

PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL PERÚ

FACULTAD DE EDUCACIÓN



Propuesta de juegos populares infantiles para mejorar el proceso de socialización en niños de 4 años de un colegio privado en el distrito de Surco

TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO DE LICENCIADA EN EDUCACIÓN CON ESPECIALIDAD EN EDUCACIÓN INICIAL

AUTORAS:

Sara Daniela Gil Leandro
Stefanie Melissa Inga Odar

ASESORAS:

Sobeida Del Pilar Lopez Vega
Carolina Pilar Torres Zavala

Lima, Mayo, 2019

AGRADECIMIENTOS

Agradecemos ante todo a Dios.

A nuestros padres y hermanos.

A nuestras asesoras.

A nuestros niños y niñas.

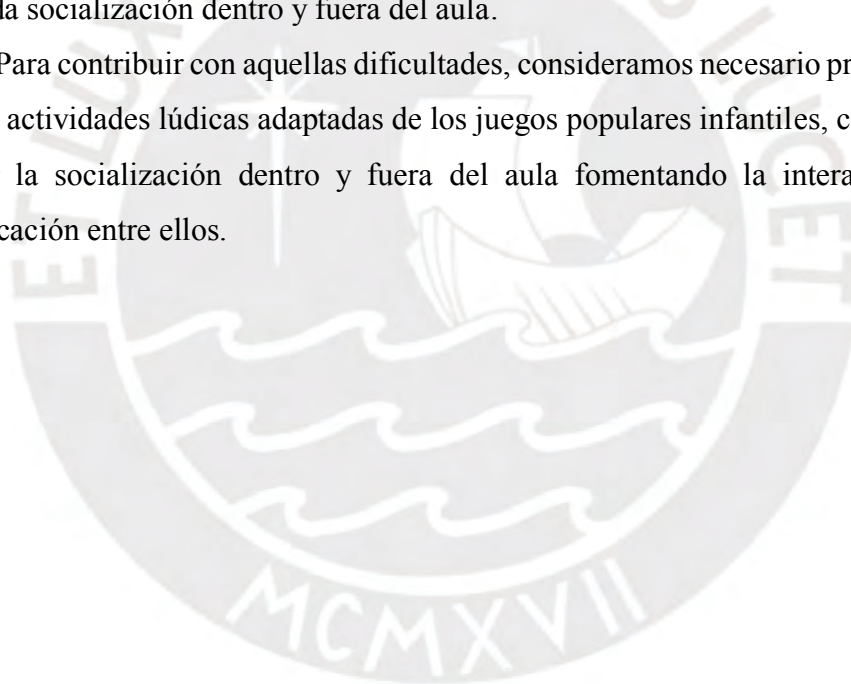


RESUMEN

Esta tesis corresponde a la modalidad de proyecto de innovación educativa, la cual tiene como finalidad mejorar el proceso de socialización en niños de 4 años.

El interés por desarrollar este tema surge durante el desarrollo de nuestras prácticas preprofesionales con un grupo de niños de 4 años. Éstos presentaban dificultades para relacionarse con sus pares, lo cual no permitía que se generara una adecuada socialización dentro y fuera del aula.

Para contribuir con aquellas dificultades, consideramos necesario presentar una serie de actividades lúdicas adaptadas de los juegos populares infantiles, con el fin de mejorar la socialización dentro y fuera del aula fomentando la interacción y la comunicación entre ellos.



ÍNDICE

Resumen.....	III
Introducción.....	V
I. Justificación y antecedentes del proyecto de innovación	1
II. Fundamentación teórica	8
Capítulo 1. Juegos Populares Infantiles.....	8
1.1 Conceptualización de los juegos populares infantiles.....	8
1.2 Características de los juegos populares infantiles.....	9
1.3 Clasificación de los juegos populares infantiles	10
1.3.1 <i>Juegos de movimiento:</i>	10
1.3.2 <i>Juegos tranquilos</i>	10
Capítulo 2. Proceso de socialización en niños de 4 años.....	11
2.1 Habilidades sociales	11
2.2 El proceso de socialización en niños de 4 años.....	12
2.2.1 <i>Componentes del proceso de socialización</i>	17
• Comunicación verbal.....	17
• Interacciones.....	19
Capítulo 3. Los juegos populares infantiles para mejorar el proceso de socialización en el ámbito educativo	23
3.1 Los juegos populares infantiles como medio para mejorar el proceso de socialización	23
3.2 Importancia de los juegos populares infantiles en el proceso de socialización	24
3.3 Beneficio de los juegos populares infantiles en el proceso de socialización	26
III. Diseño del Proyecto	28
3.1 Título del Proyecto	28
3.2 Descripción del proyecto.....	28
3.3 Objetivos del Proyecto	29
3.4 Estrategias y actividades a realizar	30
3.5 Recursos humanos.....	61
3.6 Monitoreo y evaluación.....	61
3.7 Sostenibilidad.....	62
3.9 Cronograma.....	63
IV. Fuentes consultadas	65
V. Anexos	70

INTRODUCCIÓN

En el marco de la formación académica, siendo el desarrollo de la práctica preprofesional, surgió el interés de investigar acerca del proceso de socialización, en niños de 4 años, de acuerdo con una problemática detectada en una institución educativa privada de Surco.

La problemática refiere a las dificultades de comunicación e interacción entre sus pares, lo cual afectaba al proceso de socialización. Sabemos que, a la edad de 4 años, es importante generar y construir lazos sociales que permitan relaciones fuertes y saludables de manera que el niño tenga efectos positivos en el desarrollo de su vida.

Frente a ello, la tesis busca generar un impacto a través de una propuesta de innovación, el cual es, proponer actividades de juegos populares infantiles adaptados para mejorar el proceso de socialización. Es importante señalar que la práctica de los juegos populares mejora, dentro de ese proceso, las interacciones y la comunicación en los niños, ya que les permite desenvolverse de manera abierta con los demás. También, genera un espacio lúdico para los niños y empieza a provocar en ellos la necesidad de participar en los juegos.

Por ende, el título que propone este proyecto de innovación es “Adaptación de juegos populares infantiles para mejorar el proceso de socialización en niños de 4 años”.

Los objetivos que orientan este proyecto de innovación son:

Objetivo general

Diseñar una propuesta de juegos populares infantiles adaptados para mejorar el proceso de socialización en niños de 4 años de una institución educativa privada en el distrito de Surco.

Objetivos específicos

- Identificar qué y cuáles son los juegos populares infantiles.
- Identificar cómo es el proceso de socialización en niños de 4 años.
- Diseñar actividades adaptadas de juegos populares infantiles para mejorar el proceso de socialización.

La presente tesis, consta de tres partes. La primera parte consiste en la justificación y los antecedentes del proyecto de innovación. Aquí explicamos en detalle la elección del tema de estudio, la problemática encontrada y los instrumentos utilizados en el recojo de información, la propuesta e innovación del proyecto y los aportes que brindará, la realidad y viabilidad educativa. Comprende también, los antecedentes de estudio y, finalmente, la formulación del problema.

En segundo lugar, se presentará la fundamentación teórica que sustenta el proyecto de innovación, el cual está dividido en tres capítulos. El primer capítulo se titula: Juegos populares infantiles, donde se redacta acerca de la conceptualización, características y clasificación. El segundo capítulo se titula: Proceso de socialización en niños de 4 años, donde se redacta acerca de las habilidades sociales, su proceso de socialización y sus componentes. El último capítulo se titula: Los juegos populares infantiles para mejorar el proceso de socialización en el ámbito educativo, donde se desarrollan las principales ideas acerca de los juegos populares como medio para mejorar aquel proceso, su importancia y beneficio.

En la tercera parte se presenta el diseño del proyecto, donde se encuentra el título, la descripción, los objetivos, las actividades propuestas, el monitoreo de evaluación, sostenibilidad, presupuesto, el área de recursos humanos, y el cronograma.

A continuación, se desarrollará la primera parte de la tesis.

PRIMERA PARTE: JUSTIFICACIÓN Y ANTECEDENTES DEL PROYECTO DE INNOVACIÓN

La investigación de este proyecto de innovación se centra en el proceso de socialización en niños de 4 años. La elección de este tema de estudio surge de un gran interés y motivación, por parte nuestra, pues es un tema muy importante para el desarrollo emocional, comunicativo y social en los niños, sobre todo en la edad de 4 años. El niño adquiere los aspectos mencionados anteriormente por medio de la socialización, ya que desde temprana edad se encuentra inmerso en un grupo social que le transmite conocimientos acerca del mundo. Coincidimos con Betancur (2010) que a esta edad los niños se sienten más grandes, les encanta jugar con niños de su misma edad, sentir que pertenecen a un grupo y ser capaces de manifestar sus ideas y emociones.

