

UNIVERSIDAD SAN PEDRO
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL



**“Juego de Roles como estrategia para mejorar la Socialización de los
estudiantes de la I. E. I. N° 387”.**

Tesis para obtener el Título de Licenciada en Educación Inicial

Autora

Rubio Coronado Ada Esther

Asesora

Dra. Tania Caceres Mamani

Nuevo Chimbote – Perú

2017

ÍNDICE

	Tema	Pág.
I.	PALABRA CLAVE EN ESPAÑOL E INGLÉS	i
II.	TÍTULO DEL TRABAJO	ii
III.	RESUMEN	iii
IV.	ABSTRACT	iv
V.	INTRODUCCIÓN	
	5.1. Antecedentes y fundamentación científica	1
	5.2. Justificación de la investigación	13
	5.3. Problema	14
	5.4. Conceptualización y operacionalización de las variables	15
	5.5. Hipótesis	30
	5.6. Objetivos	30
VI.	METODOLOGIA	
	6.1. Tipo de estudio	31
	6.2. Diseño de estudio	31
	6.3. Población y muestra	31
	6.4. Técnicas e instrumentos de investigación	32
	6.5. Procesamiento de análisis de la información	33
VII.	RESULTADOS	33
VIII.	ANÁLISIS Y DISCUSIÓN	44
IX.	CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	
	9.1. Conclusiones	45
	9.2. Sugerencias	46
X.	REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	47
XI.	ANEXOS	48
XII.	DEDICATORIA	
XIII.	AGRADECIMIENTO	

1. PALABRAS CLAVES:

Tema	JUEGO DE ROLES SOCIALIZACIÓN
Especialidad	INICIAL

KEYWORDS

Theme	ROLEPLAY SOCIALIZATION
Specialty	INITIAL

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

ÁREA	SUBÁREA	DISCIPLINA
CIENCIAS SOCIALES	CIENCIAS DE LA	EDUCACIÓN
	EDUCACIÓN	

2. TITULO:

“Juego de Roles como estrategia para mejorar la Socialización de los estudiantes de la I. E. I. N° 387”.

TITLE:

"Roleplay as a Strategy to improve Socialization in the students of the I. I. E. N ° 387"

3. RESUMEN:

El presente trabajo de investigación titulado: “JUEGO DE ROLES COMO ESTRATEGIA PARA MEJORAR LA SOCIALIZACIÓN EN LOS ESTUDIANTES DE LA I. E. I. N° 387” de la comunidad de Santa Rita, del distrito de Tacabamba en el año 2017”, debido a que en la Institución Educativa se ha detectado algunos niños tímidos, otros conflictivos, agresivos, falta de aceptación al otro, dificultad para trabajar en equipo, egoístas, demostrando serios problemas para socializarse; el proyecto tiene como propósito que los niños y niñas logren la integración a los grupos de trabajo para socializar sus aprendizajes y les permita actuar de acuerdo al personaje que le toca desempeñar dentro de sus grupos, los cuales son necesarios para desenvolverse en la vida cotidiana.

La población objeto de estudio está conformada por los 17 estudiantes de 4 y 5 años de educación inicial de la I.E., estos 17 alumnos también lo constituyen la muestra. La investigación de tipo experimental, utilizará como instrumento la ficha de observación para evaluar capacidades de socialización.

4. ABSTRACT:

This research work entitled: "ROLES PLAY AS A STRATEGY TO IMPROVE THE SOCIALIZATION IN THE STUDENTS OF THE IEI N ° 387" of the community of Santa Rita, of the district of Tacabamba in the year 2017 ", because in the Institution Educational some shy children have been detected, others conflictive, aggressive, lack of acceptance to the other, difficulty to work in team, selfish, demonstrating serious problems to socialize; The purpose of the project is for the children to achieve integration into the work groups in order to socialize their learning and allow them to act according to the character they have to play within their groups, which are necessary to function in daily life.

The study population is made up of the 17 students of 4 and 5 years of initial education S.I., these 17 students also constitute the sample. Experimental research, used as a tool the observation sheet to assess capabilities of socialization.

5. INTRODUCCIÓN:

5.1. Antecedentes y fundamentación científica.

5.1.1. Antecedentes:

Después de recurrir a diversas fuentes bibliográficas, afirmamos la existencia de trabajos de investigación similares que guardan cierta relación con nuestro trabajo.

Ugalde (2011), en su tesis “El Juego como estrategia para mejorar la Socialización de los niños de Pre escolar”, presentada en la Universidad Pedagógica Nacional del Distrito Federal del Oriente, México; una investigación acción; concluye que: El comportamiento del niño en esta edad es el reflejo del ambiente familiar en el que crece y se desenvuelve, repercutiendo en los lazos afectivos con los demás y en el proceso de aprendizaje; en tal sentido el jardín debe ser un espacio donde se ofrezca al niño la oportunidad de conocer. Por medio de la convivencia y del juego como actividad necesaria y prioritaria en los niños, adquiere conocimientos que debiera ser aprovechado en su vida diaria, pues ese conjunto de conocimientos adquiridos en el juego con sus pares le va a permitir al niño aprender normas de convivencia y el adulto en este caso el docente debe aprovechar la actividad del juego para enseñar al niño normas de conducta con valores que le permitan socializarse de manera más acertada.

Alva y Ramírez (2007) en su Tesis “Programa de actividades Lúdicas para mejorar la socialización en los niños de 0 a 3 años del Wawa Wasi Clementina Peralta de Acuña del distrito de Huanchaco – Trujillo” en el año 2005, ha realizado su investigación con una muestra conformada por 30 niños y niñas de 3 años de edad, de tipo cuantitativo, se utilizó un diseño pre experimental y llega a la siguiente conclusión. Que durante el desarrollo de las sesiones de aprendizaje, se propició siempre la participación grupal para que los niños y niñas

se socialicen mejor y puedan intercambiar sus diferentes vivencias y experiencias; se utilizó diferentes dinámicas grupales para propiciar la cooperación, solidaridad, ayuda mutua y otros valores importantes que nos sirven para convivir en armonía.

Jiménez (2006). En su trabajo de investigación “Autoestima y Relaciones Interpersonales en sujetos adictos a Internet” de los estudiantes del área metropolitana de la Universidad Central de Venezuela. Utilizando un diseño de Investigación no experimental, tipo descriptivo con una muestra de 40 estudiante. Llegando a la siguiente conclusión: las relaciones interpersonales de las personas adictas tienden hacer inestables y poco sólidas, y a depender de otras personas; no consideran las necesidades de otro. (p.98).

Coronel (2006) en su Informe de Investigación Educativa “La práctica del juego Infantil en los niños de 5 años de edad de la sección “Azul” de la I.E. N° 411 / Mx – P “Falso Paquisha” de la ciudad de Cutervo para optar el título de profesora de educación Inicial, Lo ha realizado con una muestra de 24 niños y niñas de 5 años de la sección “Azul”: La investigación es de tipo cuantitativo, el diseño corresponde a la investigación descriptiva y concluye que: la práctica de juego independiente en los niños ha sido superada; ya que muchos de ellos prefieren jugar en compañía antes que solos.

5.1.2. Fundamentación Científica:

Existen múltiples teorías de psicopedagogos que han orientado sus estudios a la forma cómo el niño se desarrolla tanto física como psicológicamente; es decir cómo crece y adquiere nuevos conocimientos.

En cuanto a la presente investigación tenemos estudios que se relacionan con el tema que se investiga; estos aportes son los siguientes:

A. Teoría socio cultural de Lev Semiovich Vigotsky

Según Latorre y otros (2010) sostiene que Vygotsky afirma que “el aprendizaje humano presupone un carácter social específico y un procesos por el cual los niños se introducen en la vida social e intelectual de aquellos que le rodean”. La adquisición del lenguaje y de los conceptos se realiza por el encuentro e interacción del mundo que les rodea... el desarrollo humano es un proceso a través del cual el individuo se apropia de la cultura históricamente desarrollada como resultado de la actividad y la orientación de los mayores. (p.26)

Esto nos quiere decir que a través de la actividad el niño se relaciona con el mundo que le rodea y asimila los contenidos culturales, modos de pensar, de hacer y formas de pensamiento. La orientación puede ser directa – intencional – o indirecta tanto en la familia como en la escuela

Por otro lado también nos indica que el aprendizaje es el motor del desarrollo, sobre todo de las funciones psicológicas superiores – pensamiento y lenguaje. Asimismo la inteligencia se construye como un proceso histórico a través del lenguaje en el marco de una mediación social de herramientas y signos. La inteligencia es pues un producto social.

Según Baquero (1997) Vygotsky considera que el juego surge como respuesta frente a la tensión que provocan situaciones irrealizables: el juego es el mundo imaginario al que el niño entra para resolver esta tensión. La imaginación constituye otra función del conocimiento, que libera al niño de las determinaciones situacionales. “En el juego, las cosas pierden su fuerza determinante. El niño ve una cosa pero actúa prescindiendo de lo que ve” (p. 148).

Vigotsky centra su atención en el juego protagonizado o juego de rol, de carácter socio dramático. En 1933 expuso sus postulados frente al juego, expresando hipótesis como: “El juego aparece cuando las necesidades no se cumplen en la actividad y va unido a la tendencia infantil de satisfacción de los deseos inmediatos” y “En tal situación, el niño crea una escena ficticia, adoptando el papel de adulto dentro de las coordenadas marcadas por dicha escena”.

Para Baquero (1997) Vygotsky afirma que el niño ensaya en los escenarios lúdicos, comportamientos y situaciones para los que no está preparado en la vida real, pero que posee cierto carácter anticipatorio o preparatorio. (p. 37).

Para Latorre y otros (2010) Feuerstein afirma que “la inteligencia es el resultado de una compleja interacción entre el organismo y el ambiente o contexto en que vive... es un sistema abierto y regulable, capaz de dar respuestas adecuadas a los estímulos del ambiente. El niño puede aprender a ser inteligente, ya que el niño posee flexibilidad y plasticidad en su estructura cognitiva siempre que encuentre la mediación adecuada” (interaccionismo social). (p.32). Según este planteamiento el individuo tiene la capacidad de usar las experiencias adquiridas previamente para ajustarse a las nuevas situaciones.

Para La Torre y otros. (2010) el aprendizaje cognitivo mediado es para Feuerstein un conjunto de procesos de interacción entre el sujeto y el adulto con experiencias quien interponiéndose entre el sujeto y las fuentes externas de estimulación, le sirven de mediador del aprendizaje facilitándole estrategias cognitivas.

Para De Zubiría (1998) el discípulo de Vygotsky, Vaslli Davidov afirma que la escuela debe enseñar ante todo a pensar. A pensar para saber actuar y para esto es preciso organizar las

asignaturas escolares de tal manera que su asimilación sea a la vez la formación de la capacidad para pensar en forma creadora.

Teoría que respalda nuestra investigación porque creemos que el juego de roles tiene un alto contenido cultural y que se convierte en una herramienta para mediar el aprendizaje de nuestros estudiantes y lograr una zona de desarrollo próximo.

B. Teoría de las inteligencias múltiples

Gardner (1998) entiende la inteligencia como un conjunto de habilidades, aptitudes o capacidades que denominan inteligencias, se manifiesta por la capacidad de resolver problemas y elaborar productos en un contexto cultural.

Para Gardner (1998) la inteligencia es un atributo innato y por lo tanto heredado. Afirma que la inteligencia tiene una raíz biológica y es el resultado de la interacción del sujeto con el medio cultural en el que vive. Gardner estudió las habilidades del ser humano y las agrupó en siete categorías o inteligencias entre la que destacan las siguientes:

a. La inteligencia interpersonal.

Es la capacidad para discernir y disponer de manera adecuada a los estados de ánimo, los temperamentos, las motivaciones y los deseos de otras personas, esto puede incluir la sensibilidad a las expresiones faciales, la voz y los gestos, la capacidad para discriminar entre diferentes clases de señales interpersonales y la habilidad para responder de manera efectiva a estas señales en la práctica. La tienen los estudiantes que disfrutan trabajando en grupo.

La inteligencia interpersonal, por ejemplo, fue subdividida en cuatro habilidades diferentes, el liderazgo, la aptitud de establecer relaciones y mantener las amistades, la capacidad de solucionar conflictos y la habilidad para el análisis social

Gardner (1998) señala que la esencia de la inteligencia interpersonal supone “la capacidad de discernir y responder apropiadamente a los estados de ánimo, temperamentos, motivaciones y deseos de las demás personas”. En el apartado relativo a la inteligencia intrapersonal la clave para el conocimiento de uno mismo Gardner menciona “la capacidad de establecer contacto con los propios sentimientos, discernir entre ellos y aprovechar este conocimiento para orientar nuestra conducta”. (p. 29).

Esta inteligencia tienen los estudiantes que disfrutan trabajando en grupo, entienden al compañero y son convincentes en sus negociaciones con pares y mayores. Está relacionada con la capacidad de comprensión hacia los demás, como notar las diferencias entre personas, entender sus estados de ánimo, su temperamento e intenciones.

b. Inteligencia intrapersonal

Capacidad para formarse un modelo ajustado, verídico de uno mismo y ser capaz de usarlo para desenvolverse en la vida, conocimiento de uno mismo y tener imagen precisa, conciencia de los estados de ánimo interiores, intenciones, motivaciones, temperamentos, deseos y capacidad para la autodisciplina, auto comprensión y autoestima.

Las cualidades de las personas con la inteligencia intrapersonal desarrollada son:

- Elevada autoestima de uno mismo
- Consciente de sus limitaciones y conocimientos.
- Pondera la importancia de sus acciones y aprendizaje.
- Practica la introspección y meditación.
- Es consciente del presente.

Lo demuestran los niños que son reflexivos, de razonamiento acertado y suelen ser consejeros de sus pares. Conocen sus emociones y saben nombrarlas. Desarrollan la capacidad de construir una percepción precisa respecto de sí mismo, de organizar y dirigir su propia vida.

C. Teoría del aprendizaje significativo

Para Latorre y otros (2010), Ausubel y Novak consideran que el alumno solo aprende cuando encuentra sentido a lo que aprende. Para que se pueda dar significatividad en un aprendizaje se requiere:

- a.** Partir de la experiencia previa del alumno
- b.** Partir de los conceptos previos del alumno
- c.** Partir de establecer relaciones significativas entre los conceptos nuevos con los ya sabidos por medio de jerarquías conceptuales. (p. 54)

En el aprendizaje significativo las ideas se relacionan sustancialmente con lo que el alumno ya sabe. Los nuevos conocimientos se vinculan, así, de manera estrecha y estable con los anteriores. Para que esto suceda son necesarias las tres condiciones siguientes:

- a. Primera.** El contenido del aprendizaje debe ser potencialmente significativo. Es decir debe permitir ser aprendido de manera significativa.
- b. Segunda.** El estudiante debe poseer en su estructura cognitiva los conceptos utilizados previamente formados de manera que el nuevo conocimiento pueda vincularse con el anterior. En caso contrario no podrá realizarse la asimilación.
- c. Tercera.** El alumno debe manifestar una actitud positiva hacia el aprendizaje significativo; debe mostrar una disposición para relacionar el material de aprendizaje con la estructura cognitiva particular que posee. (De Zubiría 1998; p.128).

D. La teoría de Bruner sobre los juegos infantiles

Para Bruner (1977), el juego es un formato de actividad comunicativa entre iguales que les permiten reestructurar continua y espontáneamente sus puntos de vista y sus conocimientos, mientras se diviertan y gozan la experiencia de estar juntos, e ir labrando el territorio para que nazcan y crezcan amistades interesantes. Además, dicho autor considera que la participación de los adultos, contrariamente a lo que había sugerido el Psicoanálisis, no solo se perturba el desarrollo de los juegos sino que puede claramente enriquecerlo.

Los estudios empíricos de Bruner dirigió, encontraron que el juego libre con instrumentos, facilitan las destrezas motrices y la transferencia de habilidades.- Además, que se llegó a saber que los juegos de manipulación de instrumentos tienen tanto potencialidad cognitiva como la propia instrucción y más que la observación.

Desde entonces se han producido múltiples investigaciones que pusieron de manifiesto que el juego incide en la adquisición de

destrezas cognitivas como la innovación, la conservación, la fluidez verbal y la capacidad simbólica en general.

E. Teoría del Desarrollo Cognitivo de Piaget (1950).

El juego es sobre todo una forma de asimilación. Empezando desde la infancia y continuando a través de la etapa del pensamiento operacional concreto, el niño usa el juego para adaptar los hechos de la realidad, a esquemas que ya tiene. Cuando los niños experimentan cosas nuevas, juegan con ellas para encontrar los distintos caminos cómo el objeto a la situación nueva, se asemejan a conceptos ya conocidos. Considera al juego como un fenómeno que decrece en importancia en la medida en que el niño adquiere las capacidades intelectuales que le permitan entender la realidad de manera más exacta”. (Newman 1992, p. 145).

Teniendo en cuenta esta teoría, podemos aplicarla con su plena participación del niño involucrándolo en los juegos lúdicos para así lograr que afiancen o mejoren su capacidad cognitiva, puesto que serán agentes activos dentro del juego con su participación llegarán a adquirir y a la vez a experimentar nuevos conocimientos los cuales irán aumentando conforme avance su desarrollo físico e intelectual en su vida futura.

Piaget inserta sus estudios del juego en la globalidad de su teoría sobre el desarrollo infantil. Las diversas manifestaciones de la actividad lúdica son el reflejo de las estructuras intelectuales propias de cada momento del desarrollo individual.

Por otra parte, establece una clasificación de la actividad lúdica vinculada al desarrollo evolutivo, de tal modo que cada etapa de dicho desarrollo corresponde a un tipo de juego:

- a. **Juego de ejercicio:** corresponde al periodo sensorio motor, (antes de los dos años).
- b. **Juego simbólico:** se da desde el final del periodo sensorio motor hasta el inicio de las operaciones concretas (etapa preoperatoria).
- c. **Juego de reglas:** aparece a partir de los 7-8 años con la entrada en el sub periodo de las operaciones concretas.

F. Teoría de John Locke. (1632-1704)

Filósofo inglés cuya formación inicial fue la medicina, que ejerce influencia sobre su obra posterior. Como pedagogo se destaca por su concepción psicológica y moral, donde valora más la conducta y la ética que la inteligencia y el conocimiento.

Para Locke, la mejor educación es la impartida por un preceptor culto, por fuera de la escuela pública. Continúa con la tradición de la didáctica moderna y propone una variación para el método de enseñanza que, según él, debe ser siempre activa, utilizando el juego en los primeros años y buscando una forma ordenada más tarde.

Locke, propone dos actividades principalmente; la agricultura y el trabajo en madera; como recreos sanos que convienen al hombre de estudios o al hombre de negocios, como ejercicios que divierten el espíritu y permitan mediante un ejercicio manual, útil y sano, distraerse de sus otros pensamientos y de sus asuntos más serios.

Para él, el recreo consiste no en permanecer sin hacer nada, sino en aliviar con la variedad del ejercicio el órgano fatigado. Los recreos no se han hecho para los hombres que no conocen el trabajo de los negocios, y que no están fatigados y agotados por las ocupaciones de su cargo.

