19331	-2,10460	-1,29540	-8,794	19	,000
Rivalidad	Pre - Post	-,95000	,68633	,15347	-1,27121	-,62879	-6,190	19	,000
Generosidad	Pre - Post	-1,55000	,88704	,19835	-1,96515	-1,13485	-7,815	19	,000
Cooperación	Pre - Post	-1,60000	,88258	,19735	-2,01306	-1,18694	-8,107	19	,000
Amistad	Pre - Post	-1,30000	,92338	,20647	-1,73216	-,86784	-6,296	19	,000
Imitación	Pre - Post	-2,00000	,72548	,16222	-2,33953	-1,66047	-12,329	19	,000

P = 0.00 < 0.05 ES SIGNIFICATIVO

4.2. DISCUSIÓN:

EN LA TABLA N° 01, se presenta los estadísticos descriptivos del puntaje total obtenido en el pre test de la lista de cotejo en el taller de juegos infantiles para estimular la socialización en los niños de 2 años de la Cuna – Jardín “Cruz de la Paz” - 2014.

En relación a la dimensión Cooperación obtuvo un promedio de 1.3 lo que significa que al inicio los niños no querían compartir sus materiales ni mucho menos trabajar en grupo y esto generaba tensión en el grupo.

De igual manera sobre la dimensión Rivalidad obtuvo un promedio de 0.95 y esto debido a que a la hora de jugar preferían hacerlo de manera individual incluso sin respetar su turno durante la hora de los juegos propuestos por la docente.

Con respecto a la siguiente dimensión Generosidad obtuvo un promedio de 0.7 en la que eran pocos los niños que ayudaban a sus compañeros en alguna dificultad que estos pudieran tener durante los juegos.

Del mismo modo la dimensión Empatía obtuvo un promedio de 0.75 en la que eran pocos los niños que cumplían las reglas del juego y no mostraban interés por jugar en grupo.

En la dimensión amistad se obtuvo un promedio de 0.75 en la que los niños no querían participar de los juegos con sus demás amigos.

Se evidencia que antes de la aplicación del taller la dimensión Generosidad es la menos desarrollada en los niños y la más desarrollada es la dimensión Cooperación.

Como podemos apreciar en la tabla N° 1 en todas las dimensiones un bajo porcentaje de niños en el pre test no cumplía con los ítems esto

debido a que la docente de aula no utilizaba estrategias adecuadas para que los niños socialicen entre ellos, otro factor que influía era que muchos de ellos eran hijos únicos por ende estaban acostumbrados a jugar solos y a que la atención sea centrada en ellos dejando de lado a sus demás amigos, teniendo en cuenta que para todo el grupo era su primera experiencia social fuera de casa y les costaba adaptarse a las actividades grupales tal como lo sostiene **JEAN PIAGET** quien nos dice que durante la primera infancia los pequeños tienen una serie de características pre conceptuales entre las que destaca el egocentrismo, la cual se considera como el centro del mundo y todo está orientado para su propio beneficio, por lo que no existen los demás y, por tanto, no debe compartir nada con ellos puesto que todo está dispuesto para él.

EN LA TABLA N° 02, se presenta los estadísticos descriptivos del puntaje total obtenido en el pos test en la lista de cotejo después de la Aplicación del taller de juegos infantiles para estimular la socialización en los niños de 2 años de la Cuna – Jardín “Cruz de la Paz” - 2014.

Se observa que en la dimensión **Cooperación** en el post test alcanzo un promedio de 2.9 puntos, en la dimensión **Imitación** en el pos test se obtuvo un promedio de 2.9 puntos, en la dimensión **Empatía** en el pos test obtuvo un promedio de 2.45 puntos, en la dimensión **Generosidad** el post test obtuvo un promedio de 2.25 puntos, en la dimensión **Amistad** el post test obtuvo un promedio de 2.05 puntos y finalmente en la dimensión **Rivalidad** en el post test obtuvo un promedio de 1.9 puntos.

Como podemos apreciar en todas las dimensiones un alto porcentaje de niños en el pos test si cumplía con los ítemes esto debido a la aplicación del taller de juegos infantiles en las que se utilizaron diversas estrategias y materiales para la ejecución de esta en la que la mayoría de los niños adquirieron conductas sociales positivas tales como trabajar en grupo sin pelear, el compartir sus materiales aceptando a sus amigos en

la hora del juego y del trabajo realizado por la docente, tal como lo sostiene el autor **MAVILO CALERO** quien nos dice que el Taller Educativo es una de las técnicas que ayudan a desarrollar habilidades en el niño y niña. Siendo una técnica de estudio grupal. Consiste en la reunión de un grupo de personas, las cuales tienen funciones comunes o similares y desarrollan alguna habilidad y creatividad, tal y como se observa en la tabla número N° 02 la cual muestra una mejora en el desarrollo de su socialización para una posterior convivencia con su grupo de iguales.

Frente a ello también **GLORIA MINEBANT PEROZO**, sostiene que un taller es una reunión de trabajo donde se unen los participantes en pequeños grupos o equipos para hacer aprendizajes prácticos según los objetivos que se proponen. El taller resulta una vida idónea para formar, desarrollar y perfeccionar hábitos, habilidades y capacidades.

TABLA N° 3

El estadígrafo de prueba de diferencias de medias para muestra relacionadas de T- STUDENT

Se evidencia la mejora de los niños en un 95% en efecto los resultados obtenidos demuestra que el taller influyo en la mejora de la socialización de los niños de 2 años.

Para **REYES** el taller es una realidad integradora, compleja, reflexiva, en que se unen la teoría y la práctica tal y como lo demuestra la tabla N° 03 en la que se detalla resultados relevantes y significativos con respecto a la efectividad del taller aplicado cuyo objetivo fue estimular la socialización en los niños de 2 años.

CAPÍTULO

V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1. CONCLUSIONES:

- ❖ El taller de juegos infantiles influyo en el desarrollo de la socialización de los niños de 2 años, demostrado con la prueba de hipótesis Tstudent que arroja una resultado favorable.
- ❖ Antes de la aplicación del taller de juegos infantiles la mayoría de niños se ubicaron en la dimensión Cooperación con una cantidad de 1.3cuyas características se manifestaron en que los niños apoyaron a las docentes en la realización de los juegos, una cierta parte trabajaba en grupo sin pelear y eran pocas las veces que compartían sus materiales con sus compañeros. Cabe resaltar que la dimensión Generosidad es la menos observada en los niños de 2 años con una cantidad de 0.7.
- ❖ Después de la aplicación del taller de juegos infantiles se observó que los niños mejoraron sus acciones al querer jugar con sus amigos compartiendo los juguetes entre ellos, optando por realizar actividades grupales aceptando a sus amigos a la hora de jugar. Las dimensiones con más cambios fueron Generosidad e Imitación obteniendo cada una de ellas una cantidad de 2.9.
- ❖ Finalmente al comparar los resultados obtenidos del grupo único antes y después de la aplicación del taller de juegos infantiles, se ha llegado a la conclusión que los niños han superado los patrones conductuales como grupo homogéneo.