En la institución educativa privada de Surco se encontró una problemática, la cual se evidenció mediante el recojo de información a través de los siguientes instrumentos: un cuaderno de observación (Anexo 4.3), el cual fue aplicado a los niños de 4 años. Este instrumento se desarrolló en dos espacios: en el aula durante la asamblea y durante el recreo, fue realizado 8 veces, evidenciando los grupos selectivos que se forman entre los mismos niños; por ejemplo, durante la asamblea los niños no se quieren sentar al lado de las niñas e inclusive algunas niñas no se quieren sentar al lado de otra niña, ello dependiendo de que si es o no de su grupo.

Otro instrumento fue una lista de cotejo (Anexo 4.1), el cual fue aplicado a todos los niños y las niñas de cuatro años. El objetivo fue observar el proceso de socialización de los niños de 4 años, la lista de cotejo se realizó durante el recreo y el desarrollo de las clases. Fue elaborada a partir de la investigación que se realizó en el marco teórico; además, se consultó a expertos en el tema. Este instrumento evidenció que en su mayoría los niños y las niñas poseen escasas estrategias y/o formas asertivas para resolver un conflicto, trabajar en equipo y comunicarse.

También se aplicó una segunda técnica, la cual fue una entrevista a la docente del aula (Anexo 4.2), la entrevista fue semiestructura, y tuvo como objetivo conocer cómo son los procesos de socialización de los niños. La entrevista elaborada a la docente coincidió con los resultados de los anteriores instrumentos aplicados a los

niños, ya que la maestra podía identificar claramente cuáles eran los grupos formados y los conflictos que se generaban dentro del aula por la carencia de herramientas socializadoras.

Finalmente, se utilizó una matriz FODA (Anexo 4.4), que nos permitió obtener información detallada de los factores internos y externos de la institución educativa, debido a que se recogió información relevante del PEI y del PCC de la institución educativa.

Ahora bien, la problemática encontrada es que los niños del aula de 4 años presentan dificultades para relacionarse entre sí. Ellos no se comunican ni interactúan, solo se agrupan de forma selectiva. Por lo general, no se escuchan entre sí ni existe respeto ante conflictos y discrepancias: los niños responden de manera brusca y un poco violenta. Algunos optan por apartarse y convencer a sus amigos o amigas de “no juntarse con él o ella”. Otros, simplemente, prefieren no jugar con el grupo. La socialización solo se origina cuando los niños y niñas tienen que trabajar en los sectores del aula.

Es importante que, las interacciones que se produzcan sean positivas para que los niños puedan conversar, expresar y manifestar lo que desean. También se busca que se establezcan interacciones entre todos para generar lazos en un ambiente adecuado y pacífico. Kid Sense (s. f.) refiere: “*social skills are the skills we use everyday to interact and communicate with others. They include verbal and non-verbal communication, such as speech, gesture, facial expression and body language. A person has strong social skills [...] when communicating with others*”¹ (p.1). De igual manera, Little, Swangler y Akin (2017) manifiestan:

Social skills are the skills that allow a person to interact and to act appropriately in given social contexts.[...] Social skills are ways of dealing with others that create healthy and positive interactions[...] The personal skills needed for successful social communication and interaction[...] Social skills are the skills we use to communicate and interact with each other, both verbally and non-verbally, through gestures, body language and our personal appearance[...] The skills that are necessary in order to communicate and interact with others[...] Social skill is any skill facilitating interaction and communication with others. (p.3)

¹ Las habilidades sociales son aquellas que utilizamos todos los días para interactuar y comunicarnos con los demás. Incluyen la comunicación verbal y no verbal, como el habla, el gesto, la expresión facial y el lenguaje corporal. Una persona tiene fuertes habilidades sociales [...] cuando se comunica con otros.

Ambas citas hacen referencia que el proceso social, como parte de las habilidades sociales, se da siempre mediante las interacciones entre pares. La comunicación se considera como un aliado para que estas interacciones, que manifiestan relaciones interpersonales en sí, sean adecuadas y positivas.

Las relaciones sociales son importantes para el proceso de vida y el aprendizaje para convivir socialmente en un contexto ambiental o cultural. Por ende, si se mantienen aquellas actitudes, faltas de interacción y comunicación, pertenecientes al proceso de socialización en sí, las consecuencias serán negativas. Se generará en los niños una completa falta de desarrollo social ante un mundo colectivo cambiante, problemas de conductas con el entorno, falta de convivencia con el otro o la otra, etc.

Por todo ello, nuestra propuesta de innovación es una adaptación de los juegos populares infantiles. Sabemos que, los juegos, en sí, forman parte esencial de la vida de un niño, cabe resaltar que, como menciona López (citado en Cerdas, Polanco y Rojas, 2002): “el juego empieza a tener significado porque es el medio por el que interactúan, se comunican, establecen relaciones, en otras palabras, socializan” (p.182). Pero los juegos populares, provocan en el niño una relación continúa consigo mismo y con los demás sobre todo si se produce en el ámbito educativo. Coincidimos con Movsichoff (citado en Camacho, 2014) cuando menciona que uno de los aportes más relevantes de los juegos populares es que ayudan a mejorar la comunicación en el grupo de clase, lo que significa que favorecen en las relaciones sociales entre los alumnos. Es por ello que la escuela es el contexto idóneo para el desarrollo de estos juegos populares, a fin de transmitirlos y que se mantengan vivos en la sociedad. Creemos que, de manera lúdica y retomando aquellos juegos, mejorarán las actitudes de estos niños.

El proyecto de innovación es de tipo didáctico. Para Barraza (2013), este tipo de innovación consiste en prácticas de intervención didáctica que permitan la construcción de estrategias y medios para la enseñanza. Por ello, en el proyecto hay una planificación didáctica en el desarrollo y construcción de las estrategias metodológicas. Existe una intervención en el desarrollo de las actividades para mejorar la problemática y hay un monitoreo y evaluación del proyecto.

El aporte que brindará este proyecto de innovación, principalmente, es mejorar la socialización que existe en el aula, desarrollando relaciones sociales e interacciones en los niños de 4 años. También se brinda un conjunto de actividades lúdicas (de juegos

populares) que podrán servir de implementación para otras edades o para la misma institución en sí.

La realización de esta propuesta se adapta a la realidad en la que vivimos, ya que hoy en día los juegos populares no se realizan como en tiempos anteriores, pues lamentablemente la tecnología (tablets, computadoras, juegos virtuales, entre otros) ha ocupado un gran lugar en el desarrollo lúdico en los niños, perjudicando las diferentes áreas (ya mencionadas) en el desenvolvimiento de ellos.

Al respecto, menciona Rosales (2006) que el niño es un ser consumista y que ha desaparecido la niñez, donde el niño está pegado a la TV y a los demás productos que ofrece el mercado, no permitiendo espacios abiertos que invitan a vivenciar, a explorar, a probarse consigo mismo y con los demás.

De acuerdo con la realidad educativa del centro, no se promueven este tipo de juegos, debido a que la propuesta educativa es inspirada en la filosofía Reggio Emilia, que plantea que los niños sean seres investigadores y creadores de su propio aprendizaje. Los juegos populares, en su mayoría, son estructurados y con reglas. Correa y Estrella (2011) afirman:

El trabajo en la escuela Reggio Emilia implica el desarrollo de propuestas creativas, de la aproximación al arte, de la distribución de los espacios con la implementación de talleres en los que investigar, manipular y recrear con materiales diversos les permite descubrir el conocimiento. (p.48)

Por ello, los niños que son educados bajo esta filosofía son niños capaces de manifestar su conocimiento de manera libre, sin reglas o límites. No obstante, se puede manifestar que la filosofía en esta institución educativa nos favorece porque se enseña a partir de la socialización que es un punto clave para el desarrollo del proyecto.

Consideramos que el proyecto de innovación es viable, porque la institución educativa en la que se realizará el proyecto, como ya mencionamos, fomenta espacios de socialización entre los niños. Además, cuentan con un espacio pertinente para realizar las actividades dentro y fuera del aula. Asimismo, existe interés por parte de las autoridades, como la tutora del aula, para ejecutar el proyecto, ya que buscan mejorar el proceso de socialización en los niños de 4 años.

A continuación, se presenta el FODA que nos han permitido obtener información clara y necesaria sobre lo que se pretende innovar.