Piensa que el gran arte consiste en disponer de horas de recreo de tal manera, que se pudiera durante ellas reposar y refrescar las facultades que han sido ejercitadas y fatigadas, y hacer algo al mismo tiempo que aparte del placer y el reposo de momento, nos asegure alguna ventaja en el porvenir.

Opina que el juego, en el que las personas de calidad, especialmente las damas, pierden tanto tiempo, es la prueba evidente de que los hombres no pueden estar sin hacer nada. Es preciso que se ocupen siempre en alguna cosa. Afirma que para los que reflexionan después de haber acabado de jugar, este no deja satisfacción de cuerpo ni de espíritu. (Aquí Locke hace referencia más que todo a los juegos de azar y considera que es mejor no aprenderlos porque son una pérdida de tiempo).

G. Aportes sobre el juego de Federico Froebel. (1782-1852):

Pedagogo Alemán, creador de los kinder garden (jardines de niños), estos son unas escuelas que reciben a los niños a temprana edad con el fin de desarrollar sus cualidades por medio de actividades infantiles dirigidas por el maestro y su familiarización con la naturaleza y la sociedad.

El kinder garden enseña a trabajar por medio del juego, a construir, inventar, expresar el pensamiento de manera concreta, ser bondadoso con los demás y auxiliarse mutuamente.

Froebel considera el juego como el medio más adecuado para introducir a los niños en la sociedad, la cultura, la creatividad y el servicio a los demás, sin olvidar el aprecio y el cultivo de la naturaleza en un ambiente de amor y libertad. Además, ve en el juego una actividad que proporciona gozo, libertad, satisfacción, paz consigo mismo, con los demás y con el mundo, y que además asegura el éxito de la educación de los niños ya que les brinda los

medios para que se manifiesten natural y espontáneamente, y puedan adquirir su mayor grado de desarrollo.

5.1.3. Juego de Roles:

A. Concepto:

Para acercarnos al objetivo que persigue el presente trabajo; consideramos los conceptos de los autores siguientes:

El Ministerio de Educación, [MED], (2006), sobre los Juegos de Roles dice: es una actividad que consiste en que los estudiantes asumen comportamientos y se comunican de acuerdo con diferentes roles (artistas, padres, jóvenes, autoridades, profesores, etc.) Tiene por finalidad que los estudiantes pasen por las experiencias de adecuar el lenguaje a las características del interlocutor y a situaciones comunicativas. Además es importante que el estudiante se sitúe en el lugar del otro para darse cuenta que debe de respetar las ideas y el modo como se expresan los demás. Por ejemplo un estudiante desempeña el rol de profesor y el otro de alumno irresponsable. Luego de un momento se cambian los roles y vuelven a sustentar sus posiciones de acuerdo con el nuevo rol asumido. (p.149)

Gálvez (2013), sostiene que los juegos de roles y dramatizaciones son excelentes experiencias curriculares a través de los cuales los educandos se desinhiben, aprenden a desempeñar funciones, cargos, roles, oficios, en forma simulada, desarrollar habilidades personales maduren psicológicamente, comprendan las diferentes actividades de los miembros de la comunidad, aprendan a ponerse en el lugar de los otros, asumir responsabilidades, etc. (p.402)

Descrito de manera breve, los juegos de roles son la versión adulta de los juegos de fantasía infantiles, como "policías y ladrones", "mamá y papá" o "apaches y vaqueros". Pero elaborando un poco

más, lo primero que habría que hacer es explicar el significado del nombre. Según el diccionario de la Lengua Española: "Rol - Papel que interpreta un actor: desempeñar un gran rol en una representación teatral."

Esto se debe a que en los juegos de rol cada jugador interpreta un personaje ficticio, con una serie de características propias que le definen. La interpretación del personaje no debe ser tan rigurosa como si realmente se tratara de una obra de teatro. Aquí no hay guiones por los cuales regirse. Cada jugador definirá el carácter de su personaje según sus propios criterios y, durante una partida de juego, responderá a las diversas situaciones que le puedan surgir decidiendo en el momento las acciones de este personaje (es decir, improvisando).

Así pues, una partida de rol no va a seguir un guion prefijado, sino que la "historia" se irá creando durante el transcurso de la partida. Historia porque realmente se está contando y creando una. La manera de hacerlo es describir las acciones que realiza el personaje que se interpreta y hablar por él cuando se trate de los diálogos que tiene con el resto de los personajes. Es algo muy parecido a cuando dos niños que están jugando a vaqueros uno le dice al otro "ahora yo te disparo" y el otro le contesta "y yo te lo esquivaba". Ellos interpretan y deciden el curso de la historia. Mientras que en una obra de teatro, en un libro o en una película la historia ya está escrita y el público va descubriendo poco a poco su desarrollo final, en una partida de rol son los jugadores los que van creando el relato según van ocurriendo las cosas.

Ejemplo de partida de rol, efectuada en la convención Burg-Con 2009 de Berlín. El director de juego se encuentra detrás de la pantalla, y los jugadores, alrededor de la mesa, lo escuchan atentamente.

Wikipedia; lo expresa de la manera siguiente: Un juego de rol es un juego interpretativo-narrativo en el que los jugadores asumen el «rol» de personajes imaginarios a lo largo de una historia o trama en la que interpretan sus diálogos y describen sus acciones. No hay un guion a seguir, ya que el desarrollo de la historia queda por completo sujeto a las decisiones de los jugadores. Por esta razón, la imaginación, la narración oral, la originalidad y el ingenio son primordiales para el adecuado desarrollo de esta forma dramática. En cierto modo los juegos de rol son la versión adulta de los juegos de fantasía infantiles, como «policías y ladrones», «mamá y papá» o «indios y vaqueros», en los que los niños se imaginan ser un personaje que en realidad no son.

Más en profundidad, la etimología del nombre nos remite a su significado original. Según el DRAE: «rol. → papel. Cargo o función que alguien o algo cumple en alguna situación o en la vida.»⁴ Efectivamente, en los juegos de rol cada jugador interpreta un personaje ficticio, con una serie de características propias que lo definen. La interpretación del personaje no debe ser tan rigurosa como en una obra de teatro. En el rol no hay guiones por los cuales regirse. Cada jugador definirá el carácter de su personaje según sus propios criterios y, durante una partida, responderá a las diversas situaciones que le puedan surgir decidiendo en el momento las acciones de este personaje, es decir, improvisando.

Así pues, una partida de rol no sigue un guion prefijado, sino que la «historia» se va creando con el transcurso de la partida. De forma similar al juego infantil, cuando un jugador anuncia «Ahora yo te disparo», el otro puede responder: «Y yo te lo esquivo». Corresponde al director de juego (ver abajo) el decidir hasta qué punto debe quedar la partida en manos del azar, pudiendo intervenir

en cualquier momento para reconducir la trama en una u otra dirección.

Otro aspecto que diferencia a los juegos de rol de otros juegos es que cada jugador interpreta a un personaje único y diferente, con personalidad y características distintas, dependiendo del deseo del jugador a la hora de crear su personaje, o de los requisitos del director de juego en el momento de repartirlos. El concepto básico es que los jugadores persiguen un fin común, y deben cooperar entre ellos (aunque a veces esta regla no se cumple), y los personajes pueden ser complementarios; unos destacan en habilidades y capacidades físicas, otros en intelectuales o sociales, y, si la temática del juego lo permite, otros pueden tener habilidades místicas (magia, milagros, etc.). Todas esas características se indican en una hoja de personaje, que varía según el sistema de juego.

Para la Investigadora y luego de haber leído a varios autores sobre sus conceptos de Juego de roles; como investigadora me atrevo a realizar una conclusión basada en lo leído así como en la experiencia propia en el rol asumido como docente; en mi opinión concluyo que sobre juego de roles se puede decir lo siguiente:

El juego de roles, es una forma particular de actividad de los niños que surge en el curso del desarrollo histórico de la sociedad y cuyo contenido esencial es la actividad del adulto, sus acciones y relaciones personales. Esto significa que no es la manifestación de instintos hereditarios -como algunos pretenden demostrar- sino un producto socialmente adquirido.

En este tipo de juego los niños asumen papeles de adultos y reflejan de manera creadora las actividades de estos y las relaciones sociales que ellos establecen entre sí.

Se considera una actividad fundamental en la etapa infantil, porque los pequeños resuelven en este juego una contradicción propia de su edad: quieren ser como los adultos y hacer todo lo que estos hacen, aún cuando sus posibilidades reales no se lo permiten. Es en el juego de roles donde ellos pueden hacer de “mamá”, y “planchar” la ropa de su “nene”, de “chofer” y “manejar” el “carro” igual que papá.... siempre en un plano imaginario. Este tipo de juego influye de manera significativa en el desarrollo psíquico del niño, pues constituye una vía para la solución de la contradicción antes mencionada.

Algunos especialistas lo identifican como “juego simbólico”, otros como “juegos con argumentos”... y alguien lo ha llamado el juego del “como si”, porque durante él los participantes actúan como si fueran otras personas y crean un mundo imaginario donde unas veces son “médicos” que curan “enfermos”, otras “maestros” que dan clases a sus “alumnos”, o “constructores” que levantan las paredes de un “edificio”... Además, utilizan unos objetos como si fueran otros, por ejemplo, varias semillas pueden ser unos sabrosos frijoles, unos palitos, las cucharas con que van a comérselos. En estos juegos los niños adoptan roles cuyas acciones y las relaciones que establecen entre ellos contienen las experiencias que han adquirido, sus vivencias, las impresiones que tienen de la sociedad en que viven. La imitación tiene una función importante, sin embargo, no son reproducciones exactas de la realidad, ni el recuerdo simple de lo que han vivido, sino un reflejo de esto, es decir, la transformación creadora de las impresiones, su combinación y organización para la formación de una nueva realidad que responda a las exigencias e intereses del propio niño. Al hacerse referencia a cuándo y por qué empieza el niño a jugar de esa manera, debe explicarse que el juego de roles es el resultado de los logros que el pequeño ha ido alcanzado en diversas esferas

(desarrollo motor, sensorial y del lenguaje) bajo la influencia de los adultos, quienes directa o indirectamente le transmiten el contenido de la actividad lúdica y la manera de actuar de esta.

Durante la edad temprana, el niño aumenta el interés por las cosas que ve a su alcance, comienza a manifestarlas, el jarrito, la cuchara, el peine... y poco a poco, al observar lo que hacen las personas que le rodean, actúa el mismo con los objetos, según lo que estas le muestran, va conociendo para qué y cómo se utilizan, aprende a realizar por sí solo muchas de esas acciones y, en consecuencia, comienza a ser menos dependiente de los adultos y quiere hacer lo que estos hacen; ¡pero sus pretensiones son demasiado grandes en relación con sus verdaderas posibilidades! Por ejemplo, no solo desean comer sin la ayuda de la mamá, sino también preparar la comida, fregar...para satisfacer esas aspiraciones, encuentran una vía: el juego de roles.

Sobre la base de las acciones con objetos, que aprendió en la edad temprana, va apareciendo otro tipo de acciones en las que el pequeño comienza a incorporar sus vivencias a los modelos que imita del adulto, y los va transformando en otros con la ayuda de su imaginación; se produce así el tránsito hacia la conducta lúdica.

B. La secuencia didáctica que se asume en el juego de roles:

- El docente conversa con los estudiantes sobre las múltiples situaciones comunicativas en las que participamos cotidianamente (conversaciones, presentación, debates, etc.), y sobre la necesidad de adecuar nuestros mensajes a esas circunstancias.

- Se pide a los estudiantes que asuman diferentes roles (empleados públicos, periodistas, vendedores, etc.)y que intercambian

opiniones tratando de emplear el lenguaje que más se aproxime a los roles asumidos.

- El docente puede sugerir la situación en que se desempeñaran los roles seleccionados. Por ejemplo el mercado del pueblo, la tienda del vecino, una oficina pública, etc.
- Los estudiantes cambian de un rol a otro y de una situación comunicativa a otra. Por ejemplo quienes realizaron una conversación en el mercado luego lo hacen en una oficina pública, quienes hicieron de periodistas luego harán de vendedores.
- Se reflexiona sobre la importancia de adecuar el mensaje de acuerdo con los interlocutores y la situación comunicativa.

C. Proceso didáctico para trabajar con Juego de Roles:

Según Gálvez (2013, pp. 402 - 403), propone los siguientes procesos:

- **Motivación.** No es difícil motivar a un niño para realizar una actividad de este tipo. Los niños pueden empezar imitando actividades de ciertos personajes, autoridades de su comunidad, a sus padres, policías, alcaldes, y otros dependiendo de la habilidad del docente.
- **Preparación del caso o juego.** Para preparar el caso o juego se sigue los siguientes pasos:
 - Elección del motivo
 - Selección de personajes
 - Entrenamiento del juego

- **Desarrollo del juego o escena.** Los estudiantes después de tener claras nociones de sus roles empiezan a desarrollar el caso mientras los otros observa atentamente sin ninguna interrupción.
- **Valoración de juego.** Será mediante un pequeño comentario amigable entre el profesor y todos los alumnos tratando de resaltar lo positivo y lo que hay que mejorar en futuras actuaciones.
- **Aplicación.** Los alumnos pueden repetir el juego, buscar otros casos para representarlos en forma voluntaria.
- **Evaluación.** Se centrará en la valoración de las habilidades y participaciones de los actores, en las acciones que faltaban poner en práctica, los materiales a utilizar, entre otros, con la finalidad de mejorar en las próximas actuaciones.

D. Materiales necesarios para jugar en este tipo de Juegos:

- Descripción precisa y detallada de la situación que se va a desarrollar (acción, escenario, tiempo, circunstancias, matices, etc.).
- Papeles o roles que forman parte de la misma. Número y características de los personajes e intereses que tienen en la situación. Sin olvidar el papel de los y las observadores/as que desempeñarán algunos y algunas participantes, quienes habrán de tener muy claro cómo deben actuar durante la representación y a qué aspectos deben prestar atención y tomar nota.

E. Pasos a seguir por los estudiantes en el juegos de roles

- Al comienzo se explica la técnica que se va a utilizar y se asignan los roles, incluidos los y las observadores/as. La persona dinamizadora presenta la situación y explica a todas las personas las consignas, lo suficientemente precisas y a la vez vagas para permitir la creatividad de las personas participantes. El realismo es importante, hay que evitar que quienes participan se lo tomen a broma, convirtiéndose en una teatralización, pero también hay que tener cuidado con el exceso de realismo, que puede convertirlo en un psicodrama.
- Las personas con roles asignados salen de la sala, se preparan durante unos minutos para meterse en el personaje y pensar cómo van a abordar la situación durante la representación. Al tiempo se explica a quienes observarán las cuestiones a las que deben prestar atención y tomar nota (en función de la situación planteada y la finalidad del juego de roles).
- Se ambienta la sala y se hace pasar a los personajes para comenzar la representación.
- El animador o animadora puede congelar el juego mediante un ¡alto! y una palmada cuando lo crea conveniente (excesivo realismo, teatralización, etc. o al acabar el tiempo estimado). En este momento todo el mundo queda inmóvil, ven su propia imagen y sienten sus emociones. En caso necesario se repetirá el juego de roles, pero esta vez se intercambiarán los roles.
- En caso de ser el final del juego, se procede a la evaluación. En primer lugar, quienes han representado los roles, expresan cómo se han sentido dentro de sus papeles (únicamente sus sentimientos, no se analiza lo ocurrido en el juego). Una vez despojados de los sentimientos, la persona dinamizadora les hace ver que desde ese momento en adelante hablarán de los

personajes en tercera persona, marcando distancia entre la persona que lo ha representado y el papel que ha “jugado” ésta.

F. Pautas para la evaluación

- Expresión de sentimientos.
- Relato de la observación general de los y las observadores/as.
- Relato de quienes participaron en la representación. Intentando que todos y cada uno de los roles o grupos de roles expresan sus vivencias.
- Los observadores y observadoras relatan sobre aspectos concretos.
- La persona dinamizadora trata de encauzar que las evaluaciones se refieran a roles, nunca a personas.
- Conclusiones finales.

G. Aportes de los juegos de roles a la educación

Para Gálvez (2013), afirma que el juego es la vida del niño...los juegos deben ser cada vez más comprometedores a fin que el alumno perfeccione sus habilidades y destrezas. (pp. 402 - 403).

- El juego, en general, es fundamental en el proceso de enseñanza-aprendizaje: a la hora de aprender, la calidad con que una persona aprende algo se basa en la utilidad práctica que le encuentre a dicho conocimiento. El juego permite acceder al conocimiento de forma significativa, pues convierte en relevantes, informaciones que serían absurdas de otra manera.

- Otro gran aporte de estos juegos en beneficio del desarrollo educativo, es la promoción de la lectura como medio lúdico y recreativo, lo que a la larga favorece la creación de hábitos que ayudan a superar muchas de las dificultades que surgen en los estudios como consecuencia de una deficiente lectura comprensiva, por falta de motivación.
- Otro aspecto que ayuda a desarrollar los juegos de rol es la adquisición de una gran riqueza expresiva. Con estos juegos se desarrolla una gran riqueza de vocabulario, otro de los grandes déficits que suele ser origen del fracaso escolar.

En cuanto nuestro trabajo de investigación creemos que el juego de roles mejora la inteligencia emocional factor éste último vital para el buen desenvolvimiento académico de nuestros estudiantes, quienes hoy no sólo deben de desarrollar capacidades cognitivas sino es muy necesario trabajar capacidades afectivas emocionales para enfrentar con éxito el mundo actual.

H. Aporte a determinadas actitudes

- Al desarrollo de la empatía, la asertividad y la tolerancia: mediante estos juegos se aprende a meterse en la piel de “otro” y empezar a plantearse qué sienten los demás en situaciones que pueden ser ajenas a uno.
- A la socialización: el juego de roles fomenta el apoyo mutuo y la relación en términos de igualdad, como se ve no se trata de juegos competitivos, sino cooperativos, participativos y de ayuda mutua.
- A la potenciación de habilidades no explotadas y comprensión de aspectos no desarrollados de la personalidad.

- Al encuentro de intereses y gustos personales.
- A la toma de conciencia y responsabilidad: a lo largo del juego, los participantes se enfrentan a decisiones que llevan a sus correspondientes consecuencias. Esto es importante para crear en el individuo una conciencia más amplia de sus actos.
- Al enaltecimiento de los aspectos reprimidos de la personalidad: al ser un juego en el que cada uno interpreta un personaje, en la mayoría de los casos el personaje encarnado es una proyección de ciertos aspectos reprimidos en el jugador.
- A la toma de decisiones, habilidad que es de gran importancia en la sociedad, y muy valoradas a la hora de buscar un trabajo o determinar el rumbo de nuestra vida.
- A la capacidad de improvisación y resolución de problemas, pues se basan en plantear situaciones que han de ser resueltas en función de las habilidades del personaje.