5.2. RECOMENDACIONES:

- ❖ Que los docentes apliquen el taller de juegos infantiles para niños de 3, 4 y 5 años para que estimulen la socialización en estas edades.
- ❖ Que el taller de juegos infantiles sea aplicado en Instituciones Educativas privadas y/o en zonas rurales para un mejor desarrollo integral del niño.
- ❖ Capacitar a través de talleres a docentes y padres de familia sobre la propuesta de juegos infantiles como estrategia para mejorar la socialización en los niños.
- ❖ Que las docentes empleen los juegos infantiles como un medio para el desarrollo de las inteligencias múltiples en nuestros niños.
- ❖ Utilizar los juegos infantiles como un método de enseñanza en el desarrollo de las diferentes áreas tales como: Matemática, Comunicación, Personal Social y Ciencia y Ambiente.

CAPÍTULO

VI

BIBLIOGRAFÍA

6.1. REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS:

- ❖ CALDERÓN, V. (2001). Estimulación temprana: Guía para el desarrollo integral del niño. España. Editores internacionales S.A.
- ❖ CALERO, M. (1998). Educar jugando. Lima. Editorial san marcos.
- ❖ CHATEAU, J. (1989). Psicología de los juegos. España. Editorial Kapeluz.
- ❖ HERNÁNDEZ, R. (2006). Metodología de la investigación. España. Editores Interamericana, S.A
- ❖ HURLOOK, E. (1998). Desarrollo del niño 6ª edición. México. Editorial Mc Graw – Hill Interamericana S.A
- ❖ MINISTERIO DE EDUCACIÓN (2006) Guía de Evaluación de Educación Inicial
- ❖ MINISTERIO DE EDUCACIÓN (2012) Propuesta Pedagógica de Educación Inicial
- ❖ MINISTERIO DE EDUCACIÓN (2012) favoreciendo la actividad autónoma u juego libre de los niños y niñas de 0 a 3 años, Guía de orientación.
- ❖ MORENO, J (2002). Aprendizaje a través del juego. Málaga. Ediciones aljibe.

6.2. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS DE TESIS.

a) INTERNACIONAL

- ❖ Erraez, J. (2011) “ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA LA SOCIALIZACIÓN DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA PARTICULAR MIXTA JUBONES Y LA ESCUELA FISCAL MIXTA DR. RODRIGO UGARTE CÓRDOVA DE LA CIUDAD DE PASAJE DURANTE EL PERIODO LECTIVO 2010-2011”, ECUADOR.

b) NACIONAL

- ❖ Mantilla, C. (2011) “TALLER DIVERTIMUCHO PARA MEJORAR LA SOCIALIZACIÓN EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 3 AÑOS DE LA INSTITUCION EDUCATIVA 209 SANTA ANA , TRUJILLO.
- ❖ Delgado, M. (2011) “LA SOCIALIZACIÓN EN LOS NIÑOS DE 2 AÑOS DE EDAD DE LA I.E”COLLAGE” DE TRUJILLO , LA LIBERTAD.

c) LOCAL

- ❖ Abanto, A. y Herrera, M. (2011) “JUEGOS COOPERATIVOS PARA SUPERAR EL EGOCENTRISMO EN NÑOS DE 4 AÑOS EN LA CUNA – JARDÍN CRUZ DE LA PAZ CHIMBOTE – 2011”. CHIMBOTE
- ❖ Ardilez. A. y Díaz. G. (2010) “APLICACIÓN DE PROGRAMA BASADO EN LOS JUEGOS EDUCATIVOS PARA EL DESARROLLO DE LA SOCIALIZACIÓN EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL SEGUNDO GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA “FE Y ALEGRIA” N°14 DEL DISTRITO DE NUEVO CHIMBOTE – 2010”,CHIMBOTE.
- ❖ Arias, A. y Calderón. D. (2011) “LOS JUEGOS INFANTILES EN LOS NIÑOS DE 3 A 5 AÑOS DE LA I.E.P. GRAN MARISCAL LUIS JOSÉ DE ORBEGOSO – SANTA, 2011”.,CHIMBOTE.

- ❖ Armas, J. (2001) “INFLUENCIA DE UN PROGRAMA DE JUEGOS INFANTILES EN EL FORTALECIMIENTO DE LA AUTOESTIMA EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE EDAD DEL JARDÍN DE NIÑOS N°324 BRUCES – 2001”,CHIMBOTE.

- ❖ Calatayud M. y Calatayud M. (2005) “EL JUEGO Y SU IMPORTANCIA EN EL DESARROLLO INTEGRAL DE LAS NIÑAS Y NIÑOS DE CINCO AÑOS EN LAS INSTITUCIONES EDUCATIVAS ENTATALES DE EDUCACIÓN INICIAL. DISTRITO CHIMBOTE – 2005”, CHIMBOTE.

- ❖ Taboada, H.yVilcarino, R. (2009) “INFLUENCIA EN LOS JUEGOS INFANTILES EN EL DESARROLLO DEL ESQUEMA CORPORAL EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DEL COLEGIO PARROQUIAL PARTICULAR ANTONIO RAIMONDI CHIMBOTE – 2009”,CHIMBOTE.

6.3.LINKOGRAFÍAS

- ❖ Alan, G. (2008). Aprender Con Libertad. Recuperado de <https://sites.google.com/site/aprenderconlibertad/webquest/concepto-de-socializacion>.
- ❖ Alonso, F. (2014). Cuando comienza la socialización. Recuperado de <http://www.bebesymas.com/desarrollo/cuando-debe-empezar-la-socializacion-en-los-ninos>
- ❖ Camila, P. (2010). Tipos de juego. Recuperado de <http://www.tiposde.org/cotidianos/85-tipos-de-juegos/#ixzz2moDx45F3>
- ❖ Catalina, E. (2006). Cómo se desarrolla la socialización. Recuperado de <http://espanol.babycenter.com/a900469/la-socializaci%C3%B3n-de-tu-beb%C3%A9>
- ❖ Daniel, E. (2013). Socialización. Recuperado de <http://es.wikipedia.org/wiki/Socializaci%C3%B3n>
- ❖ Elvira, P. (2012). Agentes de socialización. Recuperado de <http://sociologistas.blogspot.com/2008/12/agentes-de-socializacin.html>
- ❖ Isabel, C. (2013). Concepto de Taller. Recuperado de https://isabelcohetero.files.wordpress.com/2013/03/concepto_taller.pdf
- ❖ Pedro, A. (2014). Juegos infantiles. Recuperado de <http://es.wikipedia.org/wiki/Juego>
- ❖ Rosa, T. (2010). Tipos de socialización. Recuperado de <http://vdelpilar22.blogspot.com/2009/07/tipos-de-socializacion.html>
- ❖ Vania, B. (2013). Concepto de juegos infantiles. Recuperado de <http://www.slideshare.net/Angelicaheras/pedagoga-del-juego>

- ❖ Zoila, A. (2010). Estrategias para favorecer la socialización en los niños. Recuperado de <http://www.cosasdeeducacion.es/como-favorecer-la-socializacion-de-los-ninos/>

ANEXOS

7.1. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

UNS
 UNIVERSIDAD
 NACIONAL DEL SANTA

E.A.P. EDUCACIÓN INICIAL Y ARTE INFANTIL

TESIS: "Aplicación de un taller de juegos infantiles para estimular la socialización en los niños de 2 años de la CUNA – JARDÍN MUNICIPAL CRUZ DE LA PAZ – Chimbote 2014"

AUTORAS

 Obando Velesmoro María Fabiola.
 Rodríguez Tafur Cynthia Lucero.