Con respecto a las fortalezas, existe apoyo de la maestra para llevar a cabo las propuestas de actividades, así como el apoyo de la psicóloga del nido para realizar las actividades lúdicas. El nido también brinda espacios de interacción, donde las aulas y el patio son amplios para realizar las actividades. Además, la mayoría de los niños que conforman el aula se conocen de años anteriores, lo que beneficiaría el desarrollo del proyecto.

De acuerdo con las oportunidades que se presentan, cerca de la institución educativa se encuentra CPAL, un centro en el que cuenta con especialistas que pueden brindar información al nido sobre la importancia del proceso de socialización y la necesidad de generar espacios para favorecerla saludablemente. El nido cuenta con el servicio de serenazgo. La caseta se ubica en la esquina de la cuadra donde se encuentra el nido, lo que permite realizar actividades fuera de la institución, ya que cerca al nido hay un gran parque en el que se pueden organizar diversos juegos con los niños.

Las debilidades encontradas son muchas. La mayoría de los niños pasan el tiempo con sus nanas o abuelos, lo que no permite una libre recreación. También hay un gran porcentaje de niños que son hijos únicos. En ese sentido, la mayoría no tiene mucho contacto con otros niños de su misma edad. La mayoría de los niños viven en departamentos, lo que no favorece la ejecución de este tipo de juegos (populares), porque no suelen salir a lugares donde pueden desplazarse y jugar. Esto trae como consecuencia el uso de la tecnología excesiva y sin supervisión. Es posible que todas estas debilidades provoquen la existencia de pequeños grupos selectivos, es decir, niños que se juntan con unos y no con todos, que se apartan y forman grupos, que reaccionan de forma agresiva ante un problema. También se ha encontrado que la mayoría de los niños traen al aula sus juguetes, lo cual es uno de los factores que hace que los niños formen sus grupos, ya que se guían de que si el juguete es parecido o no al suyo; asimismo, el traer juguetes al aula generan conflictos en el aula, debido a que muchas veces el niño que trajo el juguete no desea prestar o solo presta a algunos niños del aula. Otra debida encontrada es cuando se inicia la asamblea los niños tienen que colocar su asistencia y lo hacen poniendo su foto en un cuadro de asistentes, muchas veces esta actividad se presta para que los niños dejen en evidencia con quien, si se junta y con quien no, ya que en diferentes ocasiones mencionan “yo quiero pegar mi foto al lado de... y no de ...”.

Finalmente, con respecto a las amenazas, se encontró que hoy en día el uso de tecnologías por parte de los niños (*ipads, wiis, laptops, tv*) está opacando el juego (de manera general) en ellos y trae consecuencias negativas, como la falta de socialización.

Con relación a lo anterior, se considera necesario trabajar las debilidades que se presentan, ya que afectan directamente al desarrollo del niño. Asimismo, es claro que los niños y las niñas no muestran iniciativa ni deseos de querer interactuar con los compañeros y las compañeras que no son de su grupo.

Con respecto a los antecedentes de estudio para el desarrollo del tema son tres. La primera es la tesis de licenciatura de Cotrina (2015) titulada “Habilidades sociales en niños de cuatro años durante sus actividades de juego”, la cual nos refiere sobre la importancia de las habilidades sociales en la edad de 4 años –ideal para establecer y mantener relaciones entre los niños–. Asimismo, esta tesis nos manifiesta lo fundamental de las actividades lúdicas para esta edad y cómo pueden ser de gran importancia para las habilidades sociales.

La segunda es la tesis de licenciatura de Fuentes (2014), que nos ha transmitido mucha sabiduría con respecto al desarrollo de juegos en otra cultura. Se titula “Caracterización de juegos infantiles que promueven el desarrollo de habilidades motoras, sociales y cognitivas en niños y niñas de una comunidad Asháninka. En ella se mencionan tres aspectos importantes e integrales para el desarrollo de la niñez: aquellos aspectos que son dados y desarrollados a través de los juegos infantiles. Esta tesis destaca la importancia de las habilidades sociales, que se benefician a través de los juegos. Estas habilidades son básicas para una comunidad de nuestra cultura peruana: la Asháninka.

La tercera es la tesis de licenciatura de Quishpi y Mullo (2016) que se titula “Juegos tradicionales en el desarrollo de lenguaje de los niños del tercer grado de básica del centro educativo Juan Adalberto Araujo, de la comunidad San Francisco de Columbe, Cantón Colta, provincia de Chimborazo, durante el año lectivo 2015-2016”. Aunque se enfoca en el grado de primaria, menciona los juegos tradicionales, aquellos que nuestra tesis necesita como propuesta de interés.

En estos tres antecedentes encontramos, como diferencias, que se basan en otros aspectos más allá de la socialización. En estas tesis existe una mirada diferente sobre cómo se puede beneficiar a partir del uso de los juegos populares. Una de ellas es la mirada global hacia las habilidades sociales. Otra refiere, además de lo social, a

las habilidades motoras y cognitivas. Menciona a aquellas habilidades como beneficio al aplicar los juegos infantiles. La última se refiere al lenguaje, que brinda una mirada totalmente diferente y mucho más específica de cómo favorece aplicar estos juegos populares o tradicionales.

Entre otros antecedentes, la tesis de licenciatura de Acosta (2015) titulada “Las rondas, trabalenguas, retahílas y su relación en el desarrollo del lenguaje oral de los estudiantes del segundo y tercer año de educación básica de la unidad educativa Jardín Escuela Primavera de la parroquia de Tumbaco, cantón Quito, provincia de Pichincha” nos sirve para comprender que las rondas, los trabalenguas y las retahílas también son juegos populares.

La tesis de licenciatura de Camacho (2012) titulada “El juego cooperativo como promotor de habilidades sociales en niñas de 5 años” nos brinda información sobre el juego cooperativo que, de manera lúdica, desarrolla el trabajo en grupo y promueve las habilidades sociales.

Finalmente, la tesis de licenciatura de Hernández (2008) titulada “El juego como herramienta para desarrollar habilidades sociales en los niños y niñas de tres años” ha sido de valiosa información sobre el juego y cómo esta actividad, que es necesaria en la etapa infantil, favorece el desenvolvimiento de las habilidades sociales, que forma parte del proceso de socialización, tema necesario para nuestra tesis.

En estas tres últimas tesis, como antecedentes, existen diferencias con respecto a los juegos y su beneficio. Sin duda, todas se refieren a las habilidades sociales y al lenguaje, pero difieren en los tipos de juegos. La tesis de Acosta (2015) menciona tres tipos de juegos populares muy antiguos y muy utilizados en su tiempo. Por el contrario, otra tesis refiere al juego cooperativo, aquel juego grupal que manifiesta y genera un espacio de relaciones e interacciones. La tercera menciona al juego de manera general, como herramienta fundamental, básica y única para favorecer la socialización.

A partir de la información presentada, se formuló la siguiente pregunta de investigación que guiará el proyecto de innovación de pregrado: ¿Cómo los juegos populares infantiles adaptados mejoran el proceso de socialización en niños de 4 años de un colegio privado en el distrito de Surco?

SEGUNDA PARTE: FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

1. JUEGOS POPULARES INFANTILES

En este primer capítulo se busca presentar de alguna manera a los juegos populares infantiles. En primer lugar, se presentará la conceptualización de los juegos populares, donde veremos por qué reciben ese nombre y cómo fueron creados. En segundo lugar, se presentarán las características de los juegos populares infantiles, y por último se presentará una clasificación de los juegos populares, la cual fue una elaboración propia de las tesis de la presente tesis. Esta clasificación se divide en dos: juegos de movimiento y juegos tranquilos.

1.1 Conceptualización de los juegos populares infantiles

El juego, de manera general, nunca deja de ser la actividad más seria del niño. La vida del niño es jugar. Calero (2003) refiere que se juega por instinto, por naturaleza, por placer, por una fuerza interna que les obliga a moverse y disfrutar plenamente de su libertad de movimiento.

El juego, a su vez, es una fuente de aprendizaje. Mediante el juego podemos desarrollar diferentes áreas, como emocional, social e incluso cognitivo. Menciona Fisher et. al. (2010) que “Playful learning –defined as both free play and guided play --is a whole-child educational approach that promotes academic, socio-emotional, and cognitive development” (p.5)². Jugar da un enfoque en el niño muy holístico, siendo un elemento básico para su futuro desarrollo.