I. ¿Qué pueden aportar el juego de roles a las actitudes?

Es aquí, quizá, donde el juego de roles incide de forma más visible y directa en el alumno. Mediante la interpretación de alguien ajeno a él, el alumno desarrolla un mayor grado de empatía, de sociabilidad y de tolerancia. Además, el juegos de roles son excelentes para plantear situaciones "comprometidas", como el racismo, el sexismo, etc. y dejar a los alumnos encontrar soluciones para esos temas a partir de experiencias que no podrían vivir de otro modo. Pero intentemos verlo con algo más de profundidad:

- **La empatía.** Mediante el juego de roles, el estudiante puede aprender a "caminar en los zapatos de otro", a meterse en la piel de alguien completamente distinto a sí mismo, y empezar a plantearse que sienten los demás en situaciones que pueden ser ajenas inicialmente, pero que a otras personas les pueden resultar cotidianas. Así, aprende a plantearse si esas palabras que para él no son sino una broma más, pueden doler a alguien en situación distinta a la suya, mediante la interiorización de personajes y la vivencia distante de situaciones comprometidas, sin verse obligado a experimentar dolorosamente esas experiencias.

- **La socialización.** El juego de rol potencia la unidad en la diversidad, el apoyo mutuo y la relación en términos de igualdad. Es un juego no competitivo, en el que se necesita del auxilio de los demás miembros del grupo para llevar a cabo tareas que de otro modo resultan imposibles. De esta manera, el niño puede aprender como la cooperación y, en definitiva, la relación con los demás, le llevan a avanzar más allá de lo que podría hacer trabajando sólo.

- **La tolerancia.** El Juego de rol, al combinar los dos factores anteriores, incita al niño a no rechazar lo que le es extraño por principio, a aceptar la diversidad como parte del mundo que lo rodea, y a abrazarla como un elemento enriquecedor de sus propias experiencias. El hecho de la colaboración con sus compañeros, de la creación de relaciones de empatía, unido a la presencia posible en estos juegos de elementos ajenos a su entorno habitual, les pueden ayudar a reflexionar sobre las ventajas del contacto con seres humanos ajenos a su cultura, raza o creencias.

J. Cómo evaluar el desarrollo alcanzado por los niños en el juego de roles.

Indudablemente uno de los aspectos más significativos en el proceso pedagógico lo constituye la evaluación que hagamos del desarrollo que han alcanzado los niños con nuestra influencia sistemática. Mientras más adecuados sean los análisis, más objetivos y confiables serán los criterios del nivel logrado y por consiguiente, se podrá proyectar mejor la estrategia pedagógica.

El juego de roles es una actividad que como se sabe, está o debe estar en gran medida determinada por la iniciativa y el interés de los niños, porque su contenido, participantes, así como los medios necesarios para su ejecución, deben ser elegidos por ellos mismos. Posiblemente esta peculiaridad sea una de las causas principales de que se originen con frecuencia serias dificultades en el momento de emitir un juicio acerca del juego que están realizando los niños. Para evaluar objetivamente el nivel alcanzado en la formación y desarrollo de esta actividad, es decir, para saber si los niños están jugando bien o no, se pueden utilizar los indicadores que más adelante se ofrecerán y que incluyen los cuatro elementos fundamentales que se encuentran en el juego de roles: la adopción de roles, las acciones que se realizan, los objetos que utilizan y las relaciones que se establecen entre los participantes. La utilización de estos indicadores permitirá evaluar a un grupo de forma individual y colectiva. Los cinco niveles de desarrollo que se han establecido no son específicos del sexto año de vida, sino válidos para toda la etapa preescolar, e incluso para la edad temprana, pues como se puede observar expresan momentos fundamentales en el surgimiento y evolución de este tipo de actividad, hasta llegar a su forma más desarrollada.

5.1.4. La socialización:

A. Concepto:

En el proceso de búsqueda de información; sobre la socialización he encontrado conceptos valiosísimos que sirvieron de base para enfocar la investigación hacia el logro de los objetivos propuestos; estos conceptos son los siguientes:

- a.** Es un proceso de influjo entre una persona y sus semejantes, un proceso que resulta de aceptar las pautas de comportamiento social y de adaptarse a ellas.

Este desarrollo se observa no solo en las distintas etapas entre la infancia y la vejez, sino también en personas que cambian de una cultura a otra, o de un status social a otro, o de una ocupación a otra.

La socialización se puede describir desde dos puntos de vista: objetivamente; a partir del influjo que la sociedad ejerce en el individuo; en cuanto proceso que moldea al sujeto y lo adapta a las condiciones de una sociedad determinada, y subjetivamente; a partir de la respuesta o reacción del individuo a la sociedad.

La socialización es vista por los sociólogos como el proceso mediante el cual se inculca la cultura a los miembros de la sociedad, a través de él, la cultura se va transmitiendo de generación en generación, los individuos aprenden conocimientos específicos, desarrollan sus potencialidades y habilidades necesarias para la participación adecuada en la vida social y se adaptan a las formas de comportamiento organizado característico de su sociedad.

- b.** Son un conjunto de hábitos o estilos que incluyen comportamientos, pensamientos y emociones, que nos permiten mejorar nuestras relaciones interpersonales, sentirnos bien, obtener lo que queremos y conseguir que los demás no nos impidan lograr nuestros objetivos.

c. Es el paso por el cual cada ser humano se convierte en un miembro activo y de pleno derecho de la sociedad de la que forma parte, se inicia en la infancia, acompañado de sus padres, su desarrollo esta de acorde al estímulo que recibe desde antes del nacimiento y al ambiente donde se relaciona; es inacabable dura toda la vida.

d. Es el proceso por el cual los individuos, en su interacción con otros, desarrollan las maneras de pensar, sentir y actuar que son esenciales para su participación eficaz en la sociedad, es bidireccional, el sujeto recibe influencia del medio y a su vez el también influye sobre este. El individuo aprende e interioriza los elementos socioculturales de su medio ambiente y los integra a su personalidad para adaptarse a la sociedad, la interiorización de normas, costumbres y valores la realiza mediante procesos cognitivos.

Los niños aprenden a diferenciar lo aceptable (positivo) de lo inaceptable (negativo) en su comportamiento, por ejemplo, que las agresiones físicas, verbales, el robo, el engaño, etc. Son negativos y que el respeto, la cooperación, la honestidad y el compartir son positivos.

e. La socialización es la capacidad de relacionarse con los demás; el ser humano se realiza, en medio de otros individuos de su misma especie.

f. Es convivencia con los demás, sin la cual el hombre se empobrecería y se privaría de una fuente de satisfacciones básicas para el equilibrio mental.

- g. Es interiorización de normas, costumbres, valores y pautas, gracias a la cual el individuo conquista la capacidad de actuar humanamente.

B. Tipos de Socialización.

- a. **Socialización Primaria:** Es la primera por la que el individuo atraviesa en la niñez, generalmente es la fase más importante y suele tener lugar en la familia se caracteriza por una fuerte carga afectiva, por medio de ella se convierte en miembro de la sociedad.
- 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 fundamental y decisiva del proceso.
- c. **Socialización Terciaria:** Este tipo se caracteriza porque 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 obligado a abandonar comportamientos que había aprendido y a dejar grupos a los cuales había pertenecido. Ya no ve las cosas con los mismos criterios de antes.

El sujeto sufre una resocialización, pues tiene que iniciar un nuevo aprendizaje para adaptarse a un mundo social distinto.

C. Etapas de la socialización:

En el proceso de socialización el individuo pasa por diferentes etapas; las mismas que se relacionan directamente con la edad cronológica. Estas etapas sin duda; marcan y definen la personalidad de cada ser humano, de ahí la valía e importancia que

tiene la calidad de socialización que cada se desarrolle en los primeros años de vida; estas etapas se inician desde que el ser humano nace hasta que alcanza la edad adulta; sin embargo, para enfocarme directamente en las etapas que se relacionan directamente con la presente investigación:

a. Lactancia (0 a doce meses):

En el momento del nacimiento el niño puede ejecutar movimientos involuntarios, impulsivos, espontáneos; estirarse al despertar, pataleo, gritos; generalmente suelen aparecer ante estímulos sensoriales. Estos movimientos se caracterizan por ser reacciones totales y se producen involuntariamente; todas las reacciones del recién nacido se producen de una manera refleja e incondicionada de ahí que una de las características fundamentales de esta etapa sean los reflejos incondicionados. Se define como reflejos incondicionados a las reacciones congénitas que se producen en un organismo inmaduro, dichos reflejos son los que garantizarán la supervivencia del niño ante las nuevas exigencias del medio. Un caso que permite ejemplificar esto es el del reflejo de succión: cuando se le tocan los labios al niño hace movimiento de succión, el que le permite alimentarse.

En los primeros momentos el recién nacido succiona indiscriminadamente lo mismo si se le acerca a la boca el seno materno, un dedo, o un biberón; en la medida que el niño va reconociendo los estímulos del medio va diferenciando las acciones que debe cometer ante cada uno de ellos. Así reflejos que denotan inmadurez van desapareciendo poco a poco a partir de los tres meses, los que evidencian progreso y madurez en la aparición de otras funciones.

El adulto juega un papel importante en los primeros meses de vida, inicialmente el niño depende completamente de sus padres para satisfacer sus necesidades fisiológicas. Estas necesidades se expresan primeramente a través de reflejos incondicionados, los cuales el adulto tiene que interpretar a partir de la situación en que se encuentre el recién nacido; por ejemplo, el llanto del niño no siempre está provocado por la misma necesidad básica, el niño puede llorar por hambre, por sueño, por incomodidad, etc. El papel del adulto en este caso está en diferenciar el significado de cada uno de estos "llantos".

Esta interacción comienza a hacerse más compleja tomando un significado social, un ejemplo es cuando el recién nacido llora por que tiene hambre, está buscando satisfacer una necesidad básica de alimentación, la madre al darle el pecho le proporciona además caricias, miradas, conversa con él; en esta relación no solo se estimulan los órganos de los sentidos, comienza además un proceso de trasmisión de sentimientos. Tanto es así que a partir de este contacto, el llanto del niño se va transformando y va cambiando el objetivo que persigue: pasa de ser una simple manifestación de una necesidad básica como alimentarse, a expresar necesidades sociales y afectivas cada vez más complejas, como recibir el cariño y la atención de sus padres.

Claro esto no ocurre de golpe, es resultado de esta compleja interacción entre el adulto y el niño que se da en el marco del proceso de socialización de manera lenta y progresiva. Se podrá analizar entonces, que la actividad fundamental del lactante, es la relación con la madre. Gracias a la estimulación del adulto, fundamentalmente la madre, el recién nacido, desarrollará adecuadamente los órganos de los sentidos (tacto, olfato, vista y oído).

En el vínculo emocional con el adulto el niño comienza a manifestar sus reacciones emocionales positivas, en las que expresa la necesidad de comunicación. Así, cuando el niño mira o escucha atentamente al adulto se produce una reacción motora: puede agitarse, comenzar a mover brazos y pies, o quedarse tranquilo por un breve tiempo, generalmente acompañado de una expresión de sonrisa; estas manifestaciones se conocen como el complejo de animación.

A partir de esta etapa, el adulto busca constantemente respuestas del niño, en este intercambio le exige cada vez más al niño, que primero responderá con balbuceos, gorjeos y algunas palabras. Después comienza a desarrollar la comprensión del lenguaje, donde comprende más palabras que las que puede emitir; por ejemplo, se le pide que traiga un objeto o se le pregunta dónde está el mismo, el niño lo trae o lo señala pero no sabe pronunciar el nombre de dicho objeto.

En el intento por agarrar los objetos, el niño comienza a desarrollar la coordinación manual, si se le enseña un sonajero a un bebé, este lo seguirá con la mirada, solo hasta después de los tres meses y después de muchos intentos logrará agarrarlo, después podrá sujetarlo y finalmente será capaz de agitarlo y golpear con él.

Ya en los últimos meses de esta etapa, el niño ha perfeccionado la coordinación, puede incluso agarrar objetos pequeños con el dedo índice y pulgar en forma de pinza, es cuando los niños pueden agarrar pequeños granos. En esos intentos por apoderarse de los objetos, el lactante realiza movimientos con todo el cuerpo que lo ayudan a fortalecerse.

En esta etapa el niño logra desde el control de la cabeza, el tronco, se sienta, gatea y finalmente logra permanecer de pie, primero con apoyo y luego sin este.

En esta etapa, la madre y los adultos que se relacionan con el niño, no solo van a satisfacer sus necesidades, en el fuerte vínculo emocional que se establece en esta etapa, ellos además lo enseñarán a relacionarse con la realidad que lo rodea.

Es frecuente que al caminar con el niño cargado por la casa, se le llame la atención hacia objetos y personas nuevas, todas estas acciones buscan una respuesta por parte del pequeño.

Es precisamente en la relación entre la madre y el niño, que como resultado de las exigencias de la madre, aparece en el niño la necesidad de incrementar la comunicación con el adulto, lo que entra en contradicción con sus posibilidades reales para realizarla (Cruz, 2003), se genera entonces la crisis del primer año, que será resuelta en la siguiente etapa con el desarrollo del lenguaje y la marcha.

Teniendo en cuenta lo analizado se concluye que al finalizar el primer año de vida, el niño ha logrado el desarrollo de los órganos de los sentidos. Ha desarrollado las bases para el desarrollo del lenguaje. Es capaz de manipular intencionalmente los objetos con un perfeccionamiento de la acción prensil y puede mantenerse parado sin apoyo. Todos estos logros gracias al fuerte vínculo emocional con la madre que realizará la estimulación temprana, favoreciendo el desarrollo.

b. Edad temprana (aproximadamente desde finales del primer año hasta los tres años):

Los logros del lactante le permiten al niño desempeñar un papel mucho más activo en su relación con el ambiente: se desplaza libremente, siente gran curiosidad por el mundo que lo rodea y lo explora con entusiasmo, busca ser cada vez más independiente.

El adulto, a partir de este momento, pasa a asumir un rol de colaborador. Esto no quiere decir que se le reste importancia al papel que juegan los padres en la educación del niño, estos además de satisfacer necesidades básicas, son mediadores que permiten que sus hijos conozcan la función que históricamente se les ha brindado a los objetos por parte de la sociedad, esta etapa se caracteriza por ¿Qué es esto?, el niño sólo va a saber cómo usar una cuchara o un lápiz y la función de estos (ya la cuchara no la utiliza para golpear, o el vaso para colocar los objetos dentro de él, el niño es capaz de llevárselo a la boca para comer o beber), en la interacción con el adulto al manipular estos objetos.

La manipulación de los objetos pasa ahora a convertirse en la actividad fundamental de esta etapa. A partir de este momento los intereses del niño estarán encaminados al dominio de nuevas acciones con los objetos. Aquí el adulto asume un papel de educador ayudante, que al enseñarle la función social de los objetos, contribuirá que asimile además normas de conducta en la sociedad.

En el accionar con los objetos, el niño comienza a separar los objetos de su función social para comenzar a utilizarlos simbólicamente, utiliza un lápiz como un carrito, una cajita

como una cocinita. Aquí él conoce la designación social del objeto pero lo utiliza para sustituir a otro, que no tiene a su alcance en la situación del juego o esta socialmente prohibido para su edad.

El lenguaje en los primeros momentos está básicamente ligado a las acciones con los objetos y depende de la interacción con los adultos en esta etapa el niño escucha con mucho interés las conversaciones y estas poco a poco comienzan a regular su comportamiento. En esta etapa el lenguaje se enriquece, la comprensión de las palabras y las órdenes verbales sencillas, pueden regular la conducta del niño. El lenguaje activo también se incrementa.

En el desarrollo de la personalidad comienza aparecer formas elementales de reconocimiento de sí mismo como un ser independiente, cuando el niño primero se reconoce en su aspecto externo y después pasa al mundo interior, es cuando el niño se identifica a sí mismo en una foto, aparece entonces la autoconciencia. En el lenguaje comienza a utilizar los pronombres personales, "mío", "yo".

Reconocerse a sí mismo, independizarse del adulto y a la vez querer ser como ellos, unido a las protestas por la atención constante por parte del adulto; genera contradicción entre las crecientes posibilidades del niño, las formas elementales de actividad con los objetos y las relaciones con los adultos. La necesidad de satisfacción independiente se convierte en motivo de perretas, negativismo y reacciones de rebeldía, lo que caracterizará la crisis del desarrollo en esta etapa.

El manejo de los padres de esta situación es trascendental para el posterior desarrollo de la personalidad del individuo, ante dicha crisis se debe procurar mayor independencia en el niño, si se deja que realice aquellas actividades para las cuales está preparado (bañarse y comer solo, elegir la ropa que se va a poner y/o comprar).

Es necesario distraer la atención de aquellas actividades que no puede realizar por su seguridad, o por no estar preparado para ellas (cocinar, fregar, mecánica de carros, operar a un paciente, etc.), hacia el juego de roles donde simule la actividad del adulto y se prepare para la próxima etapa. Siempre conversando y explicando al niño, por qué puede o no puede hacer, para lograr cierta autonomía en el niño que favorezca su desarrollo.

Si el adulto se convierte en un obstáculo y no le permite la autonomía que necesita, puede prolongar la crisis y podría influir negativamente apareciendo inseguridad, dependencia, etc.

¿Cuáles son entonces los aspectos más importantes del niño de edad temprana?

La actividad con los objetos mediadas por el adulto, del que aprenderá la función social de los objetos, posibilitándole la función simbólica de la conciencia, además, asimila elementales reglas y normas sociales. El dominio de la marcha erecta, el desarrollo del lenguaje y la aparición de la autoconciencia, son otros de los logros de la etapa.

El adecuado manejo de la crisis por el adulto, sentará las bases para un eficaz desarrollo de la personalidad futura. Según

Mujina, Cherkes – Zide, y Rechnikok (1981) las transformaciones cualitativas en los tres primeros años de vida son tan considerables que se pudiera decir que el niño se encuentra en el punto medio de desarrollo del hombre.

c. Preescolar (aproximadamente desde los 4 hasta los 6 años).

En el caso de esta etapa, el niño adquiere facilidad para manejar el lenguaje y las ideas le permiten formar su propia visión del mundo, a menudo sorprendiendo a los que lo rodean. El lenguaje egocéntrico, es cuando el niño al jugar sólo o acompañado planea en voz alta las acciones que él mismo va a realizar (- "ahora voy a mover el carro de aquí para allá").

Esta situación es motivo frecuente de preocupación de los padres pues piensan que el niño está hablando sólo. Este no aparece por mucho tiempo para acompañar las acciones del niño, poco a poco comienza a convertirse en un instrumento del pensamiento en la búsqueda de solución de problemas que se le presentan en la situación de juego, desarrolla su capacidad para utilizar símbolos en pensamientos y acciones, y comienza a manejar nociones como edad, tiempo, espacio. Esta es la etapa del pensamiento pre operacional, es decir, la etapa en la cual se empiezan a utilizar los símbolos y el pensamiento se hace más flexible.