LISTA DE COTEJO
Nombre y Apellidos:
Fecha:
Grupo único

ITEMS	VALORACIÓN	
	SI	NO
COOPERACIÓN		
1) Comparte los materiales con sus compañeros.		
2) Trabaja en grupo sin pelear.		
3) Apoya a la docente al realizar los juegos.		
RIVALIDAD		
4) Al salir al recreo con algún objeto (pelota) prefiere jugar solo.		
5) En el recreo le gusta jugar con sus amigos.		
6) Respeta su turno durante los juegos.		
GENEROSIDAD		
7) Abraza a sus compañeros.		
8) Ayuda a sus compañeros en los juegos.		
9) Ayuda a sus compañeros cuando se golpean o se caen.		
EMPATIA		
10) Cumple las reglas del juego.		
11) Acepta la ayuda de un adulto para realizar sus actividades.		
12) Muestra disposición para realizar los juegos.		
AMISTAD		
13) Se entusiasma cuando está con otros niños.		
14) Sonríe constantemente a sus amigos.		
15) Invita a sus amigos a participa en los juegos.		
IMITACIÓN		
16) Imita acciones de la docente.		
17) Acepta a sus amigos a la hora de jugar.		
18) Guarda los juguetes al término de cada juego.		

7.2. PRE TEST

Nº	INDICADORES NOMBRES	COOPERACIÓN						RIVALIDAD					
		Comparte los materiales con sus compañeros.		Trabaja en grupo sin pelear.		Apoya a la docente al realizar los juegos.		Al salir al recreo con algún objeto (pelota) prefiere jugar solo.		En el recreo gusta jugar con sus amigos.		Respeto su turno durante los juegos.	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
01	David		X		X	X			X		X		X
02	Steven		X	X		X		X			X		X
03	Itary		X		X		X		X	X		X	
04	Ignacio		X	X		X			X		X		X
05	Juan		X		X		X	X		X			X
06	Mathias		X		X	X			X		X		X
07	Adrián		X	X		X		X		X			X
08	Gian Piero		X		X	X			X		X		X
09	Fátima		X	X			X	X		X			X
10	Bianca		X		X	X			X	X			X
11	Alejandra	X		X		X			X	X			X
12	Camila		X	X		X			X		X		X
13	Matías		X		X	X		X		X			X
14	José		X		X	X		X			X		X
15	Izan	X		X			X		X	X			X
16	Diego		X		X	X		X			X		X
17	Joselyn		X		X	X		X			X		X
18	Fernando		X	X		X			X		X		X
19	Valentina	X			X	X			X	X			X
20	Fabián	X			X		X	X			X		X

LEYENDA:

SI: Cumple

NO: No Cumple

Nº	INDICADORES	GENEROSIDAD						EMPATIA					
		Abraza a sus compañeros.		Ayuda a sus compañeros en los juegos.		Ayuda a sus compañeros cuando se golpean o se caen.		Cumple las reglas del juego.		Acepta la ayuda de un adulto para realizar sus actividades.		Muestra disposición para realizar los juegos.	
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
01	David		X				X		X	X			X
02	Steven	X			X	X			X		X		X
03	Itary		X	X			X		X	X		X	
04	Ignacio		X		X		X	X			X		X
05	Juan		X		X		X		X		X		X
06	Mathias	X			X		X		X		X		X
07	Adrián		X	X		X		X		X		X	X
08	Gian Piero		X		X		X		X	X		X	
09	Fátima		X		X		X	X			X		X
10	Bianca		X		X		X		X	X			X
11	Alejandra		X		X	X			X		X	X	
12	Camila	X			X		X		X	X			X
13	Matías		X		X		X		X	X			X
14	José	X			X	X			X		X	X	
15	Izan		X		X		X		X		X		X
16	Diego	X			X	X		X			X		X
17	Joselyn		X		X		X		X	X			X
18	Fernando		X		X		X		X		X		X
19	Valentina	X			X		X		X		X		X
20	Fabián		X		X	X			X	X			X

LEYENDA:

SI: Cumple

NO: No Cumple

Nº	INDICADORES NOMBRES	AMISTAD						IMITACIÓN					
		Se entusiasma cuando está con otros niños.		Sonríe constantemente a sus amigos.		Invita a sus amigos a participar en los juegos.		Imita acciones de la docente.		Acepta a sus amigos a la hora de jugar.		Guarda los juguetes al término de cada juego.	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
01	David		X		X		X	X			X		X
02	Steven	X			X		X		X		X		X
03	Itary		X		X		X		X		X	X	
04	Ignacio	X		X			X		X	X			X
05	Juan		X		X		X		X		X	X	
06	Mathias		X		X		X	X			X		X
07	Adrián		X		X		X	X			X		X
08	Gian Piero	X			X		X	X			X	X	
09	Fátima		X	X			X		X		X		X
10	Bianca		X		X		X	X		X			X
11	Alejandra	X		X			X		X		X		X
12	Camila		X	X		X			X		X		X
13	Matías		X		X		X	X			X	X	
14	José		X		X		X	X			X		X
15	Izan	X		X			X		X		X		X
16	Diego		X		X		X		X		X	X	
17	Joselyn		X		X		X	X			X		X
18	Fernando		X	X			X		X		X	X	
19	Valentina	X			X		X		X	X			X
20	Fabián	X			X		X	X			X		X

LEYENDA:

SI: Cumple

NO: No Cumple

7.3. POST TEST

Nº	INDICADORES NOMBRES	COOPERACIÓN						RIVALIDAD					
		Comparte los materiales con sus compañeros.		Trabaja en grupo sin pelear.		Apoya a la docente al realizar los juegos.		Al salir al recreo con algún objeto (pelota) prefiere jugar solo.		En el recreo gusta jugar con sus amigos.		Respeto su turno durante los juegos.	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
01	David	X		X		X		X		X		X	
02	Steven	X		X		X		X		X		X	
03	Itary		X	X		X		X		X			X
04	Ignacio	X		X		X		X		X		X	
05	Juan	X		X		X		X		X		X	
06	Mathias	X		X		X		X		X			X
07	Adrián		X	X		X		X		X		X	
08	Gian Piero	X		X		X		X			X	X	
09	Fátima	X		X		X		X		X		X	
10	Bianca	X		X		X		X		X		X	
11	Alejandra	X		X		X		X		X		X	
12	Camila	X		X		X		X		X		X	
13	Matías	X		X		X		X		X		X	
14	José		X	X		X		X		X		X	
15	Izan	X		X		X		X		X		X	
16	Diego	X		X		X		X		X		X	
17	Joselyn	X		X		X		X		X		X	
18	Fernando	X		X		X			X	X		X	
19	Valentina	X		X		X		X		X			X
20	Fabián	X		X		X		X		X		X	

LEYENDA:

SI: Cumple

NO: No Cumple

Nº	INDICADORES NOMBRES	GENEROSIDAD						EMPATIA					
		Abraza a sus compañeros.		Ayuda a sus compañeros en los juegos.		Ayuda a sus compañeros cuando se golpean o se caen.		Cumple las reglas del juego.		Acepta la ayuda de un adulto para realizar sus actividades.		Muestra disposición para realizar los juegos.	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
01	David	X			X	X		X		X		X	
02	Steven		X	X		X		X		X		X	
03	Itary	X		X			X	X			X	X	
04	Ignacio	X		X		X		X		X		X	
05	Juan	X		X		X		X		X			X
06	Mathias		X	X			X	X		X		X	
07	Adrián	X			X	X		X		X		X	
08	Gian Piero	X		X			X		X	X		X	
09	Fátima	X		X		X		X		X		X	
10	Bianca	X			X		X		X				X
11	Alejandra	X		X		X		X		X		X	
12	Camila		X	X		X		X		X		X	
13	Matías	X		X			X	X			X	X	
14	José	X	X		X	X		X		X		X	
15	Izan	X		X			X	X		X			X
16	Diego		X	X		X		X		X		X	
17	Joselyn	X			X	X		X			X	X	
18	Fernando	X		X			X	X		X		X	
19	Valentina	X		X		X		X		X		X	
20	Fabián	X		X		X		X		X		X	

LEYENDA:

SI: Cumple

NO: No Cumple

Nº	INDICADORES NOMBRES	AMISTAD						IMITACIÓN					
		Se entusiasma cuando está con otros niños.		Sonríe constantemente a sus amigos.		Invita a sus amigos a participar en los juegos.		Imita acciones de la docente.		Acepta a sus amigos a la hora de jugar.		Guarda los juguetes al término de cada juego.	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
01	David	X			X	X		X		X		X	
02	Steven	X		X			X	X		X		X	
03	Itary		X		X	X		X		X		X	
04	Ignacio	X		X			X	X		X		X	
05	Juan	X			X	X			X	X		X	
06	Mathias	X		X		X		X		X		X	
07	Adrián	X			X	X		X		X		X	
08	Gian Piero	X			X		X	X		X		X	
09	Fátima	X		X		X		X		X		X	
10	Bianca	X			X	X		X		X		X	
11	Alejandra	X		X			X	X		X		X	
12	Camila	X		X		X		X		X		X	
13	Matías	X		X			X	X		X		X	
14	José	X			X	X		X		X		X	
15	Izan	X		X			X		X	X		X	
16	Diego	X		X		X		X		X		X	
17	Joselyn	X			X		X	X		X		X	
18	Fernando	X		X		X		X		X		X	
19	Valentina	X			X		X	X		X		X	
20	Fabián	X			X	X		X		X		X	

LEYENDA:

SI: Cumple

NO: No Cumple

7.4. MATRIZ DE CONSISTENCIA

TITULO	PROBLEMA GENERAL Y ESPECIFICO	OBJETIVO GENERAL Y NULA	HIPÓTESIS GENERAL Y ESPECÍFICOS	VARIABLES	DISEÑO DE INVESTIGACIÓN	MÉTODOS Y TÉCNICAS DE INVESTIGACIÓN	POBLACIÓN Y MUESTRA DE ESTUDIO
Aplicación de un taller de juegos infantiles para estimular la socialización en los niños de dos años de la cuna - jardín “cruz de la paz” Chimbote 2014.	De qué manera influye los juegos infantiles en el desarrollo de la socialización de los niños de dos años de cuna – jardín “cruz de la paz”	<p>Objetivo General:</p> <p>Demostrar los efectos de la aplicación del taller de juegos infantiles en la estimulación de la socialización en los niños de 2 años de la Institución Educativa “CUNA JARDIN MUNICIPAL CRUZ DE LA PAZ”.</p> <p>Objetivos</p>	Si aplicamos un taller de juegos infantiles entonces se estimulará significativamente la socialización de los niños de 2 años.	<p>Variable independiente:</p> <p>Taller de Juegos Infantiles</p> <p>Variable independiente:</p> <p>Estimular la Socialización</p>	Pre experimental	<p>Técnicas:</p> <p>Observación.</p> <p>Instrumento:</p> <p>Lista de cotejo</p>	La población estuvo conformada por los niños de 2 años de las cunas municipales de Chimbote “Amigas de Chimbote” y “Cruz de la Paz” siendo un total de 40 niños.

		<p>Específico: Identificar los patrones conductuales de la socialización que presentan los niños de 2 años antes de aplicar el taller de juegos infantiles. Aplicar el taller de juegos infantiles para estimular la socialización en los niños de 2 años. Identificar los efectos de los patrones conductuales de la socialización que presentan los niños de 2 años después de aplicado el taller de juegos infantiles. Comparar los</p>					
--	--	---	--	--	--	--	--

		resultados del pre y post test en el grupo de muestra. Comprobar la efectividad del taller de juegos infantiles en la estimulación de la socialización de los niños.					
--	--	---	--	--	--	--	--

7.5. TALLER EDUCATIVO**TALLER DE JUEGOS INFANTILES****I. DATOS GENERALES:**

1.1 Institución educativa: Cuna Jardín Municipal “Cruz De LaPaz”

1.2 Aula: Mundo Bebe

1.3 Edad: 2 Años

1.4 Docente de aula:

❖ NathalieCantinet.

1.5 Grupo investigador:

❖ Obando Velesmoro María Fabiola.

❖ Rodríguez Tafur Cyntia Lucero.

II. JUSTIFICACIÓN:

Este taller de juegos infantiles se realizó debido a que observamos que los niños de 2 años de la Cuna Jardín Municipal “Cruz de la Paz” mostraban poco interés por trabajar en grupo y querer compartir sus materiales de juego o de trabajo, ya que los niños jugaban entre ellos y no se involucraban con los demás.

El juego es representar, (re – presentar =volver a presentar), es también, volver a hacer presente algo que fue vivido con intensidad, es un re – presentar los momentos importantes que se viven en la vida cotidiana.

Teniendo en cuenta que el juego es parte importante del desarrollo armónico infantil y de importancia que el conocimiento de los intereses lúdicos, su evolución, maduración y observación sistemática, se hace imprescindible para la vida.

El juego en su formación no necesita de aprendizaje, surge espontáneamente, es algo instintivo que responde a las necesidades de la dinámica infantil. ¿Por qué juegan los niños o cuales son las causas que obligan a que los niños jueguen? El propio niño podría respondernos simplemente: porque sí, porque me gusta, para jugar.

Distintos autores han dado una serie de razones por las cuales se juega:

- ❖ Forma de descanso para el organismo y espíritu (Schiller, 1935).
- ❖ Forma de liberarse de la energía sobrante por no tener otras actividades, más serias donde invertirla (Spencer, 1897).
- ❖ Forma de prepararse para la vida adulta. Sería un ejercicio preparatorio de las actividades con las que se enfrentará en el futuro (Groos, 1901),

Algunas de las características del juego son:

- ❖ El juego es una actividad libre el juego por mandato no es juego.
- ❖ El juego no es la vida corriente o la vida dicha, más bien consiste en escaparse de ella a una esfera temporal de actividad que posee su tendencia propia.
- ❖ El juego es absolutamente independiente del mundo exterior, es eminentemente subjetivo.
- ❖ El juego transforma la realidad externa, creando un mundo de fantasía.
- ❖ El juego es desinteresado, es una actividad que transcurre dentro de sí misma y se practica en razón de la satisfacción que produce su misma práctica.