Ahora, se considera apropiado definir a los juegos populares como aquellos juegos que han sido de antaño. Los juegos que se jugaban en las calles, en los barrios, en las quintas. Siendo la popularidad de los juegos en su proceso, esencialmente, en provocar placer teniendo una finalidad y utilidad de solo jugar por simplemente jugar, de relajarse y reponer energías. Son llamados populares, también, porque perduran en el tiempo, pues muchos niños los han jugado. Sarmiento (citado en Camacho, 2014) afirma: “los abuelos lo transmiten a los padres y estos últimos a sus hijos” (p.11). Los juegos populares, al pasar de generación en generación de forma oral, se mantienen vivos, a pesar de que pueden ser cambiados, tanto en la dinámica como en el nombre; sin embargo, no se pierde y se mantiene su esencia. Cabe resaltar que estos repiten un

² El aprendizaje lúdico, definido como juego libre y juego guiado, es un enfoque educativo integral que promueve el desarrollo académico, socioemocional y cognitivo

legado de sus antepasados, ya que los niños pueden jugar lo que sus padres y abuelos jugaron.

De acuerdo con la teoría de Lavega (citado en Camacho, 2014), el juego popular es aquel que se practica frecuentemente por los habitantes de un contexto determinado. Asimismo, el autor infiere que tanto los juegos populares como los juegos tradicionales son sinónimos, ya que ambos han sido parte de una cultura o tradición que reflejan las necesidades y experiencias de las personas pertenecientes a tales culturas.

Carrillo (citado en Guzmán y Huamaní, 2016) menciona: “los juegos populares son como una manifestación recreativa, la cual recoge prácticas colectivas que son transmitidas de generación en generación; asimismo, estos son característicos de la zona” (p.6). En otras palabras, los juegos populares, a través de su contenido lúdico, reúnen aspectos de cada lugar en la que se reproducen. Esto nos dice que los juegos populares pueden variar según el contexto en donde se jueguen, ya que se puede modificar de acuerdo a la cultura del lugar, pero nunca perder su esencia.

Guzmán y Huamaní (2016) también refieren que “los juegos populares son prácticas recreativas que realizan los niños y niñas cuando se juntan” (p.6). Sabemos que el juego, atrae la atención del niño, pues conlleva a un impulso necesario de realizarlos con alegría y emoción. Además, el juego es la actividad más significativa del niño, donde se permiten disfrutar plenamente de su libertad y de su juego.

Son muchos los autores que han definido a los juegos populares; sin embargo, para fines de esta tesis se define a los juegos populares como aquellos que fueron creados en un determinado lugar, principalmente, en los barrios, y se transmitieron de generación en generación, compartiendo la cultura a través de ellos.

1.2 Características de los juegos populares infantiles

Los juegos populares poseen elementos característicos al contexto en el que se desarrollan, como la lengua, los materiales y el lugar. Jiménez (2009) afirmó: “los materiales que son empleados en los juegos populares son fáciles de obtener, lo cual beneficia su acercamiento a la escuela” (p.12). En otras palabras, los materiales que se requieren para jugar pueden ser objetos reciclados y pueden ser reemplazados por otros que estén a mayor alcance. De ello dependerá la creatividad e imaginación de los

participantes del juego. Estos juegos han sido creados para responder a las necesidades y costumbres de los habitantes de la zona en la que se desarrollan.

Otra característica de los juegos populares, según Quispe (2016), es que estos juegos no requieren de tecnología. El autor señala que son enemigos de la tecnología, porque son juegos corporales, es decir, tienen como principal herramienta el uso constante del cuerpo: los participantes corren, saltan, lanzan, jalan, se mueven, etc.

Otra característica de los juegos populares, según Sarmiento (citado en Camacho, 2014), es que “promueve una educación en valores, cultura y todo ello entre las personas que estén integradas en el juego” (p.12). Por lo tanto, es importante el empleo de estos juegos en la escuela, ya que permite que los niños se relacionen entre sí y compartan la cultura que los rodea.

1.3 Clasificación de los juegos populares infantiles

Para la clasificación de los juegos populares, se realizó a través de una exhaustiva búsqueda de información de los siguientes autores: Quispe (2016), Chávez y Sánchez (2015), y Calderón y Del Pilar Villanueva (2016). Estos juegos también han sido clasificados en dos categorías. La primera es juegos de movimiento y la segunda es la de juegos tranquilos.

1.3.1 Juegos de movimiento:

Abarca los juegos que requieren del uso corporal y suelen ser desarrollados en un espacio más amplio por una gran cantidad de participantes.

1.3.2 Juegos tranquilos

Responde a juegos en los que no se necesita mayor movimiento y pueden desarrollarse con una menor cantidad de participantes; además, pueden realizarse en un espacio menos amplio.

Los juegos populares infantiles están desarrollados en el anexo 1.

A lo largo de este capítulo, se ha expuesto sobre los juegos populares infantiles en sí, aquellos juegos que fueron creados en base a la cultura de un determinado lugar. Ahora, estos juegos han sido transmitidos de generación en generación, fomentando socialización entre las personas de los barrios o quintas que los jugaban. Pero, ¿cómo

es el proceso de socialización mediante los juegos populares? Es necesario saber cómo se da aquel proceso, sobre todo a la edad de 4 años, pues permite que los juegos populares sean adecuados para la edad y se realicen generando espacios de socialización.

En el siguiente capítulo se desarrolla acerca del proceso de socialización, considerando las habilidades sociales como punto de partida y la comunicación e interacción, componentes que definitivamente se dan en el desarrollo de los juegos populares.

2. PROCESO DE SOCIALIZACIÓN EN NIÑOS DE 4 AÑOS

En el presente capítulo se desarrollarán los fundamentos teóricos acerca del proceso de socialización, abarcando las habilidades sociales. Asimismo, se desarrollan las teorías socio constructivista y cognitiva, las cuales fundamentan cómo se da la socialización en niños de 4 años y la manera en cómo propiciar un espacio para una adecuada socialización en los niños.

2.1 Habilidades sociales

El proceso de socialización es una inserción del ser humano al mundo de las habilidades sociales. Por tal motivo, es importante mencionar, a manera de teoría, lo que son estas habilidades y qué abarcan.

Las habilidades sociales son diferentes conductas dentro de un conjunto de procesos asociadas a esta. Dongil y Cano (2014) refieren que “las habilidades sociales se pueden definir como un conjunto de capacidades y destrezas interpersonales” (p.2). Aquellas habilidades son parte de la competencia social del ser humano, que implica ciertas normas sociales que se manifiestan mediante las relaciones interpersonales y la comunicación. Las habilidades sociales permiten el desarrollo eficaz del ser humano en situaciones sociales.

Cabe resaltar que estas habilidades se dan en todo ser humano, ya que cada persona es un ser social expuesto al entorno, es decir, que el aspecto social se encuentra adherido en cada uno desde el nacimiento, como menciona Yubero (2014):

El ser humano desde que nace es un ser social, destinado a vivir en un mundo social y que, para ello, necesita la ayuda de los demás. Ese ser social, además, se va haciendo poco a poco a través de la interacción con los otros, en un proceso continuo de socialización. [...] El proceso de socialización también puede concebirse como un

continuo que está en permanente desarrollo. Se inicia desde el momento del nacimiento y va progresando y evolucionando durante todas las etapas del ciclo vital. (pp.1-2)

Yubero nos quiere dar a entender que el ser humano es sociable en la medida que se va desarrollando dentro de un espacio con otros seres. Esto da forma a un proceso denominado socializar. Desde que el ser humano toma contacto con otro se forma el proceso continuo de socialización, que permite el desarrollo de la vida misma.

Es fundamental que exista relación social en todos los seres humanos de manera que se genere la socialización. Esta es indispensable en cada persona, porque sin ella no habría grandes desarrollos en el mundo, que son beneficiosos para la sociedad.

Las habilidades sociales, por lo tanto, engloba una gama muy general y amplia de socialización. Con fines de esta tesis, se presenta un enfoque en el proceso de socialización.

2.2 El proceso de socialización en niños de 4 años

El proceso de socialización se va dando a través de un complejo proceso de interacción de variables personales, ambientales y culturales. Yubero (2014) menciona que en la socialización:

Se considera la importancia que tienen los grupos que rodean a la persona en su proceso de socialización [...]. Además, se entiende que la socialización guarda relación con distintos aspectos del desarrollo que tiene lugar a lo largo de la vida, tratándose de un proceso de adaptación [...]. (p. 4)

Es importante que, para que haya un proceso de socialización, exista más de una persona. Como sabemos, el ser humano es un ser sociable desde el nacimiento; por lo tanto, Yubero recalca que el proceso de socialización con otros es una acción necesaria que se produce a lo largo de la vida y es expuesta como algo que se debe y tiene que darse.