La función simbólica (capacidad para representarse mentalmente imágenes visuales, auditivas o cinestésicas que tienen alguna semejanza con el objeto representativo, por ejemplo, puede utilizar una cuchara como un martillo en un momento determinado aunque sabe que esa no es la verdadera función de ese objeto) se manifiesta a través del lenguaje, la imitación diferida y el juego simbólico. La capacidad para

expresar sus necesidades y pensamientos a través del lenguaje les ayuda a ser más "independientes".

Despunta el aprendizaje del mundo de las relaciones y del lugar que se ocupa en éstas y en el mundo en general, a partir de la asimilación de reglas que son transmitidas por la familia como agente de socialización. Esta asimilación de reglas se lleva a cabo a través de la actividad fundamental de esta etapa: el juego de roles. Este consiste en la simulación por parte del niño de las actividades que realiza el adulto en su vida cotidiana. Es cuando juega a la casita y asume el papel de mamá o papá.

Si bien, a finales de la etapa comienzan a establecer relaciones de amistad, las relaciones fundamentales son con sus padres, aunque ya se va viendo cómo se va ampliando progresivamente el marco de las relaciones sociales que promueven la socialización del individuo.

Si en etapas anteriores la familia era la que esencialmente se ocupaba de transmitir normas y valores, ahora se le incorporan los coetáneos, es decir, los niños de su misma edad que comparten el juego. Su interés por el mundo de los adultos, se canaliza a través del juego de roles. Es en la imitación de los adultos, donde se enriquece la imaginación y se desarrollan la atención y la memoria voluntaria, en función de mantener los argumentos del juego.

Aquí ocurre un enriquecimiento del lenguaje y aparece el lenguaje explicativo, el cual posibilita relatar un grupo de acciones sin necesidad de ejecutarlas durante el juego.

Los niños absorben valores y actitudes de la cultura en la que los educan. Van viviendo un proceso de identificación con otras personas; es un aprendizaje emocional y profundo que va más allá de la observación y la imitación de un modelo.

En esta etapa se destaca que el papel de los adultos en la preparación para el ingreso a la escuela, es fundamental. La inserción en un mundo desconocido, con nuevas exigencias, puede generar crisis de adaptación en los niños preescolares.

d. Edad escolar (comprende aproximadamente de los seis a los once años).

El período escolar tiene como evento central el ingreso a la escuela. A esta edad el niño debe cambiar su ambiente cotidiano, donde quedan fuera aquellas personas que forman su familia y su mundo hasta ese momento. Con el ingreso a la escuela el niño se inserta a la actividad de estudio, que a partir de ese momento va a establecerse como actividad fundamental de la etapa.

Este hecho amplía aún más el contacto del niño con la sociedad a la que pertenece, la cual impone exigencias que requieren del desarrollo de nuevas habilidades y destrezas para su superación exitosa.

El niño se enfrenta y adecua a un ambiente nuevo en el cual deberá lidiar con demandas desconocidas hasta ese momento para él, aprender las expectativas de la escuela y de sus profesores y lograr la aceptación de su grupo. Es en la escuela donde se le van a entregar las herramientas necesarias para desenvolverse en el mundo adulto.

El desempeño del escolar se puede ver afectado en función de si se ha logrado o no las tareas del desarrollo de las etapas

anteriores, ya que este período puede hacer evidente algunos problemas que son el resultado de dificultades en los métodos educativos de la familia. Ese niño, que en las etapas anteriores no le brindaron la posibilidad de desarrollar su autonomía, utilizándose métodos sobreprotectores, autoritarios o permisivos, pudiera presentar dificultades para adaptarse a la escuela.

Además de la actividad de estudio, en esta etapa es esencial el juego. El papel del juego consiste en dar oportunidades de aprendizaje. En él, el niño tiene la posibilidad de ir ganando confianza en sus capacidades, entrar en contacto con el grupo de pares y relacionarse con ellos, aprendiendo a aceptar y respetar normas. El juego brinda modos socialmente aceptables de competir, canalizar energía y actuar en forma agresiva.

En esta etapa el juego de roles se complejiza y permite la aparición del juego de reglas (damas, parchis, escondidos), el cual implica respeto a la cooperación social y a las normas, existiendo sanción cuando ellas se transgreden. Este juego es el que va a persistir en la adultez.

En esta etapa la relación con los padres cambia, continuándose el proceso gradual de independencia y autonomía, que ya se venía desarrollando desde etapas anteriores. Los padres siguen siendo figuras muy importantes; los niños se dirigen a ellos buscando afecto, guía, vínculos confiables y duraderos, afirmación de su competencia y valor como personas.

Progresivamente, va teniendo lugar una correulación de la conducta entre el niño y sus padres. Éstos realizan una supervisión general en el control, y el hijo realiza un control

constante. La eficiencia de esta regulación está determinada por la claridad de la comunicación entre padres e hijos, las reglas claras, sistemáticas y consistentes.

El maestro en este período comienza a tener una mayor importancia, como figura sagrada, que inmediatamente se convierte en el modelo a imitar. Los maestros imparten valores y transmiten las expectativas sociales al niño y a través de su actitud hacia él colaboran en el desarrollo de su autoestima. Se ha demostrado que aquellos profesores que muestran confianza en la capacidad del niño, incentivan el trabajo y el desarrollo de potencialidades, a la vez que favorecen un autoconcepto y una autoestima positivos. Esto se produce de esta forma, porque en esta etapa la figura del maestro constituye un modelo para el escolar, y este se esforzará constantemente para lograr el reconocimiento del maestro.

El escolar llega a esta etapa ávido de conocimientos y de interpretar las relaciones entre los diferentes objetos y eventos de la realidad. Es precisamente el maestro el portador de estos conocimientos, por lo que se convierte en alguien muy importante para el alumno, el cual tratará de imitarlo. Queda demostrado el importante papel que juega el maestro en la transmisión de normas y valores al niño.

Además, aparece el grupo escolar como un referente importante y que se va a constituir en uno de los ejes centrales del desarrollo del niño en esta etapa.

El grupo, en los escolares, comienza a tener una importancia cada vez mayor para el niño, ya que es en la interacción con ellos donde descubren sus aptitudes y es con ellos con quienes

va a medir sus cualidades y su valor como persona, lo que va a permitir el desarrollo de su autoconcepto (es el sentido de sí mismo, se basa en el conocimiento de lo que hemos sido y lo que hemos hecho y tiene por objetivo guiarnos a decidir lo que seremos y haremos) y de su autoestima (es la imagen y el valor que se da el niño a sí mismo). Las opiniones de sus compañeros acerca de sí mismo, van a tener peso en su imagen personal.

El intercambio con los compañeros permite al niño poder confrontar sus opiniones, sentimientos y actitudes, ayudándole a examinar críticamente los valores que ha aceptado previamente como incuestionables de sus padres, y así ir decidiendo cuáles conservará y cuales descartará.

Por otro lado, este mayor contacto con otros niños les da la oportunidad de aprender cómo ajustar sus necesidades y deseos a los de otras personas, cuándo ceder y cuándo permanecer firme.

En este ámbito vale destacar como aspecto negativo que los niños de esta edad son muy susceptibles a las presiones para actuar de acuerdo con los pares. Esto principalmente afecta a los niños de baja autoestima y habilidades sociales poco desarrolladas.

En términos generales, la relación con lo pares, contrapesa la influencia de los padres, abriendo nuevas perspectivas y liberando a los niños para que puedan hacer juicios independientes.

A partir de los seis años, el niño comienza a operar a través de conceptos científicos, por lo que tendrá iniciar el conocimiento

de la esencia y diferencia de objetos y fenómenos de la realidad. Para llegar a la esencia es necesario partir de situaciones concretas.

Esto quiere decir que puede resolver problemas, utilizando la representación mental del hecho sin necesidad de operar sobre la realidad para resolverlo. Sin embargo las operaciones concretas están estructuradas y organizadas en función de fenómenos concretos, sucesos que suelen darse en el presente inmediato.

Si al niño se le pone en una situación problemática, el puede resolverla sin necesidad de mover objetos para hallar la solución, sólo representándose la solución en su imaginación, siempre y cuando los objetos para resolver el problema estén presentes en el espacio físico en el que se encuentra el escolar en ese momento.

Por otro lado, hay un perfeccionamiento de la memoria, tanto por que aumenta la capacidad de ella, como porque mejora la calidad del almacenamiento y la organización del material. Se enriquece el vocabulario, hay un desarrollo de la atención y la persistencia de ella, en la tarea.

El lenguaje se vuelve más socializado y reemplaza a la acción. Ya el niño no tiene que realizar una acción en un juego, sino por medio del lenguaje puede dar esta por hecha. Todos estos procesos cognitivos se vuelven más voluntarios en esta etapa. Esto es lo que posibilita este perfeccionamiento en ello.

Por último, esta etapa se caracteriza además por presentar una mayor estabilidad en sus intereses. La satisfacción de sus

necesidades psicológicas, están relacionadas con la actividad de estudio y el conocimiento científico de los objetos.

Se desarrollan sentimientos sociales y cualidades morales, apareciendo la moral vinculada a la consideración del bienestar del otro, lo que puede ocurrir debido al desarrollo cognitivo que se produce en esta edad y que permite que el niño considere puntos de vista diferentes a los suyos. Esto implica que el niño puede imaginar cómo piensa y siente otra persona.

A modo de resumen es necesario destacar el surgimiento del pensamiento conceptual, como una importante adquisición de la personalidad en esta etapa, que permite incrementar el carácter consciente y voluntario de los procesos psíquicos. Los intereses en esta etapa están estrechamente vinculados con el estudio como actividad fundamental. El interés por el conocimiento científico de los objetos, se da fundamentalmente en las relaciones escolares con el maestro y sus compañeros, sin que la familia deje de jugar su importante e insustituible papel como agente de socialización.

D. Agentes de la Socialización.

Son las personas o instituciones que ejercen influencia sobre el niño (a), mediante las cuales se transmiten los conocimientos, normas, valores, etc.

✓ **La familia** como institución es el ente socializador más importante; además, constituye el núcleo de la sociedad. En la actualidad entrega los conocimientos básicos al niño, como los valores, aunque, no necesariamente los crea, sino que son producto de la sociedad, como la religión, la política, el status social, etc. Así

mismo la relación con los hermanos, es significativa y de por vida, en ella aprende a pelearse, a resolver conflictos, a compartir y a querer.

✓ **La escuela** es una institución en la que el niño (a), puede apropiarse de una cantidad de conocimientos, habilidades y valores sociales que no se obtienen en la cotidianidad. Es una de las maneras de introducirse en la cotidianidad. es una de las maneras de introducirse en la sociedad, ya que transmite formas de comportamiento socialmente deseables, en ella existe un tipo de relaciones diferentes a las establecidas en el contexto familiar.

✓ **Los medios de comunicación** este agente corrompió en la sociedad a finales del siglo pasado, ejerciendo gran influencia en la vida de las personas. Por esta razón, se los considera un importante agente de socialización, ya que además de información transmiten valores, creencias, costumbres. (prensa, radio, televisión, cine, Internet, etc.). Son parte de la vida cotidiana pasando a ser uno de los agentes formadores más extenso; utilizan un lenguaje accesible, su comprensión no requiere esfuerzo, ni habilidades especiales.

Se ha de ser conscientes del valor educativo que tiene pero también de los peligros que conlleva. Por ello es aconsejable enseñar a saber ver, comentar, valorar y juzgar.

La familia tiene la responsabilidad fundamental en el proceso de socialización del niño, la escuela y los medios de comunicación son complementarios; por lo tanto los tres deben trabajar en equipo para lograr seres integrales.

E. La socialización del niño y de la niña en el pre – escolar.

Al llegar al pre-escolar, el niño o la niña se relaciona con compañeros (as) y adultos, quienes le proporcionan, sin querer, modelos que

imitan, al mismo tiempo que le dan oportunidades para entablar amistades, ejercer liderazgos, pertenecer y permanecer en grupos determinados. En primer lugar, imita a las personas que están más en contacto como su padre, madre, hermanos(as); luego, progresivamente copia otros modelos, como docentes, pares, entre otras sin dejar de imitar al primer grupo e introduciendo en este proceso nuevos elementos que van a enriquecer su experiencia y conocimientos como persona. En este caso, el adulto estará pendiente de la imitación diferenciada del niño o la niña, pues de espera que el niño imite conductas de acorde con el ideal masculina y la niña con el ideal femenino, lo cual los va limitando en el desarrollo de sus potencialidades y capacidades, ya que los encorseta en modelos rígidos y/o congelados de ser mujer y ser varón.

F. Dimensiones de la socialización.

a. Habilidades Interpersonales

Pacheco (citado por Peinado 2005) sustenta que es la habilidad que tienen los seres humanos de interactuar entre los de su especie. (p 55)

Troncoso (2006) es la habilidad con la cual nacemos, la que debemos desarrollar y perfeccionar durante toda nuestra vida, para que cada día sea lo mejor posible.

Arcelay (2005) es aprender a interrelacionarse con las demás personas respetando su espacio y aceptando a cada uno como es, con sus defectos y sus virtudes, recordando que nuestros derechos terminan cuando comienzan los de los demás. (p. 23)

Las habilidades interpersonales son un repertorio de comportamientos que adquiere una persona para poder interactuar y relacionarse con los demás de forma efectiva y

satisfactoria; son conductas concretas que se aprenden si se dan las condiciones adecuadas, su enseñanza a temprana edad sirve de base para el desarrollo de la personalidad; la carencia de estas habilidades trae consecuencias serias en la niñez, adolescencia, juventud y adultez, como: personas tímidas, inseguras, agresivas, egoístas; con baja aceptación, rechazo, problemas escolares, desajustes psicológicos, etc.

Las propuestas por las autoras para ser aprendidas por los niños y niñas de 5 años son: saludar, presentarse ante los demás, pedir por favor, dar las gracias, decir te quiero, pedir disculpas, pedir permiso, pedir la palabra, esperar su turno.

b. Normas de convivencia.

Son las que favorecen la convivencia, el respeto mutuo, la tolerancia y el ejercicio afectivo de derecho y deberes. Estas completan la dimensión escolar del proyecto educativo.

Las normas de convivencia son producto de acuerdo basados en los valores humanos, en los que participan docentes y niños (as) en forma organizada y democrática los cuales se ven reflejados en acciones para tener una convivencia armoniosa, respetando estímulos y sanciones dadas por ellos mismos.

El respeto a las normas de convivencia posibilita:

- Un trato cordial y amable.
- La formación de hábitos.
- La participación activa y democrática.
- El compañerismo.

G. Juego de roles en el Proceso de la Socialización:

El juego de roles es un escenario donde el niño puede representar lo que ha visto que realizan los adultos que están a su alrededor, además puede ensayar los roles que posiblemente ocupara en su vida adulta, es allí donde el niño se ve obligado a mirar las regularidades del comportamiento que sucede en la representación de un rol específico según las reglas de su cultura. (Baquero, 1977) Con la interpretación de papeles, los niños exploran lo que significa ser padre, ser madre, un médico, esto le ayuda a “ formar caracteres polimorfos en una gama de contextos y se haya tipificado en los juegos de simulación y de representación” (Moyles, 1990), según Millar (1968) estos juegos corresponden con todos aquellos procesos y estructuras subyacentes a la codificación, almacenamiento, comprobación y decodificación de información, y al parecer mantienen el cerebro humano constantemente ocupado. Por otra parte Garvey (1977) dice que algunas relaciones de roles son esquemáticas y representan solo hechos destacados en una secuencia de acciones, las de representación, son creadas a partir de conceptos de la conducta apropiada y no se orientan hacia imitaciones de personas. El juego simbólico implica la representación de un objeto ausente, puesto que es la comparación entre un objeto dado, un elemento imaginado y una representación ficticia. El simbolismo inicia por las conductas individuales que hacen posibles la interiorización de la imitación de personas o cosas; el simbolismo lúdico se transforma poco a poco en representación adaptada, le aporta al niño los medios de asimilar lo real a sus deseos y a sus intereses; a formar su “yo”, el “ego”, lo que contribuye a la individualidad, la personalidad del ser humano; según la psicología en el juego de roles aparece una parte activa (el proceso activo de “yo”), una parte adquirida (el yo social y los roles aprendidos) y una parte esperada por nosotros (lo que se espera de acuerdo con el rol) transmitida por el grupo social. Paralelamente al

juego de roles se da el Juego de construcción, este tipo de juego se da simultáneo al juego de roles y comienza en el momento en el que el niño ya manipula material para el juego, reaccionando de forma especial ante estos. A los tres o cuatro años la intencionalidad parece manipulando los instrumentos de juego con una finalidad concreta. Este juego evoluciona con la edad de los jugadores, a los tres años empieza el juego de construcción, a los cuatro el de moldeado a los cinco o seis el dibujo y a los siete los juegos ya son imitaciones reales de la vida, con el fin de conocer. A los seis años de edad aproximadamente, el niño ha obtenido ya la capacidad de discusión verdadera y argumentada. El desarrollo social experimentado en los años anteriores, ha posibilitado la capacidad de reflexión: el lenguaje egocéntrico se ha convertido en pensamiento verbal, dando origen a los verdaderos diálogos y a las expresiones verbales argumentadas donde el niño pone en juego toda la experiencia verbal adquirida. En esta edad el niño comienza jugar con otros compañeros, antes ha jugado con otros niños pero rara vez en equipo. Ahora para que el juego pueda transcurrir con normalidad, es necesario que esté enmarcado por una serie de reglas. Desde un punto de vista pedagógico el juego de reglas junto a los juegos de construcción fomenta la adaptación a la realidad y la necesidad de aceptar normas, algo propio de la vida de los adultos. En este tipo de juego los niños obedecen reglas que algunas veces vienen de generaciones anteriores, sin embargo los van adaptando a sus costumbres. Estudios realizados en las últimas décadas demuestran que el juego ha tomado importancia y es considerado como fuente de aprendizaje tanto para el niño como para el adulto, para el niño porque estimula la acción, el razonamiento, la observación, la reflexión, la comparación y su capacidad de expresión y comprensión; además esta actividad le permite investigar, crear, imaginar y conocer el mundo que le rodea, las personas y los objetos, desarrollando su imaginación y haciendo consiente sus propias posibilidades y

limitaciones. El juego es vital para el desarrollo integral del niño, pues aprende más por medio de este que por cualquier otra vía, ya que se compromete de manera personal en lo que para él vale la pena y por eso el conocimiento que adquiere es más valioso ya que lo obtiene de su propia experiencia (Ortega, 1996). En lo referente al adulto, como lo afirma J. Moyles (1990), el juego infantil le permite adquirir conocimientos respecto a los niños y a las necesidades de estos. Así mismo el niño al utilizar el lenguaje interactúa con las demás personas e interpreta el mundo, adquiriendo así el sentido del yo, comunicando ideas y compartiendo experiencias con otros (Dyson, 1993, retomado por Meece, 1997), pues el lenguaje tiene las funciones que el hombre como ser social le asigna; tales demandas ocurren en todos los ámbitos sociales, entre ellos el contexto escolar. La escuela se caracteriza especialmente por ser el espacio de los procesos interaccionales de socialización por excelencia y es un agente regulador del discurso, pues el lenguaje posibilita las relaciones entre los agentes educativos. De igual manera desde la perspectiva sociolingüística-discursiva se concibe también el lenguaje como factor determinante en los procesos de socialización, no solo en los discursos cotidianos sino también en el formalizado ámbito educativo. Además, a través del juego el niño exterioriza su percepción del mundo y ensaya diferentes papeles, situaciones y aspectos de la vida real, ya que este forma parte de su cotidianidad, permitiéndole conocerse a sí mismo y logrando una mayor interacción con sus pares y adultos, aceptando de esta manera que el juego posee “un contexto... donde se re-crea la sociedad en la que se realiza (Moyles, 1990). Así mismo otros autores clasifican el juego, “fenómeno social” y como “aspecto cognoscitivo” (Papalia, Diane E.- Wendkos. Olds, Rally, 1990, Desarrollo Humano), como fenómeno social porque revela el alcance de la interacción con otros niños adquiriendo la capacidad de moldear sus impulsos para que se dé dicha interacción, de igual manera el lenguaje permite la

interacción y comunicación, siendo la necesidad de estos dos aspectos lo que impulsa y motiva la adquisición de una lengua, dando a entender así que el lenguaje se realiza dentro de contextos que tienen un significado personal para el niño y que por lo tanto, estimulan el deseo de comunicarse. Como aspecto cognoscitivo porque indica el nivel de desarrollo de un niño y lo; este involucra el lenguaje, la repetición de sonidos y palabras, permitiendo que el niño los domine, piense y desarrolle habilidades cognoscitivas; además el lenguaje es una condición previa para la vida social; no existe por sí mismo, ni se limita a reflejar ningún tipo de realidad preexistente. Frecuentemente el juego infantil supone el empleo del lenguaje, ya que el niño juega con el lenguaje y las palabras, la necesidad de jugar surge del interior del niño (Gesell y Cols, 1973), otro tanto sucede con la necesidad de un lenguaje con y a través del cual hablar. Dando a entender así que el lenguaje se aprende sin instrucción directa y en un lapso de tiempo relativamente corto, así mismo el juego inicia en el niño a muy temprana edad y sin que nadie le indique como hacerlo.