- ❖ Se juega dentro de determinados límites de tiempo y de espacio, su característica es la limitación.
- ❖ El juego oprime y libera, el juego arrebat, electriza, hechiza. Está lleno de las dos cualidades más nobles que el hombre puede encontrar en las cosas y expresarlas: ritmo y armonía.
- ❖ El juego es un tender hacia la resolución, porque se “ponen en juego” las facultades del niño.

Es por ello que buscamos estimular a través de actividades lúdicas en la que los niños y niñas desarrollen la socialización entre su grupo de coetáneos y las personas que le rodeen, respetando así mismo reglas propias del juego y las fases que abracan esta actividad.

III. OBJETIVOS:

- ❖ Proponer alternativas para la estimulación de la socialización.
- ❖ Estimular en los niños el trabajo en equipo a través de juegos.
- ❖ Fomentar en los niños su autonomía y espontaneidad en las actividades lúdicas.

IV. ACTIVIDADES:

Nº	NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	DURACIÓN	TIEMPO
1	“Jalando la soga”	1 Día	15 minutos
2	“La tela de araña gigante”	1 Día	20 minutos
3	“Ayudemos a que las pelotas no caigan”	1 Día	15 minutos.
4	“Reventando burbujas”	1 Día	20 minutos.
5	“La fiesta de los animales”	1 Día	20 minutos.
6	“Juguemos con el globo”	1 Día	20 minutos.
7	“Jugando con el globo saltarín”	1 Día	15 minutos.
8	“Jugando con la pelota”	1 Día	15 minutos.
9	“Atrapemos juntos la cinta”	1 Día	15 minutos.
10	“Ayudando a armar el rompecabezas”	1 Día	20 minutos
11	“Lluvia de papeles”	1 Día	25 minutos.
12	“Jugando en el bosque”	1 Día	25 minutos.

13	“Mi casa el ula - ula”	1 Día	20 minutos.
14	“Jugando con las cintas de colores”	1 Día	15 minutos.
15	“Zapatos perdidos”	1 Día	15 minutos.
16	“El carrito”	1 Día	15 minutos.
17	“Abracitos y Besitos”	1 Día	15 minutos
18	“La batalla de las pelotas”	1 Día	20 minutos
19	“Piloto y copiloto”	1 Día	15 minutos.
20	“Un besito para salvar”	1 Día	15 minutos

V. EVALUACIÓN:

En el taller de juegos infantiles se utilizara la lista de cotejo antes y después de aplicado el taller además la evaluación será de manera permanente.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:
SESIÓN N° 01

I. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: “Jalando la sogá”

PROCESO	ESTRATEGIAS	MEDIOS Y MATERIALES
PRESENTACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Se iniciará la actividad “Jalando la sogá” mostrando a los niños una caja sorpresa, donde dentro de ella estará una cinta satina y para descubrirla se cantará la canción “Que será”. 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Caja sorpresa. ❖ Cinta satinada.
ORGANIZACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Luego se hará una línea en el centro del aula para saber el espacio que tiene cada grupo, asimismo se formará dos equipos mixtos (niños y niñas) con la dinámica “Que pase el Rey”, en caso que en un grupo haya más niños se equilibrará poniendo a los últimos niños en el otro grupo. ❖ Una vez formados los equipos de elegirá al niño que jale la cinta, mientras que los demás integrantes se cogerán de la cintura de su compañero de adelante. ❖ Finalmente se les dirá a los niños que para realizar el juego deben evitar empujarse ya que si lo hacen pueden golpear a su compañero que está a delante. 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Tiza. ❖ Niños. ❖ Dinámica.
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Una vez organizado y explicado el juego se dará inicio, al escuchar el silbato los niños comenzaran a jalar la cinta, a la ves las docentes irán observando a que el juego se desarrolle correctamente. ❖ Finalmente gana el equipo que hizo cruzar la línea al otro equipo. 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Cinta satinada. ❖ Niños. ❖ Silbato.

EVIDENCIAS



Eligiendo a los niños para que conformen cada equipo de juego.

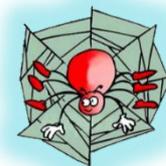
Organizando a los niños para que empiecen a jalar la cinta.



Los niños con ayuda de las docentes están jalando la cinta.



SESIÓN N° 02



I. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: “La tela araña gigante”

PROCESO	ESTRATEGIAS	MEDIOS Y MATERIALES
PRESENTACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Se iniciará la actividad “La tela araña gigante” mostrando a los niños una imagen de una araña, preguntándoles en que trabajan y que es lo que hacen ellas, para lo cual les iremos dando pistas para sus respuestas. ❖ De este modo les diremos que vamos a hacer una tela de araña utilizando lana. 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Imagen. ❖ Niños.
ORGANIZACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Luego se ubicará a los niños en un círculo sentados en el suelo. ❖ Para seguido decirle a los niños que vamos a utilizar lana para hacer nuestra tela de araña. ❖ Así también les diremos que mientras vamos tejiendo nuestra tela de araña vamos a ir cantando “Pinky araña”. ❖ Finalmente se les dirá a los niños que para realizar el juego deben respetar su turno. 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Lana. ❖ Canción. ❖ Niños.
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Una vez organizado y explicado el juego se dará inicio, la docente lo iniciará lanzando la lana a un niño que estará al frente de ella cantando todos a la vez la canción de la araña. ❖ Culmina el juego cuando todos los niños tienen en sus manos una parte de la lana y esta tejido la tela araña gigante. ❖ Finalmente y en forma ordenada con ayuda de la docente van ovillando la lana. 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Lana. ❖ Docente. ❖ Niños.

EVIDENCIAS



Los niños
sentados en
círculo para la
explicación del
juego.

Los niños y la
docente
comenzando
con el juego.



Los niños
tejiendo la tela
de araña,
siguiendo las
indicaciones
de la docente.



SESIÓN N° 03



I. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: “Ayudemos a que las pelotas no caigan”

PROCESO	ESTRATEGIAS	MEDIOS Y MATERIALES
PRESENTACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Se iniciará la actividad “Ayudemos a que las pelotas no caigan” mostrando a los niños una bolsa sorpresa, dentro de ella estará una manta de colores y 5 pelotas de trapo, y para poder descubrir lo que hay dentro los niños cantaran la canción “Que será”. ❖ Una vez descubierto los materiales, la docente les dirá a los niños que vamos a jugar. 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Bolsa sorpresa. ❖ Manta. ❖ Pelotas. ❖ Canción.
ORGANIZACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Seguido se ubicará a los niños en un círculo, cogiendo cada uno de ellos una punta de la manta. ❖ Luego se colocará en el centro de la manta las 5 pelotas. ❖ Los niños tendrán que levantar y bajar la manta tratando de que las pelotas no caigan. ❖ En caso se caigan las pelotas las docentes las recogerán y las guardaran. ❖ Finalmente se les dirá a los niños que eviten golpear a sus compañeros y que jueguen con cuidado. 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Manta. ❖ Pelotas. ❖ Niños.
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Una vez culminada la organización, la docente iniciará el juego lanzando las pelotas y diciéndoles que comiencen a mover la manta. ❖ Culminará el juego cuando haya pasado un tiempo prolongado. ❖ Finalmente y en forma ordenada se guardaran los materiales. 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Manta. ❖ Pelotas. ❖ Niños.