Flores (2005) refiere que la socialización supone la capacidad de relacionarse, ya que el ser humano no se realiza en solitario, sino en la convivencia con otros individuos. En ambas citas y, de acuerdo con ambos autores, manifiestan que la socialización no se produce de forma individual, sino que es necesario que exista una persona más o un grupo humano dispuesto a contribuir en el desarrollo social. La

socialización es el proceso por el que todo ser humano es miembro de un entorno social que se prolonga toda la vida, desde la infancia hasta los últimos años.

Pero ¿para qué se socializa? Es importante que exista la socialización en cada contexto, ya que es el medio por el que se dan las etapas y el desarrollo humano. Suriá (2011) menciona algunas características del para qué socializar.

Entre ellas, menciona la socialización como capacidad para relacionarse (El ser humano no se realiza en solitario, sino en medio de otros individuos de su misma especie, de forma que si careciera de esta relación de períodos fundamentales de su evolución, no podría vivir con normalidad en nuestra sociedad). Y la socialización como aprendizaje (El hombre es un ser social, y en virtud de actividades socializadoras se consigue la relación con los demás. Las habilidades sociales son el resultado de predisposiciones genéticas y de las respuestas a las estimulaciones ambientales). (p.3-4)

La socialización hace que el ser humano se inserte en el mundo. Los símbolos, las creencias, las culturas, las ideologías, entre otros, son aspectos que abarcan el mundo social, en donde el ser humano es partícipe número uno de ello.

En la niñez, el proceso de socialización es muy importante, ya que se definen varios aspectos fundamentales para el desarrollo integral del niño. Camacho (2012) menciona que:

Todo niño es esencialmente un ser sociable. Cada uno de ellos posee ciertas características, que son innatas y representativas de la etapa infantil [...]. Cada niño nace como un ser sociable; desde el primer contacto con su cuidador, se establece este proceso de socialización. (p.20)

Esta teoría se refuerza con lo que mencionaba Yubero: el ser humano es un ser sociable desde el nacimiento. Desde el primer contacto, físico o verbal, del niño con la madre, cuidador o persona que lo recibe, ya se establece una conexión social. Se podría decir que, incluso antes del nacimiento, el niño recibe estímulos socializadores mediante la voz de la madre, mediante cantos, mediante la lectura de cuentos o escucha de música, entre otros. Esto forma parte de la naturaleza del niño: nacer como un centro de atención y receptor social.

A lo largo del periodo social del niño, existen factores que modulan su esencia social. Cotrina (2015) refiere que “en el ámbito social del niño existen dos procesos importantes que se dan en paralelo y que comienzan desde su primer día de vida, estos son: la individualización y la socialización” (p.18). Considerando solo la socialización, es la que, en el desarrollo del niño, modula la conducta mediante diferentes factores. La socialización según Holguín (2011) es el “proceso mediante el cual las personas o

individuos observan, aprenden, interiorizan un conjunto de valores, creencias, normas y maneras de percibir e interpretar la realidad, que les permite interactuar con los demás integrantes de la sociedad a la que pertenecen” (p.22).

En la socialización se desarrollan ciertas habilidades, valores, reglas, entre otros, que hacen que el niño sea miembro de la sociedad.

De por sí, la socialización involucra muchos factores (e incluso agentes socializadores) y desarrolla aspectos necesarios para la vida misma. El proceso de socialización parte de dos etapas: primaria y secundaria. No obstante, al enfocarnos en la infancia (niños de 4 años) partiremos de la primera etapa de socialización. La socialización primaria es aquella que introduce al niño en la sociedad, donde interviene el primer agente socializador desde el nacimiento: la familia. Ariño (2005) refiere que:

Con el término socialización primaria se hace referencia a la socialización que se efectúa durante la infancia, y que precisamente por ser la primera es la más fuerte [...]. Es aquella en la que se interiorizan los elementos socioculturales más importantes y significativos de la sociedad, como es el lenguaje [...]. La socialización primaria es en la primera infancia cuando el niño/a aprende a asumir el rol del otro, es decir, además de a reconocer ciertas actitudes en los otros y comprender su significado, aprende a asumirlos (p.3).

En la socialización primaria, recae la responsabilidad principal de iniciar el proceso de socialización en el niño, de tal manera que pueda asimilar las manifestaciones básicas sociales, como la cultura, los símbolos, el lenguaje, el entorno, etc. Cotrina (2015) agrega: “la socialización primaria transmite contenidos cognitivos, como el aprendizaje del lenguaje, el aprendizaje de diversos esquemas de la realidad [...]” (p.12).

El proceso de socialización primaria nos permite reconocer los factores infantiles fundamentales en el desarrollo y desenvolvimiento social de los niños, como: el desarrollo cognitivo, el lenguaje (herramienta de la comunicación), las emociones y la cultura.

Los autores que presentaron un enfoque sobre la niñez, son Piaget y Vigotsky. Piaget, refiere que esta etapa está dividida por estadios de desarrollo y que, cada estadio depende de un contexto social, con cambios, transiciones, símbolos (verbales y no verbales) y asociaciones. Para Jean Piaget, en cada estadio, el niño tiene ciertos caracteres pertenecientes a esos periodos, que lo llevaban a aprender de manera madura y a conciencia. De acuerdo con la teoría de Piaget, Meece (2000) menciona:

A medida que el niño va pasando por las etapas; mejora su capacidad de emplear esquemas complejos y abstractos que le permiten organizar su conocimiento. [...]. Los niños organizan el conocimiento adquirido de acuerdo a lo que el entorno propone dándole un significado a los esquemas del mundo. (p. 102)

Es decir que, el niño va adquiriendo cambios en su conocimiento, visto como el proceso de su desarrollo, que están muy aliados a su experiencia con respecto al mundo que le rodea. El desarrollo cognoscitivo de cada niño es un proceso continuo en el cual la construcción de los esquemas del entorno se elabora a partir de los esquemas de su niñez.

Piaget, quien parte de sus 4 periodos del desarrollo, hace referencia de que, en su etapa preoperacional, se encuentran algunas características de los niños de 4 años. Betancur (2010), quien menciona a Piaget, refiere que en esta etapa (preoperacional 2-7 años):

Los niños son capaces de utilizar lenguaje para comunicarse, su pensamiento tiende a ser abiertamente concreto, irreversible y egocéntrico. Las nociones de causa-efecto son muy limitadas y le resulta difícil clasificar objetos o acontecimientos, esta etapa está marcada por la función simbólica, la imitación diferida y el lenguaje. Piaget califica este periodo como intuitivo [...] (p.28).

Piaget nos brinda conocimientos acerca de que el niño, en esa etapa, tiene una necesidad de conectarse con otros, usando sus propias herramientas. Los niños son capaces de utilizar diversos esquemas representativos como el lenguaje, el juego simbólico, la imaginación y el dibujo. Aquí el lenguaje tendrá un desarrollo impresionante llegando no solo a construir una adquisición muy importante si no que también será un instrumento que posibilitará logros cognitivos posteriores como la socialización.

El segundo autor, y quizá el más importante dentro de este enfoque social, es Vigotsky. En su teoría constructivista aborda el desarrollo del niño de acuerdo con su entorno social y cultural, donde las prácticas sociales, en conjunto con los valores, el lenguaje, las interacciones, entre otros, forman parte de la internalización de cada uno.

De acuerdo con Ivic (1999), quien cita a Vigotsky:

En la concepción sociocultural del desarrollo, no se puede considerar al niño como un ser aislado de su medio sociocultural. [...]. No se puede analizar el desarrollo del niño [...] ni su educación si se hace caso omiso de sus vínculos sociales". (p.776)

Para Lev Vigotsky, el niño, se construye de acuerdo a sus relaciones sociales y su entorno en sí. Vigotsky plantea que el ser humano es un ser sociable gracias a los estímulos culturales que recibe. Asimismo, manifiesta que el aspecto cognoscitivo va acorde con las relaciones sociales que el niño reciba.

Vigotsky menciona la relación del niño con su entorno sociocultural. Camacho (2012), quien cita a este autor, menciona:

Para Vigotsky, la cooperación social se realiza mediante instrumentos (herramientas, signos). El pensamiento de Vigotsky apuesta por el desarrollo cultural del niño, el cual refuerza [...] que toda función de aprendizaje social de niños aparece dos veces; la primera, a nivel social manifestado en su grupo de pares dentro del aula o fuera de ella [...]. (p.30)

Vigotsky propone que el desarrollo cognoscitivo depende en gran medida de las relaciones con las personas que están presentes en el mundo del niño, y las herramientas que la cultura le brinda para apoyar su pensamiento. Los niños adquieren sus conocimientos, ideas, actitudes y valores a partir de su trato con los demás.