5.2. Justificación de la investigación.

La inquietud por desarrollar el presente trabajo surgió al observar el bajo nivel de socialización de los niños y niñas, materia de estudio debido a la poca integración a los grupos de trabajo para socializar sus aprendizajes y les permita actuar de acuerdo al que le toca desempeñar dentro de sus grupos, los cuales son necesarios para desenvolverse en la vida.

El desarrollo del presente trabajo tiene por finalidad diagnosticar el nivel de socialización de los estudiantes, diseñar y aplicar las actividades del juego de roles durante el desarrollo de las actividades educativas. A través del presente trabajo de investigación se demostrará la importancia del juego de roles como estrategia para desarrollar y elevar el nivel de socialización de los niños y niñas en edad escolar. Es sabido que la

importancia de la aplicación de los juego es el aprendizaje de los niños y niñas en el aula, responde a una motivación individual y grupal para el desarrollo integral de la persona.

Metodológicamente con el presente proyecto se verificará, que el juego de roles tiene un papel muy importante en el desarrollo del niño en los aspectos físico, afectivo, cognitivo y psicológico; por lo que es necesario que los profesores asumamos la importancia del juego dentro del proceso de enseñanza – aprendizaje. El juego es el principal medio de socialización y participación en grupos, ayuda a fomentar el compañerismo dentro del aula y la institución educativa. Con el uso del juego, los niños adquieren de manera gradual los conceptos de relación causa – afecto, la capacidad de distinguir, hacer juicios, analizar, sintetizar, imaginar y formular. Los niños se absorben en su juego y la satisfacción de llevarlos a un término feliz, fijando hábitos de concentración transferibles a otros tipos de aprendizaje.

En nuestro medio se practica el juego de roles, pero sin criterio, sin embargo al aplicarse con orientación metódica, pedagógica se logra mejorar la socialización de los niños y niñas de educación inicial.

5.3. Problema:

Actualmente en la sociedad mundial y de todos los ámbitos o estratos sociales, se nota una gran carencia de convivencia armónica; a diario nos bloqueamos de información que señala la agresividad en todas sus formas y expresiones.

Nuestro país; es uno de los países en América Latina con más alto índice de agresividad a los seres más vulnerables como los niños y mujeres; las personas estamos viviendo sin noción del respeto a los derechos del otro, y con una negligencia en el cumplimiento de nuestros deberes y obligaciones dentro de la sociedad; mostrando una conducta racista, excluyente y discriminatoria hacia los demás.

Este aprendizaje de convivencia se desarrolla en primera instancia en el seno del ámbito familiar y luego se extiende al ámbito vecinal más inmediato; en

la localidad a través de las múltiples instituciones en las que nos toca interactuar.

Para respetar y construir una convivencia armónica; tenemos una obligación moral como integrantes del género humano y que está basada en que todos los seres humanos deben tener un trato igualitario sin importar los orígenes ni las diferencias sociales; convivir en armonía significa pues tener un trato igualitario para todos y al mismo tiempo recibir el mismo trato.

Considero pues que el aula y básicamente el aula del nivel inicial es el espacio inmediato en el que se desarrollan los seres humanos a temprana edad y que luego del espacio familiar, el espacio inmediato es el jardín; por tanto es aquí donde los maestros y maestras de este nivel, debemos asumir un rol protagónico en el afianzamiento de una conducta adecuada o cambio de conductas agresivas con las que los niños llegan de casa.

El aula de inicial es el espacio donde los niños se encontrarán con otros niños que son diferentes a ellos pero que tienen los mismos derechos. Los desacuerdos, discusiones, contradicciones y hasta las peleas en los niños son frecuentes. Estas situaciones que a los adultos nos pueden parecer poco importantes, son significativas para los niños que se relacionan con la construcción de sus sentimientos de confianza en sí mismos y de amistad con otros.

En el aula de 4 y 5 años de la I.E.I. N° 387 de Santa Rita en Tacabamba; notamos niños con alto índice de agresividad y esta agresividad influye en su adecuada socialización con los demás; en este sentido y por las consideraciones expuestas líneas arriba; propongo al juego de roles como una alternativa para mejorar la socialización; ya que el juego es una actividad en la que el niño se relaciona e interactúa con los demás; por tanto aprovechar esta actividad que además es la que más prefieren los niños; serán más significativos y provechosos los resultados. Por tanto propongo la pregunta problemática siguiente:

¿De qué manera el Juego de Roles como estrategia mejora la Socialización de los niños y niñas de 4 y 5 años de la Institución Educativa N° 387 Santa Rita, Tacabamba - 2017?

5.4. Conceptualización y operacionalidad de variables

5.4.1. Conceptualización de Variables:

a. Variable independiente: “Juego de Roles”:

Es una actividad que consiste en que los estudiantes asumen comportamientos y se comunican de acuerdo con diferentes roles (artistas, padres, jóvenes, autoridades, profesores, etc.) Tiene por finalidad que los estudiantes pasen por las experiencias de adecuar el lenguaje a las características del interlocutor y a situaciones comunicativas. Además es importante que el estudiante se sitúe en el lugar del otro para darse cuenta que debe de respetar las ideas y el modo como se expresan los demás. Por ejemplo un estudiante desempeña el rol de profesor y el otro de alumno irresponsable. Luego de un momento se cambian los roles y vuelven a sustentar sus posiciones de acuerdo con el nuevo rol asumido.

b. Variable Dependiente: “Socialización”

La socialización es la capacidad de relacionarse con los demás; el ser humano se realiza, en medio de otros individuos de su misma especie.

Es convivencia con los demás, sin la cual el hombre se empobrecería y se privaría de una fuente de satisfacciones básicas para el equilibrio mental.

5.4.2. Operacionalización de Variables:

La operacionalización de las variables; indicando sus respectivas dimensiones, indicadores e instrumentos de evaluación que nos permitirán medir y evaluar así como comprobar la validez de la presente investigación se presenta en el cuadro siguiente:

VARIABLES	DIMENSIÓN	INDICADORES	INSTR.
INDEPENDIENTE JUEGO DE ROLES	Afectiva	<ul style="list-style-type: none"> - Muestra afecto por sus compañeros durante el juego. - Se siente apreciado y valorado por los miembros de su grupo durante el juego. 	Ficha de observación
	Social	<ul style="list-style-type: none"> - Interactúa con sus compañeros para asumir su rol designado. - Practica las normas de convivencia establecidas por el equipo de juego. 	
DEPENDIENTE: SOCIALIZACIÓN	Habilidades Interpersonales	<ul style="list-style-type: none"> - Identifica sus cualidades personales y trata de mejorarlas. - Ayuda a sus compañeros cuando es necesario. - Expresa sus pensamientos, sentimientos y emociones con soltura. 	Ficha de observación
	- Normas de Convivencia	<ul style="list-style-type: none"> - Muestra respeto a sus compañeros dentro y fuera del aula. - Respeta su turno y el de sus compañeros para participar en el momento adecuado. - Comparte espacios y materiales con otros niños con alegría. 	

5.5. Hipótesis.

El juego de roles como estrategia desarrolla significativamente la socialización de los alumnos de 4 y 5 años de la I.E.I. N° 387 Santa Rita – Tacabamba 2017

5.6. Objetivo:

5.6.1. Objetivo General:

Demostrar que el juego de roles como estrategia mejora la socialización en los niños y niñas de 4 y 5 años de edad de la I.E.I. N° 387 Santa Rita – Tacabamba 2017.

5.6.2. Objetivos Específicos:

5.6.2.1. Identificar el nivel de socialización, antes de aplicar el juego de Roles como estrategia. en los niños y niñas de 4 y 5 años de edad de la I.E.I. N° 387 Santa Rita – Tacabamba 2017.

5.6.2.2. Identificar el nivel de socialización, después de aplicar el juego de Roles como estrategia. en los niños y niñas de 4 y 5 años de edad de la I.E.I. N° 387 Santa Rita – Tacabamba 2017.

5.6.2.3. Comparar el nivel de socialización, antes y después de aplicar el juego de Roles como estrategia. en los niños y niñas de 4 y 5 años de edad de la I.E.I. N° 387 Santa Rita – Tacabamba 2017.

6. METODOLOGÍA DEL TRABAJO

6.1. Tipo y Diseño de Investigación:

A. Tipo de Investigación:

Para el desarrollo del presente trabajo de investigación se utilizó el método científico como método general, el mismo que parte de la observación de la realidad, formula un problema y mediante un proceso empírico, descubre la verdad y como método específico el método experimental, por cuanto nos permitirá establecer la eficacia de la planificación de las actividades de aprendizaje en función al juego recreativo con sus dimensiones en el mejoramiento del nivel de socialización con estudiantes del grupo maestral.

La investigación es la Explicativa, la misma que según Hernández es la que se orienta a establecer las causas que originan un fenómeno determinado. Se trata de un tipo de investigación cuantitativa que descubre el por qué y el para qué de un fenómeno.

Se revelan las causas y efectos de lo estudiado a partir de una explicación del fenómeno de forma deductiva a partir de teorías o leyes. La investigación explicativa genera definiciones operativas referidas al fenómeno estudiado y proporciona un modelo más cercano a la realidad del objeto de estudio.

B. Diseño de la Investigación:

El diseño general de la investigación es pre experimental. “El diseño pre experimental, es aquel donde solo se controla algunas fuentes que amenazan la validez interna. Se emplea por lo general en situaciones en las cuales es difícil el control experimental riguroso sin grupo de control”. (Kerlinger y Lee 2002, p. 345).

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



Donde:

O₁ : Observación antes del estímulo

E : Experimento

O₂ : Observación después del estímulo

6.2. Población y muestra:

La población está constituida por 17 estudiantes de 4 y 5 años de educación inicial de la I.E.I N° 387, Santa Rita; estos 17 alumnos también lo constituyen la muestra.

VARÓN	%	MUJERES	%	TOTAL	%
5	29.40	12	70.60	17	100

FUENTE: Nóminas de Matrícula de la I.E.I N° I.E.I N° 387, Santa Rita-2017.

6.3. Técnicas e instrumentos de investigación

Ficha de observación.

Se aplicará para determinar y evaluar la eficacia de la aplicación del juego lúdico en el mejoramiento del nivel de socialización antes y después de la aplicación de la estrategia. Se compone de 10 ítems y se aplicará como parte del pre test y al final del proceso como parte del post test. Dicho instrumento se ha generado de la operacionalización de las variables.

6.4. Procesamiento y análisis de la información

a. Métodos

- Método hermenéutico.
- Método heurístico.
- Método estadístico.

b. Técnicas.

- **Medidas de tendencia central.**

Se utilizará la media aritmética para registrar el promedio de los adolescentes en relación a la argumentación y el desarrollo del pensamiento crítico.

$$X = \frac{\sum i}{n}$$

Medidas de dispersión

Se utilizará la varianza, desviación estándar y coeficiente de variación, para determinar el grado de acercamiento o alejamiento de las variables.

$$S^2 = \frac{\sum (x_i - \bar{x})^2}{n - 1}$$

Desviación estándar

$$s = \sqrt{s^2}$$

Prueba de hipótesis.

Para la comparación de observaciones dependientes (post y Pre test), se empleará la prueba de T Student.

$$t_T = t_{\alpha} (n - 1) t_c = \frac{\bar{d}}{s_d \sqrt{n}}$$

7. RESULTADOS

7.1 Procesamiento, análisis e interpretación de los resultados

Los resultados del trabajo denominado: JUEGO DE ROLES COMO ESTRATEGIA PARA MEJORAR LA SOCIALIZACIÓN DE LOS ESTUDIANTES DE LA I. E. I. N° 387” de la comunidad de Santa Rita, distrito de Tacabamba en el año 2017”, se ha optado por diseño pre experimental con una muestra de 17 niños con el propósito de contrastar la hipótesis central, al aplicar el Juego de Roles como estrategia y su efecto para mejorar la socialización.

..Las técnicas e instrumentos que me ha permitido la recolección de información fueron la observación directa a través de la lista de cotejo para evaluar la estrategia.

Indicador N° 1: Muestra afecto por sus compañeros durante el juego.

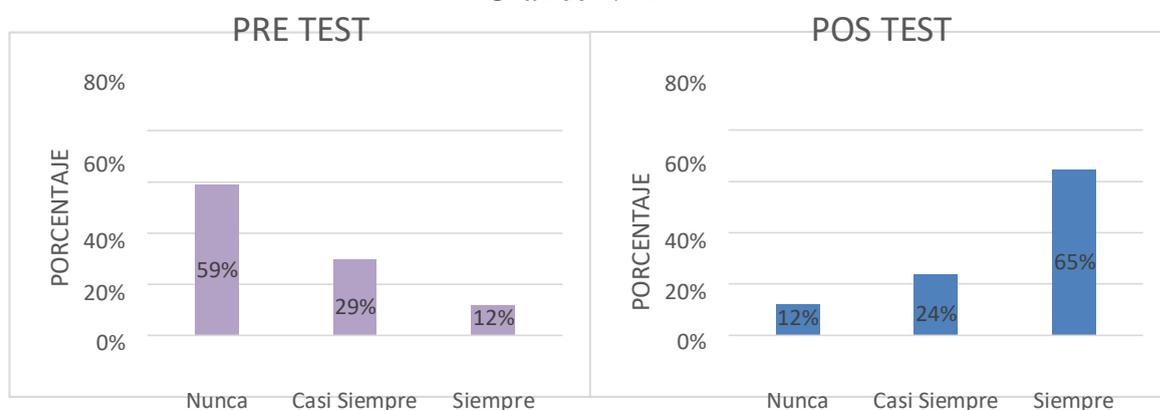
Tabla N° 1

		PRE TEST			
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Valido	Nunca	10	59	59	59
	Casi Siempre	5	29	29	88
	Siempre	2	12	12	100
	TOTAL	17	100	100	

		POS TEST			
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Valido	Nunca	5	29	29	29
	Casi Siempre	2	12	12	41
	Siempre	10	59	59	100
	TOTAL	17	100	100	

FUENTE: Pre y Pos Test aplicado a los alumnos de 4 y 5 años de la I.E.I. N° 387, Santa Rita, Tacabamba - 2017”

Gráfico N° 1



FUENTE: Resultados obtenidos en la Tabla N° 1

INTERPRETACIÓN: Se aprecia en las tablas y gráficos, en el pre test el **59%** de los niños y niñas nunca muestra afecto por sus compañeros durante el juego y el **29%** casi siempre muestran afecto y sólo **12%** siempre muestran afecto. Mientras que en el pos test resulta que el **12%** nunca muestra afecto, el **24%** casi siempre y el **65%** siempre muestra afecto por sus compañeros. Se infiere que la mayoría de estudiantes en el pre test nunca y casi siempre mostraban afecto; mientras que en el pos test la mayoría de niños siempre muestran afecto,

evidenciándose el logro que la mayoría de niños y niñas siempre muestran afecto por sus compañeros.

Indicador N° 2: Se siente apreciado y valorado por los miembros de su grupo durante el juego.

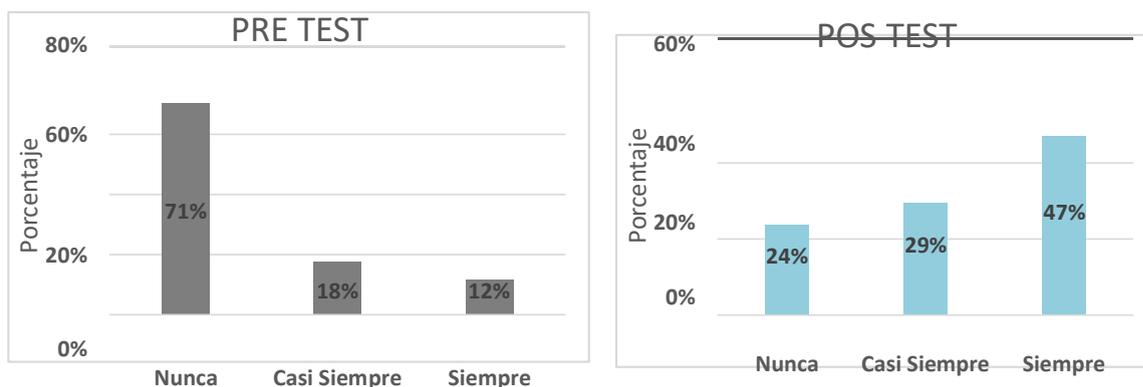
Tabla N° 2

		PRE TEST			
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Valido	Nunca	12	71	71	71
	Casi Siempre	3	18	18	88
	Siempre	2	12	12	100
	TOTAL	17	100	100	

		POS TEST			
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Valido	Nunca	4	24	24	24
	Casi Siempre	5	29	29	53
	Siempre	8	47	47	100
	TOTAL	17	100	100	

FUENTE: Pre y Pos Test aplicado a los alumnos de 4 y 5 años de la I.E.I. N° 387, Santa Rita, Tacabamba - 2017”

Gráfico N° 2



FUENTE: Resultados obtenidos en la Tabla N° 2

INTERPRETACIÓN:

Tal como se aprecia en el Pre Test el 71% de los niños y niñas nunca se sienten apreciados y valorados por los miembros de su grupo durante el juego, el 18% casi siempre y el 12% siempre se sienten apreciados y valorados por su grupo. Sin embargo en el pos test el 24% nunca se sienten apreciados y valorados por su grupo, el 29% casi siempre y el 47% siempre se sienten apreciados y valorados por su compañeros de su grupo durante el juego. Se infiere que el pre test la mayoría nunca y casi siempre se sienten apreciados y valorados por sus compañeros; mientras que en el pos test la mayoría se siente preciado y valorado por los miembros de su grupo. Evidenciándose, que la mayoría de niños y niñas se sienten apreciados y valorados por los miembros de su grupo durante el juego.