EVIDENCIAS



Organizando a los niños para comenzar el juego con las docentes.

Los niños cogiendo la manta donde estarán las pelotas.



Comenzando a jugar todos los niños con la manta y las pelotas.



SESIÓN N° 04

I. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: “Reventando burbujas”



PROCESO	ESTRATEGIAS	MEDIOS Y MATERIALES
PRESENTACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Se iniciará la actividad “Reventando burbujas” diciéndoles a los niños que viniendo al jardín las docentes se han encontrado dos regalos, para lo cual llamará a dos niños para que habrán los regalos. ❖ Una vez descubierto los regalos, los cuales serán dos burbujas, la docente preguntará a los niños ¿Quién quiere jugar a reventar burbujas? 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Caso. ❖ Burbujas.
ORGANIZACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Seguido se pedirá a los niños que se coloquen por todo el aula. ❖ La docente mostrará las burbujas, diciéndole a los niños que ellas va a muchas burbujas para que ellos las revienten y que gana quien reviente más. ❖ Finalmente se les dirá a los niños que eviten golpear y empujar a sus compañeros. 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Burbujas. ❖ Docente. ❖ Niños.
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Una vez culminada la organización, la docente iniciará el juego comenzando a hacer burbujas para que los niños las revienten y observar de esta manera la socialización entre ellos. ❖ Culminará el juego cuando haya pasado un tiempo prolongado. ❖ Finalmente y en forma ordenada regresarán a sus lugares. 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Docente. ❖ Niños. ❖ Burbujas.

EVIDENCIAS



Los niños muy divertidos
jugando y reventando las
burbujas hechas por las
docentes.

SESIÓN N° 05



I. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: “La fiesta de los animales”

PROCESO	ESTRATEGIAS	MEDIOS Y MATERIALES
PRESENTACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Se iniciará la actividad “La fiesta de los animales” mostrándoles a los niños una caja sorpresa, donde dentro de ella habrán globos, pica pica, serpentina y máscaras de animales (vaca, pollo, pato y oveja). ❖ Una vez descubierto los materiales les diremos a los niños que es lo que podemos hacer, de esta manera les informaremos que vamos a jugar a la fiesta de los animales. 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Caja sorpresa. ❖ Globos. ❖ Pica, pica. ❖ Serpentin. ❖ Máscaras de animales.
ORGANIZACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Las docentes con ayuda de los niños comenzaran a decorar el aula con los globos y serpentinas. ❖ Se pedirá a los niños que se coloquen las máscaras que se les será repartidas y seguidamente que formen un círculo. ❖ Finalmente se les dirá a los niños que eviten golpear y empujar a sus compañeros. 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Globos. ❖ Serpentin. ❖ Máscaras.
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Una vez culminada la organización, la docente iniciará el juego diciéndoles a los niños que se cojan las manos y a la vez que no puede haber una fiesta sin música. ❖ Conforme los niños vayan girando, bailando y socializando se ira aventando el pica pica. ❖ Finalmente con ayuda de los niños se ordenara y limpiará el aula. 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Música. ❖ Televisor. ❖ DVD. ❖ CD. ❖ Pica, pica.

EVIDENCIAS



Los niños escuchando las indicaciones de la docente.

Los niños y la docente escuchando y la canción para comenzar a bailar.



Los niños girando y bailando al ritmo de la música.



SESIÓN N° 06

I. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: “Juguemos con el globo”



PROCESO	ESTRATEGIAS	MEDIOS Y MATERIALES
PRESENTACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Se iniciará la actividad “Juguemos con el globo” diciéndoles a los niños que vamos a hacer magia y que vamos a hacer aparecer un globo, para lo cual se utilizará una bolsa negra y de ella saldrá un globo. ❖ Una vez descubierto el material les diremos a los niños que todos vamos a jugar con el globo. 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Bolsa negra. ❖ Globo.
ORGANIZACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Seguido se pedirá a los niños que se coloquen por todo el aula. ❖ La docente inflará el globo y dirá a los niños que todos vamos a jugar con él, compartiendo ya que el globo es de todos. ❖ Les diremos a los niños que el juego consiste en que no vamos a dejar que el globo caiga al suelo, todos vamos a aventar el globo arriba. ❖ Finalmente se les dirá a los niños que eviten golpear y empujar a sus compañeros ya que se pueden lastimar. 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Globo. ❖ Docente. ❖ Niños.
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Una vez culminada la organización, la docente iniciará el juego comenzando a aventar el globo hacia arriba, para que los niños hagan lo mismo y no dejen caer el globo. ❖ Culminará el juego cuando se haya caído 3 veces el globo. ❖ Finalmente y en forma ordenada regresarán a sus lugares. 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Docente. ❖ Niños. ❖ Globo.

EVIDENCIAS



Los niños
atentos al acto
de magia que
está realizando
la docente.

Los niños y la
docente
iniciando el
juego del globo.



Los niños
aventando el
globo hacia
arriba para
que no caiga.



SESIÓN N° 07

I. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: “Jugando con el globo saltarín”

PROCESO	ESTRATEGIAS	MEDIOS Y MATERIALES
PRESENTACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Se les mostrara a los niños una bolsa con globos de la cual solo se sacaran cinco globos para el juego. 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Bolsa de globos
ORGANIZACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> ❖ La docente colocara una música del agrado de los niños. ❖ Seguidamente se hará una ronda con todos los niños y niñas. ❖ Finalmente se les dirá a los niños que para realizar el juego deben evitar empujarse ya que si lo hacen pueden golpear a su compañero. 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Globo.
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Una vez organizado y explicado el juego se dará inicio en el momento en que estos globos sean lanzados hacia arriba y todos los niños deberán ayudar a que no se caiga. ❖ Durante el transcurso del juego se irán guardando los globos hasta solo quedar dos globos con los cuales se culminara el juego. 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Globos. ❖ Canción.

EVIDENCIAS



La docente
organizando a
los niños para
comenzar con
el juego.

Iniciando el
juego “Jugando
con el globo
saltarín”



Los niños
ayudando a la
docente a
guardar los
materiales.



SESIÓN N° 08

I. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: “Jugando con la pelota”

PROCESO	ESTRATEGIAS	MEDIOS Y MATERIALES
PRESENTACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Se iniciará la actividad mostrando a los niños una bolsa sorpresa, donde dentro de ella estará una pelota de trapo. ❖ Se llamara a un niño para que retire el contenido de la bolsa. 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Bolsa sorpresa.
ORGANIZACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> ❖ La docente invitara a los niños a sentarse en el piso formando un círculo grande. ❖ La docente también estará dentro del círculo con la pelota en la mano. ❖ Finalmente se les dirá a los niños que para realizar el juego deben pasar la pelota lo mas rápido posible antes de que termine la canción. 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Pelota de trapo. ❖ Pandereta. ❖ Canción.
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Una vez formado todos en el circulo la docente con ayuda de la pandereta cantara la canción “los tres ositos melosos” dando inicio de esta manera el juego. ❖ De esta manera la pelota ira circulando por todos los niños y cada vez que un niño pierda acompañara a la docente a cantar y seguir jugando con sus amiguitos. 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Pelota de trapo. ❖ Canción. ❖ Pandereta.