Propone, además, que el niño es un ser sociable gracias a los estímulos culturales que recibe. Los niños aprenden de acuerdo a su contexto social, y esta forma parte determinante de su desarrollo integral.

A los 4 años, los niños, en su mayoría, manifiestan mayor independencia, control y seguridad. Son cada vez menos egocéntricos. Otros desean sentirse observados para manifestar lo que logran. Los niños, necesitan de otros niños para interactuar en el juego, comunicar sus pensamientos, conocer las reglas y el respeto del espacio y del otro (compañero).

A los 4 años, los niños son seres socializadores dentro de su entorno. La escuela, que es un agente fundamental para el proceso de socialización, genera que los niños sean seres activos sociales.

El niño construye su conocimiento social con todos sus sentidos: observa, tiene curiosidad, pregunta, se comunica, interactúa y modula su conducta, de tal manera que ingresan poco a poco a la sociedad correspondiente. Así, el niño, a los 4 años, se adecúa al entorno social, se desarrolla mediante relaciones con otras personas y actúa de acuerdo con sus experiencias.

Asimismo, el niño de 4 años adquiere nuevos conocimientos que, a diferencia de edades menores, asimila de forma madura, de acuerdo con lo que se le presenta. Por

ello, es muy importante la relación socializadora primaria que tenga el niño, ya que de ella depende su comportamiento a futuro. Todas las personas con las que socializa el niño son elementos básicos de su red social. Aquellos agentes socializadores forman parte de un sistema social al que el niño debe ir acercándose y, progresivamente, formando.

2.2.1 Componentes del proceso de socialización

El primer componente es la comunicación verbal, ya que sin comunicación no se podrían establecer las interacciones. La comunicación verbal es la base de las interacciones, es el componente primordial para realizar cualquier tipo de actividad. En el segundo componente se encuentran las interacciones, que demuestran las actitudes del ser humano dentro de un grupo social.

- Comunicación verbal

La comunicación es la función principal de todo ser humano cuando quiere transmitir algo. También es la función principal en un intercambio social. Goroskieta (2008) menciona:

La comunicación es un instrumento sumamente útil para la aproximación entre personas [...] y, en definitiva, para el intercambio entre individuos y el medio, que ayuda a vivir diariamente. Con este punto, se pretende hacer patente todos los elementos del proceso de comunicación, sus interacciones y las diferentes formas de utilizarlo [...]. (p. 109)

La comunicación nos permite intercambiar palabras con otras personas, lo que beneficia en la interacción social. Betancur (2010) señala que “el lenguaje es ante todo un sistema de comunicación, ya que permite a los seres humanos intercambiar información, ideas, actitudes y emociones como también organizar sus pensamientos [...]” (p.35).

La herramienta básica de la comunicación es el lenguaje. El lenguaje verbal nos permite comunicar lo que pensamos, sentimos, creemos, deseamos, etc.

El lenguaje verbal es la herramienta fundamental para que los seres humanos podamos convivir en un contexto adecuado, sin violencia, guerras, confusiones, etc.

Aquí volvemos a mencionar a Vygotsky, pues en su teoría, menciona al lenguaje como herramienta básica para establecer las interacciones sociales. Lev V. manifestaba que el lenguaje es elemental para el desarrollo cognoscitivo, porque es el

que orienta al pensamiento. Asimismo, menciona que el desarrollo del lenguaje se produce en los contextos social y cultural del ser humano, donde las funciones mentales interpretan lo que el lenguaje proporciona.

De acuerdo con Hourcade (2008), refiere: “Vygotsky thought that language and signs played a crucial role in cognitive processes. For example, he thought children learned to plan actions by using speech, which later turned into the inner speech of adults”³. (p.11) El lenguaje verbal, además de ser un eje en el desarrollo cognitivo, cae en la necesidad de ser utilizado en el contexto social en el que se encuentra adherido el ser humano. Para socializar, es necesario comunicar y se comunica mediante los símbolos que el lenguaje transmite. Cuando se socializa, se establece, indudable y necesariamente, comunicación con el otro.

El lenguaje verbal, desde esta perspectiva, cumple una función en relación con el contexto social en el que se encuentra el ser humano. El entorno social refleja un lenguaje que el niño irá desarrollando de acuerdo con lo que escucha, observa y entiende.

A los 4 años, el lenguaje es más fluido, se entiende mejor y las oraciones son más elaboradas, lo que le permite al niño establecer una comunicación más elaborada. De acuerdo con Ovando (2009):

Los niños deben de estar en una íntima y constante comunicación con los otros y el lenguaje es la llave de la comunicación. Este es el instrumento por el cual llegan a compartir las interpretaciones que los otros tienen del mundo y por el cual buscan darle sentido para sí mismos. (p.72)

A esta edad, los niños son capaces de comunicar cualquier aspecto que para ellos sea importante, de manera que interactúan con otros niños y generan un espacio de relaciones.

Dentro de la comunicación, estamos dando un enfoque a la escucha y atención, pues son subcomponentes importantes para que exista una buena comunicación, ya que, cuando escuchamos y atendemos lo que la otra persona nos manifiesta, estaremos fomentando un buen proceso de comunicación, donde hay un receptor y emisor. También, nos enfocamos en esos subcomponentes porque a la edad de 4 años, a

³ Vygotsky pensó que el lenguaje y los signos desempeñaban un papel crucial en los procesos cognitivos. Por ejemplo, los niños aprendían a planear acciones usando el habla, que luego se convirtió en el habla interna de los adultos.

diferencia de edades menores, los niños son más hábiles y conscientes del mundo que les rodea, de tal manera que son capaces de escuchar y atender.

Cuando hay atención, hay escucha. López (2009) menciona que cuando escuchamos estamos registrando de forma muy particular las oscilaciones que se producen en nuestro alrededor. Cuando los niños escuchan, ésta se dirige y se construye dando forma y sentido a lo que se está atendiendo.

Por su parte, la atención, es un proceso multidimensional, que abarca diferentes conductas, una de ellas es la comunicativa. De acuerdo con Castillo (2009) refiere que “la atención está expuesta a un bombardeo continuo de información por parte del entorno” (p.34). Los niños de 4 años atienden y por ende escuchan cuando el entorno le proporciona la información necesaria y la información que desean escuchar. Saber escuchar es saber prestar atención. No se puede hablar de escucha si no se habla de atención. Existe un fuerte dualismo en ellas, cuando escuchamos atendemos, cuando atendemos podemos escuchar. Claro está, que, definitivamente este dualismo fomenta una conducta comunicativa.

En la comunicación, viéndose desde el lado pedagógico, deviene la escucha y la atención, siendo una estrategia que contribuye a la socialización de todo ser humano. (Motta, 2017)

La conducta comunicativa o el simple hecho de comunicar mediante el lenguaje verbal, implica un tipo de relación entre personas, dispuestas a escuchar y atender y por consiguiente generar socialización.

- Interacciones

Las interacciones son fundamentales en el desenvolvimiento de los niños y, sobre todo, muy importantes para su desarrollo integral. Center on the Social and Emotional Foundations for Early Learning (2008) refiere:

Positive interactions are communications/exchanges that take place between the children in your classroom and are successful for the children involved. Child-to-child (or peer) interactions serve many important purposes for young children [...] Interactions in the early years create the foundation for a child's future style of interacting...both negative and positive⁴. (p.1)

⁴ Las interacciones positivas son comunicaciones/intercambios que tienen lugar en el salón de clases y son exitosos para los niños involucrados. Las interacciones niño=niño (o compañero) sirven para muchos propósitos importantes para los niños pequeños [...] Las interacciones en los primeros años crean la base para el estilo futuro de interacción del niño, tanto negativo como positivo.

Las interacciones, a medida que se dan de manera positiva, promueven en el niño y el entorno social, un ambiente acogedor y de calma. La manera cómo se produzcan estas interacciones será la base para el futuro desarrollo social de los niños, sobre todo para construir relaciones positivas dentro de un contexto adecuado. Gail y Strain (s.f.) mencionan que “building positive relationships with young children is an essential task [...]. All children grow and thrive in the context of close and dependable relationships that provide [...] responsive interactions” (p.1)⁵. Una relación positiva proviene de interacciones positivas, basadas en respeto, confianza, escucha, cooperación y, sobre todo, comunicación.