Indicador N° 3: Interactúa con sus compañeros para asumir su rol designado.

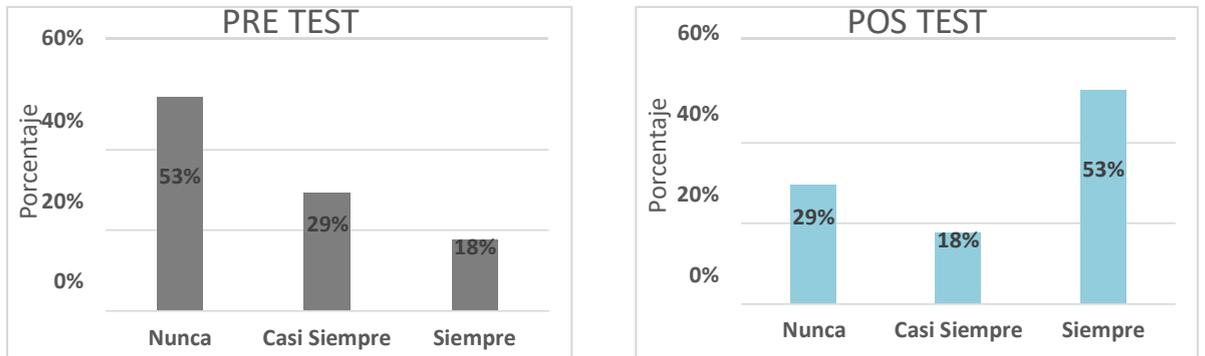
Tabla N° 3

		PRE TEST			
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Valido	Nunca	9	53	53	53
	Casi Siempre	5	29	29	82
	Siempre	3	18	18	100
	TOTAL	17	100	100	

		POS TEST			
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Valido	Nunca	5	29	29	29
	Casi Siempre	3	18	18	47
	Siempre	9	53	53	100
	TOTAL	17	100	100	

FUENTE: Pre y Pos Test aplicado a los alumnos de 4 y 5 años de la I.E.I. N° 387, Santa Rita, Tacabamba - 2017”

Gráfico N° 3



FUENTE: Resultados obtenidos en la Tabla N° 3

INTERPRETACIÓN:

Al analizar el Gráfico N° 03, se aprecia en el Pre test que el 53% de las niñas y niños nunca interactúa con sus compañeros para asumir su rol designado, el 29% casi siempre muestra interactuar con sus compañeros y el 18% siempre interactúa con sus compañeros. Sin embargo en el pos test sólo el 29% nunca muestra interacción con sus compañeros, el 18% casi siempre interactúa y el 53% siempre interactúa con sus compañeros. Se infiere que el Pre test la mayoría nunca y casi siempre muestran interacción, mientras que en el pos test, el logro alcanzado es que la mayoría de los niños y niñas siempre muestra interacción con sus compañeros para asumir su rol designado.

Indicador N° 4: Practica las normas de convivencia establecidas por el equipo de juego.

Tabla N° 4

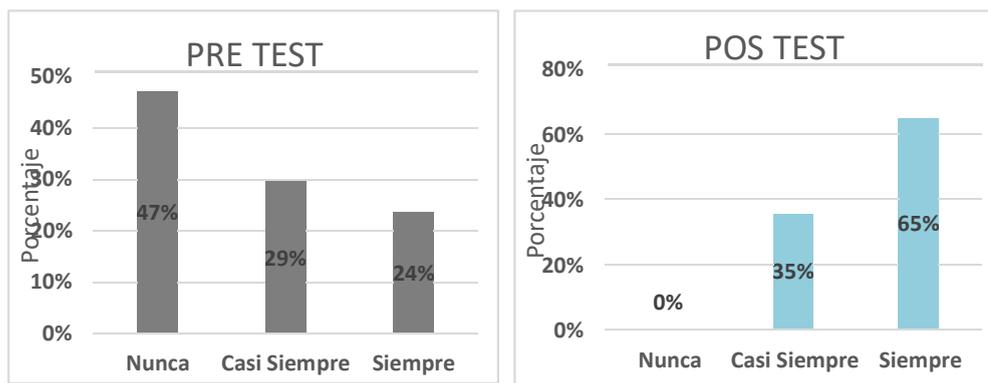
		PRE TEST			
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Valido	Nunca	8	47	47	47
	Casi Siempre	5	29	29	76
	Siempre	4	24	24	100
	TOTAL	17	100	100	

		POS TEST			
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado

Valido	Nunca	0	0	0	0
	Casi Siempre	6	35	35	35
	Siempre	11	65	65	100
	TOTAL	17	100	100	

FUENTE: Pre y Pos Test aplicado a los alumnos de 4 y 5 años de la I.E.I. N° 387, Santa Rita, Tacabamba - 2017”

Gráfico N° 4



FUENTE: Resultados obtenidos en la Tabla N° 4

INTERPRETACIÓN:

Se aprecia en la Tabla y Gráfico N° 04 del Pre test que el 47% de los niños y niñas nunca practica las normas de convivencia establecidas por el equipo de juego, el 29% casi siempre practica las normas de convivencia y 24% practica la normas de convivencia establecidas. Sin embargo en el Pos test el 35% casi siempre practica las normas y el 65% siempre practica las normas de convivencia establecidas por el equipo de juego. Se infiere que en el pre test la mayoría de estudiantes nunca y casi siempre practican las normas de convivencia; mientras que en el post test la mayoría de niñas y niños siempre practican las normas de convivencia; evidenciándose una mejora muy significativa en la práctica de las normas de convivencia establecidas por el equipo de juego.

Indicador N° 5: Identifica sus cualidades personales y trata de mejorarlas.

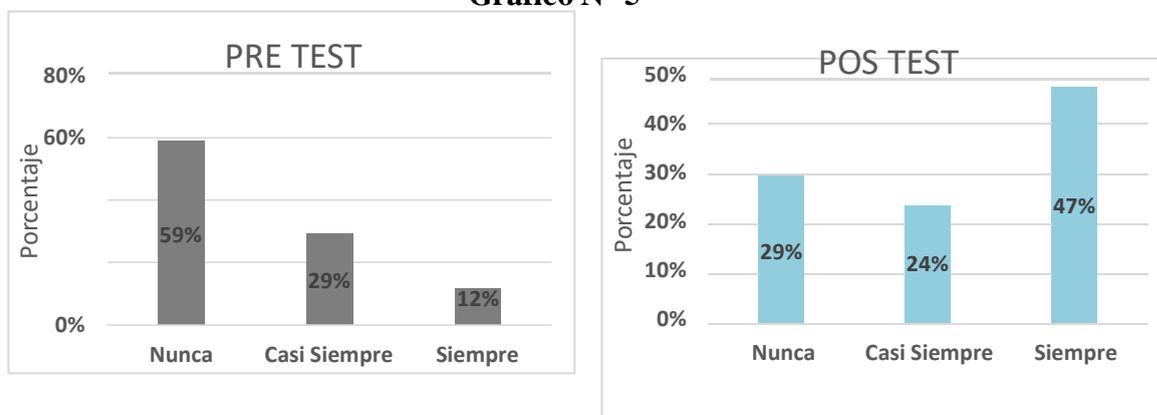
Tabla N° 5

		PRE TEST			
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Valido	Nunca	10	59	59	59
	Casi Siempre	5	29	29	88
	Siempre	2	12	12	100
	TOTAL	17	100	100	

		POS TEST			
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Valido	Nunca	5	29	29	29
	Casi Siempre	4	24	24	53
	Siempre	8	47	47	100
	TOTAL	17	100	100	

FUENTE: Pre y Pos Test aplicado a los alumnos de 4 y 5 años de la I.E.I. N° 387, Santa Rita, Tacabamba - 2017”

Gráfico N° 5



FUENTE: Resultados obtenidos en la Tabla N° 5

INTERPRETACIÓN: Al analizar la tablas y gráficos, se aprecia en el pre test el 59% de niñas y niños nunca identifican sus cualidades personales y tratan de mejorarlas, el 29% casi siempre las identifican y tratan de mejorarlas y el 12% siempre identifican sus cualidades y tratan de mejorarlas. Mientras tanto en el pos test el 24% casi siempre identifican sus cualidades y el 47% siempre identifican sus cualidades personales y tratan de mejorarlas. Se deduce que en el

pre test la mayoría de estudiantes nunca y casi siempre identifican sus cualidades personales, mientras que en el pos test la mayoría de estudiantes casi siempre y siempre identifican sus cualidades personales y tratan de mejorarlas, demostrándose una mejora en la práctica de reconocer sus cualidades y tratar de mejorarlas.

Indicador N° 6: Ayuda a sus compañeros (as) cuando es necesario.

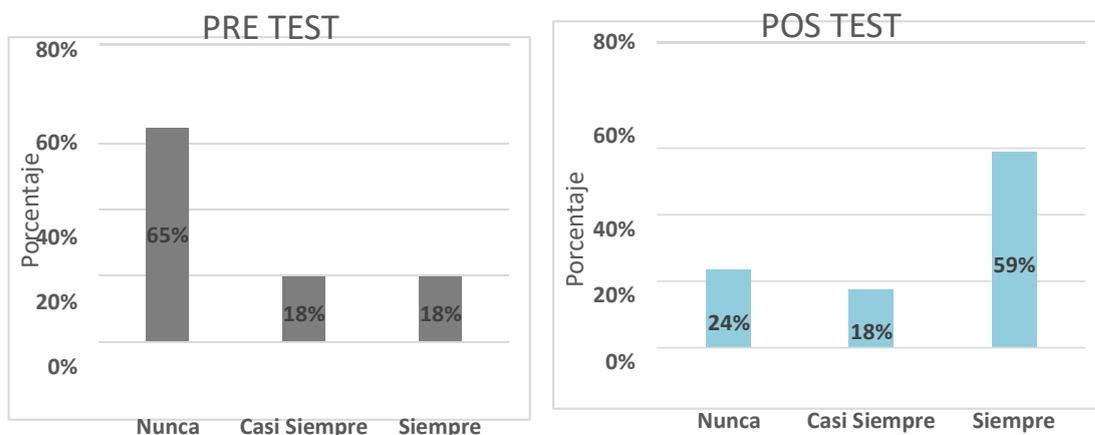
Tabla N° 6

		PRE TEST			
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Valido	Nunca	11	65	65	65
	Casi Siempre	3	18	18	82
	Siempre	3	18	18	100
	TOTAL	17	100	100	

		POS TEST			
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Valido	Nunca	4	24	24	24
	Casi Siempre	3	18	18	41
	Siempre	10	59	59	100
	TOTAL	17	100	100	

FUENTE: Pre y Pos Test aplicado a los alumnos de 4 y 5 años de la I.E.I. N° 387, Santa Rita, Tacabamba - 2017”

Gráfico N° 6



FUENTE: Resultados obtenidos en la Tabla N° 6

INTERPRETACIÓN: En el gráfico se aprecia que el pre test, el 65% de niños y niñas nunca muestra ayuda a sus compañeros cuando es necesario, el 18% casi siempre ayudan a sus compañeros y el 18% siempre ayudan a sus compañeros. Mientras tanto en el pos test el 24% nunca ayudan a sus compañeros, el 18% casi siempre ayudan a sus compañeros y el 59% siempre ayudan a sus compañeros cuando es necesario. En efecto se infiere que en el Pre test la mayoría de niños y niñas nunca y casi siempre ayudan a sus compañeros cuando lo necesitan; sin embargo en el pos test la mayoría se evidencia significativamente que la mayoría de niños siempre ayudan a sus compañeros y compañeras cuando es necesario.

Indicador N° 7: Expresa sus pensamientos, sentimientos y emociones con soltura

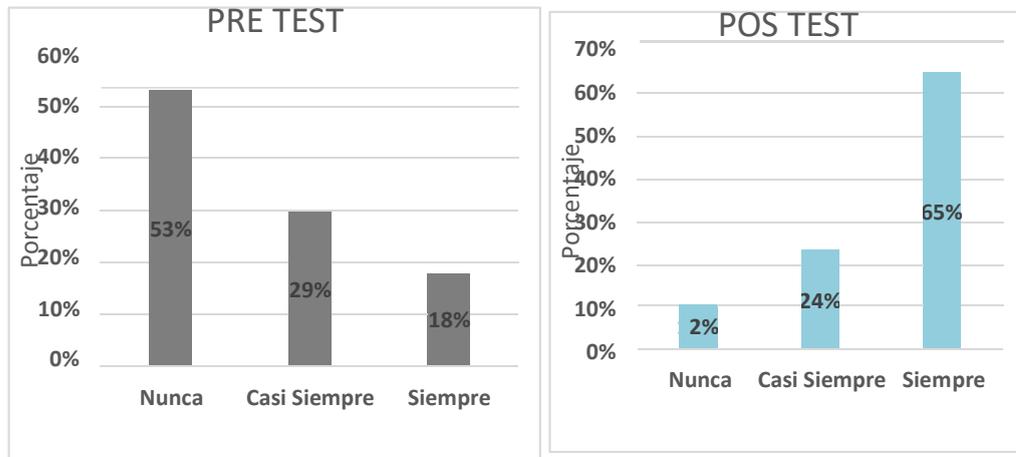
Tabla N° 7

		PRE TEST			
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Valido	Nunca	9	53	53	53
	Casi Siempre	5	29	29	82
	Siempre	3	18	18	100
	TOTAL	17	100	100	

		POS TEST			
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Valido	Nunca	2	12	12	12
	Casi Siempre	4	24	24	35
	Siempre	11	65	65	100
	TOTAL	17	100	100	

FUENTE: Pre y Pos Test aplicado a los alumnos de 4 y 5 años de la I.E.I. N° 387, Santa Rita, Tacabamba - 2017”

Gráfico N° 7



FUENTE: Resultados obtenidos en la Tabla N° 7

INTERPRETACIÓN:

Al respecto en el gráfico se aprecia que el 53% de niñas y niños nunca expresan sus pensamientos, sentimientos y emociones con soltura, el 29% casi siempre expresan sus pensamientos, sentimientos y emociones y el 18% siempre expresan sus pensamientos, sentimientos y emociones. Mientras tanto el pos test el 12% nunca expresan sus pensamientos, sentimientos y emociones, el 24% casi siempre expresan sus pensamientos, emociones y sentimientos y el 65% siempre expresan sus pensamientos, emociones y sentimientos con soltura. Se infiere que la mayoría de estudiantes en el pre test nunca y casi siempre expresan sus pensamientos, sentimientos y emociones; mientras que en el pos test la mayoría de estudiantes siempre muestran sus pensamientos, sentimientos y emociones con soltura en los juego de roles que realiza en el aula.

Indicador N° 8: Muestra respeto a sus compañeros (as) dentro y fuera del aula.

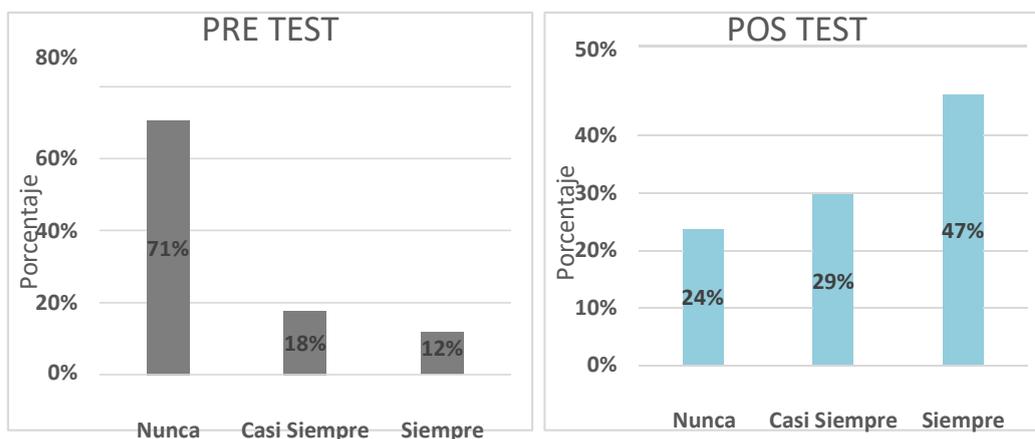
Tabla N° 8

		PRE TEST			
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Valido	Nunca	10	59	59	59
	Casi Siempre	4	24	24	82
	Siempre	3	18	18	100
	TOTAL	17	100	100	

		POS TEST			
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Valido	Nunca	2	12	12	12
	Casi Siempre	3	18	18	29
	Siempre	12	71	71	100
	TOTAL	17	100	100	

FUENTE: Pre y Pos Test aplicado a los alumnos de 4 y 5 años de la I.E.I. N° 387, Santa Rita, Tacabamba - 2017”

Gráfico N° 8



FUENTE: Resultados obtenidos en la Tabla N° 8

INTERPRETACIÓN:

Al respecto en el grafico se aprecia que el 71% de niñas y niños nunca muestran respeto a sus compañeros dentro del aula, el 18% casi siempre y el 12% siempre lo hacen. Mientras que en el pos test el 24% nunca respetan a sus compañeros,

el 29% casi siempre respetan y el 47% siempre respetan a sus compañeros dentro del aula. En efecto se puede inferir que la mayoría de estudiantes en el pre test nunca y casi siempre muestran respeto por sus compañeros, mientras que en el pos test la mayoría de estudiantes siempre muestra respeto por sus compañeros dentro del aula.

Indicador N° 9: Respeto su turno y el de sus compañeros para participar en el momento adecuado.