EVIDENCIAS



Los niños escuchando las indicaciones de la docente.

La docente mostrando los materiales para el juego.



Los niños realizando la actividad lúdica.



SESIÓN N° 09

I. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: “Atrapemos juntos la cinta”

PROCESO	ESTRATEGIAS	MEDIOS Y MATERIALES
PRESENTACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Se iniciará la actividad mostrando a los niños una cinta satina larga y les diremos que jugaremos con la cinta. 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Cinta satinada.
ORGANIZACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> ❖ La docente ubicara a todos los niños en el centro del aula con ayuda de la pandereta. ❖ Las docentes cogerán cada extrema de la cinta colocándolo por encima de los niños. ❖ Finalmente se les dirá a los niños que para realizar el juego deben evitar empujarse ya que si lo hacen pueden golpear a su compañero. 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Pandereta.
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> ❖ La docente les explicara el juego, el cual consistirá en que los niños tienen que alcanzar la cinta y esto con el apoyo de todos sus compañeros. La docente lo levanta y baja para que los niños tengan opción a cogerla. ❖ El juego se dará inicio al sonar la pandereta. 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Cinta satinada. ❖ Niños. ❖ Pandereta.

EVIDENCIAS



Los niños disfrutando del juego con mucha alegría.



SESIÓN N° 10

I. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: “Ayudando a armar el rompecabezas”

PROCESO	ESTRATEGIAS	MEDIOS Y MATERIALES
PRESENTACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Se iniciará la actividad mostrando a los niños piezas de rompecabezas. 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Caja sorpresa. ❖ Cinta satinada.
ORGANIZACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> ❖ La docente formara dos grupos de niños y los ubicara a los extremos del aula. ❖ A cada grupo se le entregara 15 rompecabezas de piso con sus respectivas piezas. ❖ Finalmente se les dirá a los niños que para realizar el juego deberán todos cooperar para que de esta manera culminen el juego. 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Rompecabezas ❖ Niños. 
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Una vez organizado y explicado el juego se dará inicio, al escuchar el silbato los niños comenzaran a armar el rompecabezas entre todos. ❖ Finalmente ganará el equipo que termine primero de armar todos los rompecabezas. 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Rompecabezas ❖ Silbato.

SESIÓN N° 11

I. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: “Lluvia de papeles”



PROCESO	ESTRATEGIAS	MEDIOS Y MATERIALES
PRESENTACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Se iniciará la actividad mostrándoles a los niños una bolsa llena de papel de periódico y dos tinas pequeñas. 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Periódico. ❖ Tinas.
ORGANIZACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> ❖ La docente los sentara a los niños en media luna y les dará tiras de papel periódico para que trocen. ❖ Todos estos pedazos de papeles serán colocados en la tina que la docente les brindará. ❖ La docente previamente tendrá una bolsa grande llena de pedazos de papel periódico para el desarrollo de la actividad, luego cogerá una cantidad con sus manos y lo lanzara hacia arriba como si fuese lluvia, para que los niños observen. 	 <ul style="list-style-type: none"> ❖ Periódico. ❖ Tinas.
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Luego la docente colocara las dos tinas llenas de periódico y los niños cogerán con sus manos y empezaran a lanzarlo hacia arriba, el juego se dará inicio con el sonido de un silbato. ❖ Los niños cogerán los papeles del suelo y lo volverán a lanzar hacia arriba, esto se llevara a cabo el tiempo que los niños lo deseen. ❖ Finalmente todos los niños ayudaran a recoger todos los pedacitos de periódico que lanzaron durante el juego. 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Papel periódico. ❖ Tinas. ❖ Silbato.

EVIDENCIAS



Los niños
trozando el
papel
periódico.

Los niños
realizando la
actividad
lúdica.



Los niños
socializando
a través del
juego "Lluvia
de papeles"





Los niños junto
con las
docentes
recogiendo el
papel periódico
y colocándolo
en las tinas.



SESIÓN N° 12

I. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: “Jugando en el bosque”

PROCESO	ESTRATEGIAS	MEDIOS Y MATERIALES
PRESENTACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Se iniciará la actividad mostrando a los niños la máscara de un lobo y emitiendo el sonido de este. ❖ La docente les dirá a los niños que jugaran al lobo. 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Máscara.
ORGANIZACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> ❖ La docente formara a los niños en un círculo grande y ella junto con los niños. ❖ Una vez formado el círculo se presentará la otra docente con la máscara del lobo. ❖ Finalmente se les dirá a los niños que para realizar el juego deben evitar empujarse ya que si lo hacen pueden golpear a su compañero. 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Máscara.
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> ❖ La docente con ayuda de la pandereta dará inicio al juego cantando la canción “juguemos en el bosque” en la que la ronda ira girando y haciéndole preguntas al lobo. ❖ Luego de realizarle diversas preguntas al lobo este dará inicio a la carrera para comerse a algún niño. ❖ Finalmente el niño que sea atrapado por el lobo tomara su lugar, en caso no quiera la docente llamara a un niño que desee hacerlo. 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Mascara. ❖ Niños. ❖ Silbato.

EVIDENCIAS



La docente
haciendo la
ronda con
los niños.

Realizando
los niños la
ronda,
mientras la
docente hace



Los niños
corriendo
efusivamente,
mientras la
docente los
persigue.



SESIÓN N° 13

I. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: “Mi casa el Ula - Ula”

PROCESO	ESTRATEGIAS	MEDIOS Y MATERIALES
PRESENTACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Se iniciará la actividad “Mi casa el Ula- Ula” mostrando a los niños máscaras de conejitos, para la cual se pondrán y se comenzará a cantar la canción “Saltan los conejitos”. 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ CD. ❖ Grabadora. ❖ Máscaras.
ORGANIZACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Luego los niños se ubicaran alrededor del patio, para lo cual la docente dará a conocer como se realizará el juego. ❖ Finalmente se les dirá a los niños que para realizar el juego deben evitar empujarse ya que si lo hacen pueden golpear a su compañero. 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Máscaras.
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Una vez organizado y explicado el juego se dará inicio, al escuchar la pandereta los niños comenzaran a correr por todo el patio juntos con las docentes, y cuando ella se agache todos los niños correrán a sus casas que estarán representados por unos Ula – Ula 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Pandereta. ❖ Ula – Ula.



SESIÓN N° 14

I. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: “Jugando con las cintas de colores”



PROCESO	ESTRATEGIAS	MEDIOS Y MATERIALES
PRESENTACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Se iniciará la actividad “Jugando con las cintas de colores” cantando la canción “Mis manitos” realizando diversos movimientos con las manos. 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Canción
ORGANIZACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Luego se les ubicara a los niños en parejitas por todo el patio. ❖ Una vez ubicados les diremos que con las cintas de colores tendrán que jugar con su compañero, haciendo diferentes movimientos tanto el como el compañero. ❖ Finalmente se les dirá a los niños que para realizar el juego deben evitar empujarse ya que si lo hacen pueden golpear a su compañero. 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Niños. ❖ Dinámica.
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Una vez organizado y explicado el juego se dará a cada parejita una cinta de color para que de esta manera se inicie el juego, a la ves las docentes irán observando a que el juego se desarrolle correctamente. 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Cinta satinada. ❖ Niños.