Las interacciones son acciones que se producen entre dos personas o más. Por ello debe existir una comunicación recíproca. Vigotsky, con su teoría basada en lo sociocultural, menciona que, para el desarrollo comunicativo o del lenguaje de los niños, es necesario interactuar con otros. Birck (citado en Cotrina, 2015) explica que:

Vigotsky creía que todos los procesos cognitivos se desarrollan a partir de la interacción social, por tanto, el niño puede lograr esta interacción a través de actividades distintas con personas con más experiencia. Es así que, al interactuar con otros estamos manteniendo y estableciendo relaciones básicas para la experiencia propia. (p.15)

La interacción se basa en vínculos sociales. En ella desemboca una influencia social, en la que interactuar con otros mantiene las relaciones interpersonales. En los niños, estas relaciones interpersonales se evidencian mediante las interacciones, se manifiestan cuando entran en contacto con otros niños. Así, desarrollan su proceso cognitivo mediante la comunicación, la escucha, la atención y van modulando su conducta mediante las interacciones.

Piaget, en su teoría, refería que, para cada etapa del desarrollo, el niño necesita interactuar con su entorno. De acuerdo con Flores (2005), la teoría de Piaget brinda aportes interesantes: la interacción social del niño se concreta al compartir materiales y experiencias.

Las primeras interacciones a las que está expuesto el niño son con el agente socializador primario, que es la familia. En ese espacio, el niño adquiere sus primeras

⁵ Construir relaciones positivas con niños pequeños es una tarea esencial [...]. Todos los niños crecen y prosperan en el contexto de relaciones cercanas y confiables que proporcionan [...] interacciones receptivas.

interacciones, que son importantes porque contribuyen con sus acciones sociales a futuro.

En la etapa preoperacional, en la que se encuentra el rango de 4 años, los niños empiezan a relacionarse con los otros de manera más fácil. Donde las interacciones toman mayor sentido.

A esta edad, las interacciones con sus compañeros cobran mayor importancia, sobre todo en los momentos del juego, ya que en este espacio intervienen las actitudes de cada niño, de acuerdo con sus propias vivencias y experiencias.

Las interacciones a los 4 años son importantes para el desarrollo integral de cada niño. En primer lugar, esas interacciones, de la manera en cómo se den, serán un punto clave para el futuro desenvolvimiento del niño. En segundo lugar, cada interacción tiene un impacto, porque se mantienen lazos o conexiones importantes, que permanecerán por un buen periodo en la vida del niño.

Dentro de las interacciones, estamos dando una mirada a las relaciones interpersonales y al trabajo cooperativo. Ambas acciones son bases en la interacción, pues cuando establecemos relaciones interpersonales desarrollamos interacciones, ya que hay un intercambio entre los miembros partícipes, que supone una socialización en sí. (Simon & Lucien, 1979). Las relaciones interpersonales forman parte fundamental de las interacciones, pues indudablemente, cuando dos personas o más interactúan, dentro del marco social, se entablan estas relaciones interpersonales. Estas son básicas y necesarias, en el período inicial, porque los niños demuestran mayor relación con los otros. Así lo menciona González (2004):

Las relaciones interpersonales son relevantes en el desarrollo del ser humano, específicamente en la etapa de la infancia. Así, cuando el niño se relaciona con las personas que lo rodean, va conformando su personalidad [...] así como su capacidad de gozar y trabajar en el juego, ya que el niño que juega y goza con las personas que lo rodean será un adulto que goce del trabajo. (p.20)

Las relaciones interpersonales que se forman en la infancia son determinantes para un futuro desarrollo, porque le proporcionan al niño aspectos básicos, como autoestima, autorregulación, madurez, personalidad, intercambiar ideas, comunicarse con otros, etc. De acuerdo con Zupiria (2000) refiere que las relaciones interpersonales definitivamente nacen por naturaleza de la interacción, pues los niños participan mediante un diálogo, generando espacios de socialización.

Por su parte, el trabajo cooperativo, es una acción, es una actividad, un desarrollo que tiene un fin. Vilches & Gil (2012) exponen que “en el trabajo cooperativo, resulta, además, esencial para la adquisición de competencias necesarias en los diferentes niveles educativos, como las referidas a la competencia social (...): la comunicación (...)” (p.6). Para realizar un trabajo cooperativo se necesita, atender para escuchar, siendo el emisor que manifiesta y receptor que recibe, realizando la comunicación que genera interacción.

No cabe duda de que, en el trabajo cooperativo se necesita de otras personas. Es esencial que haya un ambiente dedicado a cooperar, a desarrollar actitudes sociales a trabajar el uno por el otro. Arias, Cárdenas & Estupiñán (2003) mencionan que la cooperación se basa en las personas, en el poder de la organización y motivación de las relaciones que se genera. Mediante este trabajo cooperativo se postula la forma en cómo los individuos interactúan.

Los autores Vera (2009) y Glinz (2005) coinciden al manifestar que en el trabajo cooperativo influyen las teorías cognitivas y socio constructivista (Piaget y Vygotsky) ya que ambos autores promueven un aprendizaje activo que compromete en el ser humano un desarrollo del pensamiento que son estimuladas en un contexto de interacciones donde surge la cooperación social. Piaget, refiere en su teoría que cuando los individuos cooperan y desarrollan el trabajo social, existe un enfrentamiento socio cognitivo que estimula el desenvolvimiento cognoscitivo. Vygotsky, en cambio, refiere en su teoría que la interacción a partir de la cooperación requiere del trabajo de un grupo donde a su vez favorece al desarrollo cognitivo y social.

En conclusión, la comunicación como la interacción son respectivas conductas que se dan frente a un entorno social, partiendo de que la comunicación es la base de la interacción. Sin comunicación, sin escucha ni atención, no puede hablarse de interacción. Cuando escuchamos y atendemos a la otra persona, estamos creando al mismo tiempo interacciones, por ende, estamos relacionándonos interpersonalmente. Estas conductas están unidas y enlazadas entre sí, provocando el proceso de socialización.

3. LOS JUEGOS POPULARES INFANTILES PARA MEJORAR EL PROCESO DE SOCIALIZACIÓN EN EL ÁMBITO EDUCATIVO

En el presente capítulo se desarrollarán los fundamentos teóricos que dan sustento a nuestra investigación. Para ello, abordaremos los juegos populares como medio para mejorar el proceso de socialización, la importancia de los juegos populares infantiles en el proceso de socialización y los beneficios de los juegos populares en el proceso de socialización. Estos temas, anteriormente mencionados, dan pie a nuestra investigación, ya que buscamos dar a conocer que los juegos populares infantiles con un medio importante e idóneo para llegar a una socialización sana en los niños.

3.1 Los juegos populares infantiles como medio para mejorar el proceso de socialización

Los juegos populares son la representación de una cultura y tradición. En estos juegos, los niños adquieren muchos factores positivos que le servirán en beneficio de su desarrollo integral: uno de ellos es la socialización. En la medida en que se practican los juegos populares, mejora el proceso de socialización, porque el niño construye su proceso social, se relaciona y comunica con otros para disfrutar del juego. Por consecuencia, interactúa con otros para llevar a cabo el juego. Vega (2011) menciona:

El juego compartido entre niños aparece a partir de los 4 años, aproximadamente. Es feliz jugando con otros niños de su edad y busca la relación ansiada mente. Aunque surgen conflictos, aprende poco a poco a gestionarlos. [...]. Estos hechos son los que van a permitir que el niño se vaya adoptando del proceso de socialización. (p.63)

En esta edad, los niños incrementan capacidades que se aprenden y modulan mediante el juego, ya que en este se establece mayor contacto con los demás. El juego permite que el proceso de socialización, a los 4 años, genere actitudes, como el respeto, la paciencia, la comunicación verbal, las interacciones y la amistad. Estas permiten un adecuado desarrollo integral en los niños.

En los juegos populares se halla la importancia para establecer relaciones, donde el niño descubre todo un mundo social de manera lúdica, interacciona con su entorno, respeta reglas, enfrenta situaciones, comunica lo que piensa. De acuerdo con Camacho (2014), “el juego es como un instrumento que permite a los niños establecer relaciones con su entorno más próximo, de modo que adquieran una serie de normas

y roles sociales que les permitan relacionarse con sus iguales y con los adultos” (p. 9). Mediante los juegos populares, se adquieren infinidad de aprendizajes: comunicación y socialización.

En principio, el niño comunica su intención de jugar, guía su conducta para establecer un diálogo con otro niño y genera un espacio de comunicación. En el juego popular, la interacción es acción básica. Los niños necesitan de otros niños para jugar. En ellos existe el estímulo de querer jugar con otros niños para concretar la acción. Además de comunicar, hay una actitud positiva para que se lleve a cabo el juego, hay una actitud de amistad para que jueguen los que deseen, hay una actitud de socializar.