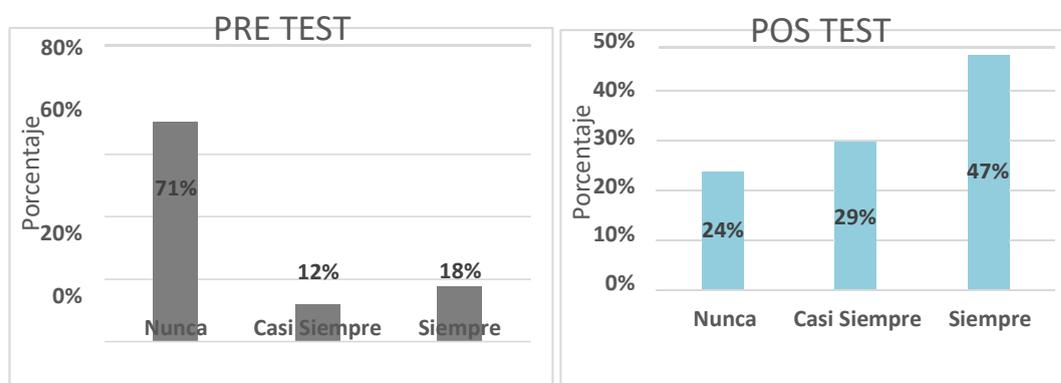
Tabla N° 9

		PRE TEST			
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Valido	Nunca	12	71	71	71
	Casi Siempre	2	12	12	82
	Siempre	3	18	18	100
	TOTAL	17	100	100	

		POS TEST			
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Valido	Nunca	4	24	24	24
	Casi Siempre	5	29	29	53
	Siempre	8	47	47	100
	TOTAL	17	100	100	

FUENTE: Pre y Pos Test aplicado a los alumnos de 4 y 5 años de la I.E.I. N° 387, Santa Rita, Tacabamba - 2017”

Gráfico N° 9



FUENTE: Resultados obtenidos en la Tabla N° 9

INTERPRETACIÓN:

Al respecto con el gráfico se aprecia en el pre test que el 71% de estudiantes nunca respeta su turno de hablar, el 12% casi siempre respetan su turno para hablar y el 18% siempre respeta el turno para hablar. Mientras que en el pos test el 24% nunca respetan su turno para hablar, el 29% casi siempre y el 47% siempre respetan su turno para hablar. Por lo tanto se infiere que en el pre test la mayoría de estudiantes nunca y casi siempre respetan su turno para hablar, mientras que en el pos test la mayoría de estudiantes siempre lo hacen, evidenciándose una mejora al respetar su turno y el de sus compañeros al momento de participar.

Indicador N° 10: Comparte espacios y materiales con otros niños con alegría.

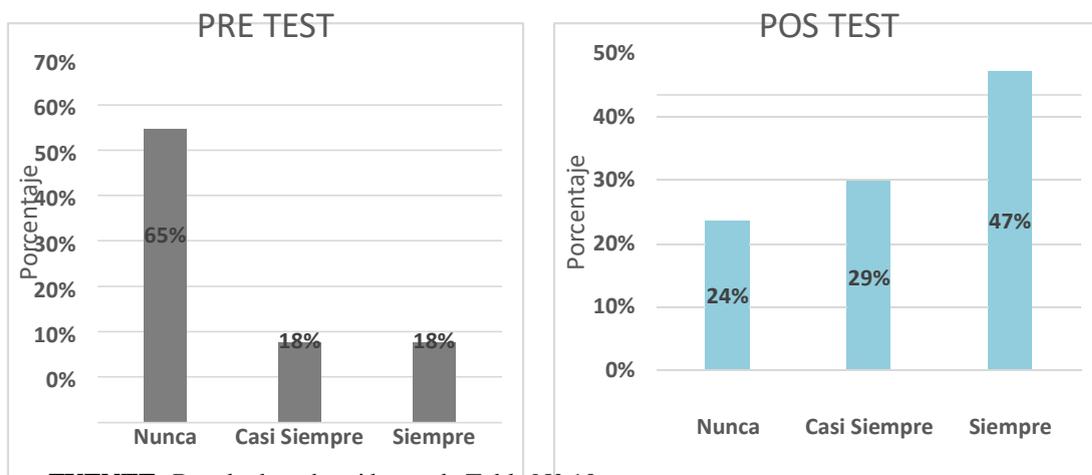
Tabla N° 10

		PRE TEST			
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Valido	Nunca	11	65	65	65
	Casi Siempre	3	18	18	82
	Siempre	3	18	18	100
	TOTAL	17	100	100	

		POS TEST			
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Valido	Nunca	4	24	24	24
	Casi Siempre	5	29	29	53
	Siempre	8	47	47	100
	TOTAL	17	100	100	

FUENTE: Pre y Pos Test aplicado a los alumnos de 4 y 5 años de la I.E.I. N° 387, Santa Rita, Tacabamba - 2017”

Gráfico N° 10



FUENTE: Resultados obtenidos en la Tabla N° 10

INTERPRETACIÓN:

Al analizar el gráfico se aprecia en el pre test un 65% de las niñas y niños nunca comparte espacios y materiales con sus compañeros, el 18% casi siempre lo hacen y el 18% siempre comparten espacios y materiales. Mientras que en pos test el 24% nunca comparten espacios y materiales, el 29% casi siempre lo hacen y el 47% siempre comparten espacios y materiales con sus compañeros con alegría. Lo que se deduce que la mayoría de estudiantes en el pre test nunca y casi siempre comparten espacios y materiales con sus compañeros, mientras que en el pos test la mayoría de niñas y niños siempre comparten espacios y materiales con sus compañeros con alegría.

8. ANALISIS Y DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS:

Ugalde (2011), en su tesis “El Juego como estrategia para mejorar la Socialización de los niños de Pre escolar”, presentada en la Universidad Pedagógica Nacional del Distrito Federal del Oriente, México; una investigación acción; concluye que: El comportamiento del niño en esta edad es el reflejo del ambiente familiar en el que crece y se desenvuelve, repercutiendo en los lazos afectivos con los demás y en el proceso de aprendizaje; en tal sentido el jardín debe ser un espacio donde se ofrezca al niño la oportunidad de conocer. Por medio de la convivencia y del juego como actividad necesaria y prioritaria en los niños, adquiere conocimientos que debiera ser aprovechado en su vida diaria, pues ese conjunto de conocimientos adquiridos en el juego con sus pares le va a permitir al niño aprender normas de convivencia y el adulto en este caso el docente debe aprovechar la actividad del juego para enseñar al niño normas de conducta con valores que le permitan socializarse de manera más acertada.

De la misma manera a ejecutar la presente investigación de tipo explicativa y con diseño pre experimental; en donde utilizamos el juego de roles como estrategia para mejorar el proceso de socialización en los niños del grupo muestra; se puede evidencia que los resultados obtenidos son realmente satisfactorios; puesto que los niños lograron mejores maneras de socialización y convivencia armónica con sus compañeros, demostrando solidaridad y ganas de compartir, así como, adquirieron conductas de respeto y tolerancia, más dispuestos a dialogar y no a gritar; dejaron de ser agresivos y se volvieron más comunicativos.

Alva y Ramírez (2007) en su Tesis “Programa de actividades Lúdicas para mejorar la socialización en los niños de 0 a 3 años del Wawa Wasi Clementina Peralta de Acuña del distrito de Huanchaco – Trujillo” en el año 2005, ha realizado su investigación con una muestra conformada por 30 niños y niñas de 3 años de edad, de tipo cuantitativo, se utilizó un diseño pre experimental y llega a la siguiente conclusión. Que durante el desarrollo de las sesiones de aprendizaje, se propició siempre la participación grupal para que los niños y niñas se socialicen mejor y puedan intercambiar sus diferentes vivencias y experiencias; se utilizó diferentes

dinámicas grupales para propiciar la cooperación, solidaridad, ayuda mutua y otros valores importantes que nos sirven para convivir en armonía.

Por mi parte al desarrollar esta investigación; queda claro que el juego de roles por ser un “juego”; y ser ésta una de las actividades prioritarias en el día a día de los niños y niñas y una necesidad básica; resulta una estrategia fundamental para orientar a los niños a nuevos conocimientos y aprendizajes; así como, para que a través de estas actividades fortalezcamos actitudes que les ayuden a formar su personalidad.

Jiménez (2006). En su trabajo de investigación “Autoestima y Relaciones Interpersonales en sujetos adictos a Internet” de los estudiantes del área metropolitana de la Universidad Central de Venezuela. Utilizando un diseño de Investigación no experimental, tipo descriptivo con una muestra de 40 estudiante. Llegando a la siguiente conclusión: las relaciones interpersonales de las personas adictas tienden hacer inestables y poco sólidas, y a depender de otras personas; no consideran las necesidades de otro. (p.98).

En la presente investigación; al trabajar las relaciones interpersonales entre los niños de la muestra mejoran por cuanto a partir de los juegos de roles se trabaja también la autoestima de los participantes; aprenden a reconocerse como personas “importantes” que cumplen un determinado “rol” en la sociedad y que por lo tanto el quererse y darse un valor propio les ayuda a querer y valorar a los demás.

Coronel (2006) en su Informe de Investigación Educativa “La práctica del juego Infantil en los niños de 5 años de edad de la sección “Azul” de la I.E. N° 411 / Mx – P “Falso Paquisha” de la ciudad de Cutervo para optar el título de profesora de educación Inicial, Lo ha realizado con una muestra de 24 niños y niñas de 5 años de la sección “Azul”: La investigación es de tipo cuantitativo, el diseño corresponde a la investigación descriptiva y concluye que: la práctica de juego independiente en los niños ha sido superada; ya que muchos de ellos prefieren jugar en compañía antes que solos.

En el estudio de esta investigación y por los resultados obtenidos puedo reafirmar que el trabajar con actividades donde el juego esté presente, permitirá al niño y la niña a no aislarse del grupo; sino por el contrario como se demostró en esta investigación los niños sienten mayor placer al jugar con otros niños, pues hace que se diviertan más, y ese relacionarse con otros fortalece su capacidad de socialización, en un ambiente de convivencia armónica.

9. CONCLUSIONES Y SUGERENCIAS

9.1. Conclusiones:

- a. Antes de la ejecución del Juego de Roles como estrategia para mejorar la socialización; los niños y niñas de la muestra mostraban dificultad para trabajar en equipo, para interactuar con los demás del grupo; tenían conductas agresivas; pues fácilmente discutían y contradecían a sus compañeros; mostraban poca disponibilidad al diálogo, al compartir, su egocentrismo era muy notorio al punto de no querer jugar con nadie o jugaban únicamente con personas de su agrado, mostrando conductas hasta cierto punto discriminatorias.

- b. Al desarrollar las diferentes actividades pedagógicas programadas para este fin; los niños fueron cambiando de conducta; se volvieron más dóciles, comprensivos, solidarios, respetuosos de las normas de convivencia y de las reglas de juego que se propusieron para cada actividad de aprendizaje.

- c. Al finalizar la propuesta comparamos las conductas iniciales y las que teníamos al finalizar; quedando satisfecha no sólo como docente por haber tenido resultados excelente con la estrategia aplicada; sino sobre todo, al ver a los niños y niñas desenvolverse en el grupo con más soltura y con hábitos diferentes que les permitía aceptar y ser aceptados en el grupo; su nivel de socialización mejoró de manera considerable; con lo que la hipótesis que planteé para la presente investigación, queda finalmente comprobada como válida.

9.2. Sugerencias:

- a. Se sugiere a los docentes, la utilización de juegos de contactos físicos, como elementos socializadores.

- b. Es recomendable que las diferentes áreas se utilice la Dramatización y cuenten con recursos atractivos que permitan centrar la atención de los niños.
- c. Se recomienda a los docentes, rescatar el uso de los rompecabezas, como instrumentos de aprendizaje para las diversas áreas del conocimiento y de integración de los niños de las Instituciones educativas Iniciales.
- d. Dejar que los niños participen, en la selección de los juegos, que deseen hacer.
- e. Implementar el uso de juegos cooperativos con más frecuencia para lograr la socialización entre los niños y niñas del aula.
- f. Tomando en consideración, que el nivel inicial es esencial para el desarrollo integral del individuo, es importante gestionar la dotación de las instituciones con recursos actualizados y prácticas a través de los cuales se mejore el proceso de enseñanza.

10. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Alva y Otros (2005). Programa de actividades lúdicas para mejorar la socialización en los niños de 0 a 3 años del Wawa Wasi “Clementina Peralta de Acuña” – Huanchaco – Trujillo.

Baquero (2001). Vigostky y el aprendizaje escolar.

Coronel (2006). La práctica del juego infantil en los niños de 5 años de edad de la sección “Azul” de la I.E. 411/Mx-P “Falso Paquisha” – Cutervo.

De Zubiría (2006). Las competencias argumentativas. Editora Magisterio. Colombia.

Gardner (1998). Inteligencias Múltiples

Jiménez (2006). Autoestima y relaciones interpersonales en sujetos adictos a internet – Venezuela.

Kerlinger y otros (2002). Investigación del comportamiento: “Métodos de Investigación en Ciencias Sociales”. McGraw Hill Interamericana. México.

La Torre (2011). Conciencia educativa. Blog.
<http://concienciaeducativalatorred.blogspot.com/2011/11/reuven-feuerstein-teoria-de-la.html>

DEDICATORIA

A mi padre: Segundo, a mi madre: Hilda, como símbolo de gratitud por brindarme su apoyo económico y moral para hacer realidad mi formación profesional.

Ada.

AGRADECIMIENTO

A las personas y entidades educativas que han favorecido la buena marcha y desarrollo del presente trabajo, el cual será un estudio semilla para posteriores investigaciones.

A todos quienes nos inspiran seguir estudiando.

La autora.

ANEXOS



ANEXO 1

MATRIZ DE CONSISTENCIA

TITULO: “Juego de Roles como estrategia para mejorar la Socialización de los estudiantes de la I. E. I. N° 387”.

PROBLEMA	HIPOTESIS	OBJETIVOS	TIPO DE VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	INSTRUMENTOS
¿De qué manera el Juego de Roles como estrategia mejora la Socialización de los niños y niñas de 4 y 5 años de la Institución Educativa N° 387 Santa Rita, Tacabamba - 2017?	El juego de roles como estrategia desarrolla significativamente la socialización de los alumnos de 4 y 5 años de la I.E.I. N° 387 Santa Rita – Tacabamba 2017	OBJ. GNRAL. Demostrar que el juego de roles como estrategia mejora la socialización en los niños y niñas de 4 y 5 años de edad de la I.E.I. N° 387 Santa Rita – Tacabamba 2017.	V.I. JUEGO DE ROLES	Afectiva	<ul style="list-style-type: none"> - Muestra afecto por sus compañeros durante el juego. - Se siente apreciado y valorado por los miembros de su grupo durante el juego. 	Ficha de Observación
		OBJ. ESP. Identificar el nivel de socialización, antes de aplicar el juego de Roles como estrategia. en los niños y niñas de 4 y 5 años de edad de la I.E.I. N° 387 Santa Rita – Tacabamba 2017.		Social	<ul style="list-style-type: none"> - Interactúa con sus compañeros para asumir su rol designado. - Practica las normas de convivencia establecidas por el equipo de juego. 	
		V.D. SOCIALIZACIÓN	Habilidades Interpersonales	<ul style="list-style-type: none"> - Identifica sus cualidades personales y trata de mejorarlas. - Ayuda a sus compañeros cuando es necesario. 		

		Identificar el nivel de socialización, después de aplicar el juego de Roles como estrategia. en los niños y niñas de 4 y 5 años de edad de la I.E.I. N° 387 Santa Rita – Tacabamba 2017.			- Expresa sus pensamientos, sentimientos y emociones con soltura.	
		Comparar el nivel de socialización, antes y después de aplicar el juego de Roles como estrategia. en los niños y niñas de 4 y 5 años de edad de la I.E.I. N° 387 Santa Rita – Tacabamba 2017		- Normas de Convivencia	<ul style="list-style-type: none"> - Muestra respeto a sus compañeros dentro y fuera del aula. - Respeto su turno y el de sus compañeros para participar en el momento adecuado. - Comparte espacios y materiales con otros niños con alegría. 	

ANEXO 2

SESIONES DE APRENDIZAJE



Docente Responsable:

Rubio Coronado Ada Esther

Tacabamba, diciembre, 2017.

SESION DE APRENDIZAJE N° 1:

1. NOMBRE DE LA SESIÓN:

COMPARTO CON MIS AMIGOS

2. APRENDIZAJE ESPERADO:

COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
Desarrollo personal, social y emocional. Identidad Personal. Conciencia emocional.	Reconoce Y Expresa Sus Emociones Explicando Sus Motivos.	Realiza actividades de socialización en el juego de la pelota, demostrando solidaridad, coordinación y equilibrio en actividades lúdicas.

DÍA	ESTRATEGIAS	RECURSOS
LUNES 01 DE JUNIO DEL 2017	<ul style="list-style-type: none"> · Bienvenida a los niños y niñas registran su asistencia. · Actividades de rutina. · Juego libre en los sectores. <p>ANTES DE LA ACTIVIDAD: Se prevé pelotas y diverso material del sector de construcción carritos, maderas, latas, cubos, muñequitos, listones, etc.</p> <p>❖ INICIO:</p> <ul style="list-style-type: none"> · La docente invita a los niños a sentarse y les dice que jugaran pasa la pelota. Recuerdan las normas que deben seguir durante la actividad y salen al patio. <p>❖ DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD</p> <ul style="list-style-type: none"> · La docente motiva que se agrupen libremente y se formen dos filas. 	Pelotas, fichas de trabajo, autoadhesivos

	<ul style="list-style-type: none"> · Entregar una pelota a cada fila e indica que levanten brazos y separen bien las piernas. · El primer niño de la fila, pasa la pelota a quien está detrás de el por entre de sus piernas, y así pasan la pelota hasta el final. · El ultimo niño pasa la pelota hacia adelante por sobre la cabeza de quien esta Adelante suyo, hasta que la pelota llegue al primer niño. · Las filas inician al mismo tiempo. · Los niños expresan sus emociones durante el juego. · Lo importante es no dejar caer la pelota, · Se puede proponer para que la pelota lo pasen por otro lado. · Comentan sentados en semicírculos la actividad que realizaron ¿les gusto? ¿Por qué? ¿Cómo nos sentimos cuando jugamos con los amigos? ¿Por dónde pesamos la pelota? ¿Tuvieron algunas dificultades para pasar la pelota? ¿Qué otras cosas podemos compartir con los amigos y amigas? · Se les invita a los niños a jugar libremente por grupos de amigos para jugar juntos en elector de construcción utilizando carritos, cubos, latas, muñequitos. · Se les motiva constantemente para que desarrollen sus ideas en torno a sus juegos y amigos. · La docente pide que expliquen que han hecho · Los niños observan a sus compañeros. · Se les entrega las fichas de trabajo N° 01 (pág. 57) · Los niños observan, describen y describen y comentan las diferentes situaciones. · La docente pregunta ¿Quién está detrás del niño de polo amarillo? ¿Dónde tiene la pelota el niño? ¿quiénes dentro del aula? ¿Dónde trepa el niño?, etc. · Se les entrega el autoadhesivo (pag.293) para que lo peguen en la ficha, la muñeca dentro de la canasta, el carro fuera del aula, el gorro en la cabeza de uno de los niños. · Los autoadhesivos los colocan en el lugar que cada uno quiera. <p>ASEO-REFRIGERIO-RECREEO ACTIVIDAD LITERARIA.</p> <ul style="list-style-type: none"> · CUENTO. El gato con botas 	
--	--	--

	<ul style="list-style-type: none"> · Antes del cuento: Dialogamos sobre las normas para escuchar la lectura. · Durante la lectura: Narramos el cuento planteamos las preguntas de predicción, y hacemos pausas para aclarar el significado de palabras nuevas. · Después de la lectura: Verbalización: Dialogamos respondiendo a preguntas: Literales, inferencia les y criterio. · Representación: hoja de trabajo <p>Actividades de salida</p>	
--	--	--

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 2

NOMBRE DE LA SESIÓN:

SOMOS DIFERENTES Y SOMOS AMIGOS

APRENDIZAJE ESPERADO

COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
DESARROLLO DE LA COMUNICACIÓN. EXPRESIÓN ORAL	Expresa con claridad mensajes empleando las convenciones del lenguaje oral.	Se reconoce como persona diferente pero con los mismos derechos que los demás.