SESIÓN N° 15



I. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: “Zapatos perdidos”

PROCESO	ESTRATEGIAS	MEDIOS Y MATERIALES
PRESENTACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Se iniciará la actividad “Zapatos perdidos” mostrando a los niños una caja sorpresa, donde dentro de ella estará un par de zapatos y para descubrirla se cantará la canción “Que será”. 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Caja sorpresa. ❖ Zapatos.
ORGANIZACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Luego se ubicará a los niños en un círculo para decirles que vamos a esconder los zapatos y ellos los tendrán que encontrar con ayuda de sus amigos. ❖ Finalmente se les dirá a los niños que para realizar el juego deben evitar empujarse ya que si lo hacen pueden golpear a su compañero que está a delante. 	 <ul style="list-style-type: none"> ❖ Niños.
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Una vez organizado y explicado el juego se pedirá a los niños que salgan del salón, con ayuda de la docente, para que la otra docente esconda los zapatos dentro del salón. ❖ Una vez escondidos los niños ingresarán para que puedan buscar los zapatos perdidos, 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Zapatos.

SESIÓN N° 16



I. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: “El carrito”

PROCESO	ESTRATEGIAS	MEDIOS Y MATERIALES
<p>PRESENTACIÓN</p>	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Se iniciará la actividad “El carrito” mostrando a los niños la imagen de un carro, preguntándoles de esta manera que es, si lo conocen, donde lo han visto, etc. ❖ De este modo les diremos que vamos a jugar el juego del carrito. 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Imagen. ❖ Niños.
<p>ORGANIZACIÓN</p>	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Luego se realizará una dinámica la cual nos ayudará a formar grupos de 2 niños. ❖ Para seguido decirle a los niños que vamos a utilizar Ula – Ula para la actividad. ❖ Así también se les explicará que para la actividad tienen que ambos ayudarse poder avanzar o retroceder conforme quieran jugar. 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Ula - Ula ❖ Niños.
<p>DESARROLLO</p>	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Una vez organizado y explicado el juego se dará inicio, la docente lo iniciará dando a cada pareja un Ula – Ula para que se coloquen dentro, y al sonido del silbato comenzaran a poner en marcha sus carritos. ❖ Finalmente y en forma ordenada con ayuda de la docente se guardara las Ula – Ula. 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Ula – Ula. ❖ Silbato. ❖ Niños.

SESIÓN N° 17



I. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: “Abracitos y Besitos”

PROCESO	ESTRATEGIAS	MEDIOS Y MATERIALES
PRESENTACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Se iniciará la actividad “Abracitos y Besitos” cantando la canción “Besitos muackmuack” 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Canción.
ORGANIZACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Luego se organizara a los niños en círculo, para contarles que el día de hoy vamos a regalar besitos y abracitos a todos porque estamos muy contentos de tener unos amigos muy especiales. ❖ Una vez en círculo la docente dirá a los niños que se cantará diferentes canciones y cuando ellos escuchen el sonido de la pandereta tendrán que correr, abrazar y darle a sus amiguitos un besito de cariño. 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Niños.
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Una vez organizado y explicado el juego se dará inicio, para lo cual la docente les dirá que tienen que evitar empujarse ya que pueden golpearse o caerse entre ellos. 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Niños. ❖ Pandereta.



SESIÓN N° 18



I. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: “La batalla de las pelotas”

PROCESO	ESTRATEGIAS	MEDIOS Y MATERIALES
PRESENTACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Se iniciará la actividad “La batalla de las pelotas” mostrando a los niños una caja sorpresa, donde dentro de ella habrán muchas pelotas de diferentes tamaños y para descubrirla el contenido de ello deberán cantar la canción “Que será”. 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Caja sorpresa. ❖ Pelotas.
ORGANIZACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Dividimos el patio y el grupo en dos. Cada grupo coge un lado del patio, llenamos el patio de pelotas de diferentes tamaños. ❖ Finalmente se les dirá a los niños que para realizar el juego deben evitar empujarse ya que si lo hacen pueden golpear a su compañero que está a delante. 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Tiza. ❖ Niños. ❖ Pelotas.
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Una vez organizado y explicado el juego se dará inicio, al escuchar el silbato los niños comenzaran a lanzar las pelotas al campo contrario. Habrá un tiempo límite de 5 minutos y cuando acabe el tiempo estipulado se verá que equipo tiene más o menos pelotas en su campo. ❖ Finalmente gana el equipo que tenga menos pelotas en su campo. 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Pelotas. ❖ Niños. ❖ Silbato.

SESIÓN N° 19

I. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: “Piloto y copiloto”

PROCESO	ESTRATEGIAS	MEDIOS Y MATERIALES
PRESENTACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Se iniciará la actividad “Piloto y copiloto” mostrando a los niños aviones de juguete acompañado de sonidos propios de los aviones. 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Aviones de juguetes.
ORGANIZACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> ❖ La docente ubicará a los niños en dos filas de manera intercalada, formando de esta manera parejas de niños mixtos. ❖ Luego le dará a cada pareja un aro de plástico (ua – ula) el cual será utilizado como si fuera un avión. ❖ Finalmente se les dirá a los niños que para realizar el juego deben evitar empujarse ya que si lo hacen pueden golpear a su compañero que está a delante. 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Ula – ula.
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Una vez organizado y explicado el juego se dará inicio, en el cual los niños darán rienda suelta a su imaginación intercambiando roles, es decir un niño será el piloto y el otro el copiloto y luego le dará a su amiguito para que tome su lugar pasando este a ser el copiloto. ❖ Harán diversos movimientos afuera, adentro, dando vuelta, girando, aterrizando, etc. De manera que ejerciten la cooperación entre ellos. 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Niños. ❖ Ula – ula.

SESIÓN N° 20

II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: “Un besito para salvar”

PROCESO	ESTRATEGIAS	MEDIOS Y MATERIALES
PRESENTACIÓN	❖ Se iniciará la actividad “Un besito para salvar” cantando la canción “Te quiero yo”.	❖ Canción.
ORGANIZACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Se formará una ronda con todos los niños y entre todos se elegirá a un niño que será el encargado de atrapar a sus amigos, los otros niños deben evitar que los pillen y para ellos deberán correr por todo el patio. ❖ Si los van a pillar deberán decir abrazo y colocar las manos entrelazadas delante del cuerpo con los brazos extendidos como si estuvieran dando un abrazo, en esta posición no los podrán pillar. ❖ Finalmente se les dirá a los niños que para realizar el juego deben evitar empujarse ya que si lo hacen pueden golpear a su compañero que está a delante. 	❖ Niños.
DESARROLLO	❖ Una vez organizado y explicado el juego se dará inicio, en la que todos los niños deberán correr para no ser atrapados por el niño elegido y en el caso que este punto de ser atrapado por medio de un abrazo y en besito este será liberado y seguirá jugando.	❖ Niños.