DÍA	ESTRATEGIAS	RECURSOS
MIÉRCOLES 10 DE JUNIO DEL 2017	<ul style="list-style-type: none"> · Bienvenida a los niños y niñas registran su asistencia. · Actividades de rutina. · Juego libre en los sectores. <p>ANTES DE LA ACTIVIDAD: Elabora un papelógrafo con el texto “somos diferentes y amigos”. (En la ficha 5B pag.65 del cuaderno de niños). Prevé el papelógrafo o pizarra para escribir la opinión de los niños. Se prevé la organización de los sectores.</p> <p>❖ INICIO:</p> <ul style="list-style-type: none"> · La docente presenta el papelógrafo con un historia escrita en pictograma, llamada “Somos diferentes y somos amigos”. · Pide a los niños que observen y digan si lo pueden leer, pregunta: ¿de que tratará? · Los niños infieren el significado del texto y deducen las características de las personas · Lee el pictograma y conversan. ¿Cómo eran los niños?¿Por qué Martha no quiso comer la manzana que le invito Pepe?¿por qué crees que Pepe y Martha se hicieron amigos?¿todos los amigos tendrán los mismos gustos?¿por qué?. 	Ficha de trabajo Crayolas Cuento Amigas por siempre (MINEDU)

	<ul style="list-style-type: none"> · Las respuestas serán anotadas en un papelógrafo. ❖ DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD <ul style="list-style-type: none"> · Se invita a los niños observar toda el aula, se les invita a recorrer todos los sectores y elegir el sector de su preferencia para jugar con sus amigos y amigas. Se ponen de acuerdo a que jugar, que materiales usar y cómo hacerlo. Juegan en grupos espontáneamente en grupos de 2,3 o 4. · Después de explorar y jugar en el sector elegido, los docentes les pregunta: ¿Quiénes tuvieron la misma preferencia de escoger el sector?, ¿Por qué?, ¿Por qué algunos niños jugaron en otro sector al elegido por ellos? ¿qué actividades compartieron en cada grupo? · Concluyen que hay cosas que los amigos tienen en común y otras no expresan sus ideas en torno a los amigos y la amistad. · Se le entrega a cada niño la ficha N° 5B (Pág. 67). · La docente les invita a pensaren dos amigos o amigas para que luego las dibujen y escriban sus nombres según el nivel de escritura. ❖ CIERRE <ul style="list-style-type: none"> · La docente les motiva a hacer doblados por pareja. Con las hojas estampadas de su cuaderno tratan de presentar algunos objetos o animales. Luego comentan sus trabajos. · Los niños llevan a su casa la ficha 5ª Pag.65 para leerla en casa con su familia. <p>ASEO-REFRIGERIO-RECREO</p> <p>TALLER: GRAFICO PLASTICO</p> <ul style="list-style-type: none"> · Motivación: en el aula observamos a nuestros amigos · Se determina la técnica del dibujo y el pintado · Desarrollo: Se le entrega a cada niño una cartulina con marco para que en ella dibuje a sus amigos. En la parte de atrás colocaran su nombre. Comentan sobre sus trabajos. <p>❖ Actividades de salida.</p>	
--	--	--

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 3:

Nombre de la sesión

ME DIVIERTO JUGANDO CON LA MATEMÁTICA Y COMPARTIENDO ENTRE AMIGOS

APRENDIZAJE ESPERADO

COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES
DESARROLLO DEL PENSAMIENTO MATEMÁTICO, CAMBIO Y RELACIONES	Representa situaciones de regularidades, equivalencias y cambios en diversos contextos.	Trabaja en eqiUsa cuadros de doble entrada simples y diagrama de flechas para señalar relaciones entre colecciones de objetos.

DIA	ESTRATEGIAS	RECURSOS
VIERNES 12 DE JUNIO DEL 2017	<ul style="list-style-type: none"> · Bienvenida a los niños y niñas registran su asistencia. · Actividades de rutina. · Juego libre en los sectores. <p>ANTES DE LA ACTIVIDAD: Organiza el sector de juegos tranquilos con varios tangram y bloques lógicos. Prevé tizas de color y papelografos.</p> <p>❖ INICIO:</p> <ul style="list-style-type: none"> · La docente invita a los niños a realizar una actividad en el patio” creando formas con nuestro cuerpo”. Para esto, se agrupan libremente en grupos de 5 o 6 niños. · Se les motiva a los niños a representar diversas formas con su cuerpo y en diferentes posiciones (parados, echados, arrodillados, cuclillas). · Planifican, se organizan y representan diversas formas. 	<p>Papelotes Tizas Crayolas Fichas de trabajo Troqueladas</p>

	<ul style="list-style-type: none"> · Comentan la forma que crearon: estrellas, pelotas, carros, casas, círculos, cuadrados, triángulos, rectángulos, rombos. · La docente pregunta:¿Qué hicieron en grupo?¿cómo se organizaron?¿movieron su cuerpo?¿ qué pate de su cuerpo movieron?¿todos participaron y estuvieron de acuerdo?¿con que otro material podemos cerrar nuevas formas?. · En sus respuestas van expresando nociones espaciales: arriba, abajo, delante, detrás, derecha, izquierda, cerca, lejos. <p style="text-align: center;">❖ DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD</p> <ul style="list-style-type: none"> · Se invita a los niños por grupos al sector de juegos tranquilos para jugar con el tangram y los bloques lógicos. · Cada uno debe tomar libremente un grupo de piezas para observarlas y explorarlas. · La docente pregunta sobre que formas tienen las piezas, de que color son , Cuántos lados tiene , en que se parecen, en que se diferencian , que podemos armar con las piezas. · Se les propone armar lo que ellos desean como casas, carros, animales o cualquier otro objeto de su preferencia. · Luego de la socialización de sus producciones, en sus grupos ordenan y agrupan el material que tienen, conversando y escogiendo entre ellos los criterios de agrupación (por la forma, color o tamaño). También hacen conteos y los registra en un papelografo que este colocado frente a ellos, la docente los ayuda. · Se les entrega a los niños la ficha de troqueados (pag.267). observan y comentan lo que ven. · Desprenden con cuidado las figuras, y con ellos forman diferentes objetos o construcciones que luego pegan en la ficha de trabajo N°7ª (PAG. 71). Continúan con la ficha N° 7B (PAG.73). En ellas observan un gráfico de cuatro barras y tres figuras geométricas: triangulo amarillo, triangulo rojo y rombo azul. · Los niños cuentan cuantos triángulos amarillos en su trabajo y colorean en cada barra tantos casilleros como figuras utilizaron. 	
--	---	--

	<ul style="list-style-type: none"> · Cuentan cuantos triángulos rojos usaron en su ficha y colorean en las barras tantos casilleros como figuras utilizaron. · En la tercera barra, los niños registran cuantos rombos azules usaron y colorean tantos casilleros como rombos usaron. · En la última barra, registran la figura que más les agradó (deferente a las tres anteriores) <p style="text-align: center;">❖ CIERRE</p> <ul style="list-style-type: none"> · En asamblea los niños explican voluntariamente lo que hicieron en sus trabajos. · Mencionan cuantas piezas utilizaron y como se sintieron jugando entre amigos. · Guardan en un sobre o bolsita las piezas que quedaron y las llevan la casa para jugar con ellas. <p>ASEO-REFRIGERIO-RECREO</p> <p>TALLER:</p> <p>MUSICAL</p> <p>Aprenden una danza</p> <ul style="list-style-type: none"> · Actividades de salida 	
--	---	--

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 4:

Nombre de la sesión

“JUGANDO CON BLOQUES GRANDES”

Nombre: “Jugando con bloques grandes”				
Objetivo: Disfrutar la creación de juego mediante el uso de bloques de psicomotricidad.				
Reglas y Normas	Tiempo	Frecuencia de ejecución	Ambiente	Materiales
1. Cuido mi cuerpo. 2. Cuido el cuerpo de mis compañeras. 3. Comparto todos los materiales y juguetes. 4. Ordeno los materiales y juguetes que utilice. 5. Vale todo, menos hacernos daño.	20 minutos.	3 veces por semana.	Sala de psicomotricidad	Bloques de psicomotricidad de diferentes tamaños
Habilidades que desarrolla		Orientación pedagógica		
1. Habilidades básicas: a. Escuchar. b. Formular preguntas. 2. Habilidades avanzadas: a. Pedir ayuda. b. Participar. c. Seguir instrucciones.		Los bloques de psicomotricidad se encuentran previamente ordenados en forma de una torre. La educadora convoca a los participante a sentarse en un círculo para observar en que características esta la sala de psicomotricidad para así poder exponer las reglas del juego. La educadora es una espectadora más, logrando así que apoye en el cumplimiento de las reglas Las niñas deben jugar, experimentar y crear situaciones, circunstancias y espacios con los bloques de		

d. Disculparse.

psicomotricidad. Una vez terminada la sesión, deben dejar ordenado la sala de

3. Habilidades relacionadas a los sentimientos

- a. Comprender los sentimientos de los demás.
- b. Enfrentarse al enfado de los demás.

4. Habilidades alternativas a la agresión

- a. Compartir algo
- b. Negociar
- c. Usar el autocontrol Ambiente: Sala de psicomotricidad.

psicomotricidad de la misma manera en la que fue encontrada.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 5:

Nombre de la sesión

“DISFRACES Y MÁSCARAS”

APRENDIZAJE ESPERADO

Nombre: “Disfraces y máscaras”				
Objetivo: Disfrutar la creación de personajes y situaciones.				
Reglas y Normas	Tiempo	Frecuencia de ejecución	Ambiente	Materiales
1. Cuido mi cuerpo. 2. Cuido el cuerpo de mis compañeras. 3. Comparto todos los materiales y juguetes. 4. Ordeno los materiales y juguetes que utilice. 5. Vale todo, menos hacernos daño.	20 minutos.	3 veces por semana.	Rincón de la dramatización	Disfraces variados. Máscaras. Sombreros y gorros. Antifaces y otros.
Habilidades que desarrolla		Orientación pedagógica		
1. Habilidades básicas: a. Escuchar. b. Formular preguntas. 2. Habilidades avanzadas: a. Participar.		Los disfraces, máscaras, gorro, antifaces y otros utensilios se encuentran en un baúl. La educadora convoca a las participantes para así poder exponer las reglas del juego. La educadora es una espectadora más, logrando que apoye en el cumplimiento de las reglas.		

b. Seguir instrucciones.

c. Disculparse.

3. Habilidades relacionadas a los sentimientos

a. Comprender los sentimientos de los demás.

b. Enfrentarse al enfado de los demás.

4. Habilidades alternativas a la agresión

a. Compartir algo

b. Negociar

c. Usar el autocontrol Ambiente: Sala de psicomotricidad.

Las niñas deben de crear y dramatizar situaciones, circunstancias e historias

haciendo uso de los recursos. Es importante recordar que el trabajo es cooperativo, es decir todo el grupo participa para crear una dramatización. Una vez terminada la sesión, deben dejar ordenado de la misma manera en la que fue encontrada.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 6:

Nombre de la sesión

“DIVER- CABEZAS”

APRENDIZAJE ESPERADO:

Nombre: “Diver- cabezas”				
Objetivo: Armar los rompecabezas utilizando medios de comunicación adecuados.				
Reglas y Normas	Tiempo	Frecuencia de ejecución	Ambiente	Materiales
1. Cuido mi cuerpo. 2. Cuido el cuerpo de mis compañeras. 3. Comparto todos los materiales y juguetes. 4. Ordeno los materiales y juguetes que utilice. 5. Vale todo, menos hacernos daño.	20 minutos.	3 veces por semana.	Alfombra de colores.	. Juego de rompecabezas gigantes.
Habilidades que desarrolla		Orientación pedagógica		
1. Habilidades básicas: a. Escuchar. b. Formular preguntas. 2. Habilidades avanzadas:		Se ha seleccionado 4 rompecabezas gigantes los cuales van incrementando su dificultad. Estos se armarán en la alfombra de color. La educadora es una espectadora más, logrando así que apoye en el cumplimiento de las reglas. Las niñas armarán los rompecabezas logrando comunicarse entre ellas mismas de la		

a. Participar.

b. Seguir instrucciones.

c. Disculparse.

3. Habilidades relacionadas a los sentimientos

a. Comprender los sentimientos de los demás.

b. Enfrentarse al enfado de los demás.

4. Habilidades alternativas a la agresión

a. Compartir algo

b. Ayudar a los demás.

b. Negociar

c. Usar el autocontrol Ambiente: Sala de psicomotricidad.

manera más adecuada, haciendo uso de las habilidades sociales. Es importante recordar que el trabajo es cooperativo; es decir, todo el grupo participa en armar el rompecabezas. Una vez terminada la sesión, deben dejar ordenado de la misma manera en la que fue encontrada.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 7:

NOMBRE DE LA SESIÓN

“ANDAMOS JUNTOS”

APENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADORES
Matemática	· Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad	· Comunica y representa ideas matemáticas.	· Realiza representaciones de cantidades hasta 10 con material concreto.

I. SECUENCIA DIDÁCTICA.

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS	T
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> · Presentamos la actividad a realizar: “andamos juntos”. · Establecemos nuestras normas de convivencia. · Exploramos y delimitamos el espacio. · Se da algunas recomendaciones. 		5´

DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> · Se extiende un papelote grande en el suelo o en la mesa. Los integrantes del grupo deben acomodarse. alrededor del papelote. · Cada uno cojera un objeto que le sirve de ficha para identificarse en el juego. Se ponen todas las fichas al papel a modo de salida. · Cada niño(a) al azar, tira el dado y dibuja tanto casillas como números haya salido en el dado. · A continuación, tira el siguiente compañero y repite la operación. · El juego acaba cuando ya no quede más papel; O cuando se llegue al final del papel; el primero que juegue será el ganador. 	<ul style="list-style-type: none"> - Mesa - Papelote - Plumones - Fichas - Dado 	15´
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> · Verbalizan de manera espontánea lo que han realizado. · Se les entrega una hoja de papel bond y lápiz para dibujar lo que más les ha gustado. · Exponen sus trabajos. · Salida 		10´

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 8:

NOMBRE DE LA SESIÓN:

“RONDEROS Y ABIGEOS”

APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADORES
PERSONAL SOCIAL	· Construye su capacidad	· Realiza acciones variadas con autonomía, controla su cuerpo y cada una de las partes en un espacio y un tiempo determinado. · Interactúa en su entorno tomando conciencia de sí mismo y fortaleciendo su autoestima.	· Demuestra autonomía, seguridad e iniciativa al realizar acciones y movimientos de su interés.

I. SECUENCIA DIDÁCTICA.

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS	T°
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> · Presentamos la actividad a realizar: “Ronderos y Abigeos” · Establecemos normas de comportamiento: (como no empujar a los compañeros...) · Exploramos y delimitamos el espacio · Se brinda indicaciones a los participantes. 		5´
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> · Primeramente se pide la participación de 4 voluntarios (as) un niño (a) participara de Rondero (a) y el otro niño (a) de abigeo. (ladrón) los otros 2 niños (as) que quedan que sean guías. · El juego consiste en que el Rondero y abigeo se cubrirán sus ojos y los guías ayudaran al Rondero a coger al abigeo, y al abigeo el otro guía ayuda para que el Rondero no lo atrape. · Las guías les hablaran: a la derecha – a la izquierda, adelante, atrás, ... y así el abigeo no se dejara coger. 	- Vendas para los ojos.	30´
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> · se elige un lugar acogedor para · Cierran los ojos: inhalan y exhalan. · Agradecemos a dios. · Salida. 		5´

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 9:

NOMBRE DE LA SESIÓN:

“LA TIENDA”

APRENDIZAJES ESPERADOS:

I. SELECCIÓN DE COMPETENCIAS, CAPACIDADES, INDICADORES E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN.

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADORES	INST.
COMUNICACIÓN	· Se expresa oralmente	· Interactúa colaborativamente manteniendo el hilo temático.	· Intervienen espontáneamente sobre temas de la vida cotidiana.	Ficha de observación

MATEMÁTICA	<ul style="list-style-type: none"> · Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad. 	<ul style="list-style-type: none"> · Comunica y representa ideas matemáticas. 	<ul style="list-style-type: none"> · Agrupa objetos con un solo criterio y expresa la acción realizada. · Expresa la comparación de cantidades de objetos mediante las expresiones: “mucho”, “poco”, ninguno. 	
------------	--	--	---	--

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 10:

NOMBRE DE LA SESIÓN:

“ADIVINA EL PERSONAJE”

APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADORES	INSTR.
Personal social	Participa en actividades en interacción con el contorno.	Utiliza su Motrices en la práctica de actividades físicas y que son consideradas medios formativos.	Disfruta de las posibilidades del juego y demuestra iniciativa al elegir diferentes objetos y materiales.	Ficha de observación

I. SECUENCIA DIDÁCTICA.

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS	T°
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> · Establecemos nuestros acuerdos. · Verificamos el espacio: exploramos el espacio y delimitamos. · Imágenes de los personajes o de los mismos participantes. 	- imágenes	5´
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> · Los miembros del grupo toman asiento en círculo y la Docente que conduce el juego les explica que van a interpretar personajes. · Se pide un voluntario. La docente se acerca a él con una bolsa que contenga imágenes de personajes, cogerá uno al azar. · Sus compañeros adivinaran el personaje según las imitaciones que haga el niño (a) voluntario. · El que acierta, le tocara interpretar a un nuevo personaje. 	- Imágenes de personajes	20´
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> · Verbalizan de manera espontánea lo que han realizado. · Realizamos un recuento de lo vivido en el taller y su sentir en relación o lo que han representado. · Agradecemos a Dios. · Salida. 		5´

FICHA DE OBSERVACIÓN

Nombres y apellidos:.....**Edad:**.....

INDICADORES	SI	NO
Muestra afecto por sus compañeros durante el juego.		
Se siente apreciado y valorado por los miembros de su grupo durante el juego.		
Interactúa con sus compañeros para asumir su rol designado.		
Practica las normas de convivencia establecidas por el equipo de juego.		
Identifica sus cualidades personales y trata de mejorarlas.		
Ayuda a sus compañeros (as) cuando es necesario.		
Expresa sus pensamientos, sentimientos y emociones con soltura.		
Muestra respeto a sus compañeros (as) dentro y fuera del aula.		
Respeto su turno y el de sus compañeros para participar en el momento adecuado.		

Comparte espacios y materiales con otros niños con alegría.

--	--	--