El comportamiento y la conducta se van modulando y los niños consiguen lo que desean: jugar. Además, los juegos populares mejoran las habilidades sociales en los niños, ya que a partir de estas interacciones lúdicas suelen perder ciertos miedos y aprenden a cómo desenvolverse en la sociedad, sobre todo con niños de su misma edad o entorno.

3.2 Importancia de los juegos populares infantiles en el proceso de socialización

El juego es la actividad más importante para los niños. Es su ocupación. Es la actividad más agradable, divertida, satisfactoria, fantasiosa y, sobre todo, necesaria. Los juegos populares son importantes y necesarios para el proceso de socialización, ya que enseñan diferentes maneras de actuar, modera la conducta, desarrolla capacidades para comunicarse y escuchar, e influye en el niño a querer participar en ellos. El juego popular es importante porque refleja un aprendizaje. Calero (2003) menciona que se aprende a medida que se va jugando. Es probable que, es la única forma de aprendizaje más creadora que tiene el niño.

De acuerdo con Jiménez, A. y Lavado, C. (2016), “los juegos populares forman parte esencial de la vida de un niño, ya que a través de estos juegos el niño adquiere valores, formas de vida, tradiciones, entre otros” (p.20). El juego popular es un medio por el que el niño puede acercarse a los nuevos paradigmas y a diferentes situaciones de una forma amena. Además, los juegos populares son una vía por la que el niño se conecta con la cultura local y regional.

Es importante señalar que algunos juegos permiten que el niño estimule y desarrolle su atención, iniciativa, toma de decisiones, respeto, reglas, entre otros. Los juegos populares permiten que el niño forme su carácter y sus hábitos, con el fin de mejorar su personalidad y sus vínculos.

Los autores Nyota, S. y Mapara, J. (2008) mencionan: “[...] the skills and values learnt through these games and play songs prepare the youngsters to take up their adult roles. The games and play songs also provide interactive apprenticeships which the learner child is given guidance to learn and perform these skills and lessons”⁶ (p.200). Por medio de los juegos populares, los niños aprenden a cómo interactuar según su cultura. De ese modo, los juegos populares ayudan a preparar a los niños y a las niñas para su vida adulta, ya que a través de ellos aprenden habilidades y valores importantes para su vida.

De acuerdo con Quispe (2016), “nuestros pueblos han creado juegos comunitarios y/o cooperativos, en los que se expresa una forma de pensar, sentir y actuar privilegiando los valores asociativos y las pautas de convivencia social” (p.30). En ese sentido, debemos continuar con lo que nuestros antepasados han creado a través de los juegos: el sentido de comunidad. Este tipo de juegos han sido creados con el fin de convivir en armonía. También se basan en el respeto, ya que tratan de revalorar la cultura. Se acompañan de reglas para los participantes, de las que se rescatan valores.

En esa misma línea, concuerdan Sánchez, Riera, González y Escobar (citado en Quispe, 2016), quienes indican:

Los juegos tradicionales y populares fomentan la participación y el compañerismo. Debido a que los juegos populares suelen ser compartidos con un grupo de personas, generando un sentido de trabajo en equipo en los participantes, ya que hay la ayuda mutua y constante. (p. 30)

Los juegos populares transmiten actitudes de empatía, cooperación y comunicación. Asimismo, es relevante mencionar que a través del juego el niño empieza a conocer a las personas que lo rodean y adquiere saberes sobre las normas de convivencia que se manejan. Además, el niño se conoce a sí mismo en un ambiente diferente y cómo interactúa con el otro. Según Ferrándiz (2014), el juego es una

⁶ Las habilidades y los valores aprendidos a través de estos juegos, y las canciones, preparan a los jóvenes para que asuman sus roles adultos. Los juegos y las canciones de juegos también brindan aprendizajes interactivos a los que el alumno recibe orientación para aprender y realizar estas habilidades y lecciones.

herramienta que ayuda a mejorar el comportamiento de los niños, modificándolos hacia el respeto y la aceptación de las normas de la sociedad. Bañares (2008) agrega:

Permite que el infante adquiera un desarrollo integral, puesto que al realizar su práctica le brinda obtener o desarrollar conocimientos, tales como: la creatividad, la solución de problemas, el aprendizaje de papeles sociales, etc.; además, interviene en el progreso psicomotor desarrollo intelectual, sociabilidad, desarrollo afectivo-emocional, entre otros. (p.15)

Mediante el juego popular se desarrollan diferentes actitudes que permiten que el niño, sea un ser humano eficaz y coherente con las normas de la sociedad, cuente con herramientas para enfrentarse a situaciones sociales que se le puedan presentar. Bañares (2008) también manifiesta:

El infante entra en contacto con sus iguales, lo cual es beneficioso para crear un clima agradable [...]; además, ello permite que el niño aprenda normas de comportamiento y a descubrirse a sí mismo en el marco de estos intercambios. (p.12)

Dentro de todo proceso de socialización, el respeto a las normas es fundamental. Para generar un clima social agradable y positivo, es necesario que los niños se relacionen de manera positiva, que sus interacciones sean calmadas y pacíficas, a fin de generar una socialización adecuada.

3.3 Beneficio de los juegos populares infantiles en el proceso de socialización

Los juegos populares son beneficiosos, sobre todo, si se realizan en la primera infancia. A través de los juegos populares, los niños se integran a grupos. Por medio de ellos, también conocen a sus compañeros de juego, lo que les permite reconocer las características de sus amigos. Russel (1970) refiere aquellos juegos como agradables y puramente divertidos cuanto más permanezcan dentro de su naturaleza, dentro de su popularidad.

En tanto, Compos, Eisenberg y Fabes, Schore, Sroufe, Tangney y Fisher (como se citó en Nyota, S. y Mapara, J., 2008) concuerdan en que:

“The traditional [...] children’s games and play songs provided an opportunity where the children learnt by guided participation in social experiences, in explorations of

their world as they play. Such similar play has been found to instil in the young self-confidence, social skills and social understanding”⁷. (p.192)

En ese sentido, los juegos populares también brindan la oportunidad de explorar la cultura a la que pertenecemos de un modo más ameno. Esto se debe a que durante el desarrollo de estos juegos los participantes están aprendiendo acerca de las normas sociales que componen su cultura, es decir, aprenden a cómo comportarse ante diferentes situaciones. Cabe añadir que este aprendizaje se realiza de manera grupal con niños, posiblemente, que tengan el mismo rango de edad.

The present authors observe that many social skills can be learnt through [...] traditional children’s games. For example, the children learn to share tools used for the games [...]. They learn to manage conflict such as to respond to a playmate’s accusation, for example, when a playmate says, “Wabira” (You have cheated), especially the when the accuser has been beaten in a competitive game. They can also learn to keep friends and playmates. [...]. These skills have consequences that teach the children about social interaction from youth to their adult years⁸. (Nyota, S. y Mapara, J., 2008, p.192)

Los mismos autores mencionan que la mejor manera de aprender el proceso de socialización es a través de los juegos populares. A partir de las prácticas de estos tipos de juegos, los niños y las niñas adquieren distintos aprendizajes de cómo interactuar o reaccionar ante alguna situación. Los autores también manifiestan que a partir de los juegos populares los niños y las niñas aprenden a resolver conflictos comunes que se generan, aprenden a reaccionar ante un hecho de injusticia, a seguir reglas o acuerdos comunes, etc. Además, el aprendizaje que adquieren jugando lo conservan en sí mismos hasta la edad adulta, es decir, es para toda la vida. El juego popular desempeña en la vida del niño, la inserción a su dinámica, a su personalidad.

Por un lado, los valores sociales y culturales que permiten experimentar los juegos populares son justificados y posibles de aplicarse en la escuela, porque facilitan

⁷ Los juegos infantiles tradicionales [...] y las canciones de juego brindan una oportunidad para que los niños aprendan mediante la participación guiada en experiencias sociales, en exploraciones de su mundo. Juegos similares se han encontrado para inculcar en los jóvenes la confianza en sí mismo, las habilidades sociales y la comprensión social.

⁸ Los presentes autores observan que muchas habilidades sociales se pueden aprender a través de [...] juegos infantiles tradicionales. Por ejemplo, los niños aprenden a compartir herramientas usadas para los juegos [...]. Aprenden a manejar conflictos, como responder a la acusación de un compañero de juego. También pueden aprender a mantener amigos y compañeros de juego. [...] Estas habilidades tienen consecuencias que enseñan a los niños sobre la interacción social desde la juventud hasta la edad adulta.

la integración y socialización de los niños. Además, estos juegos son de unión, puesto que permiten la aceptación de varios niños y niñas para llevarse a cabo.

Los juegos populares son el eje principal que ocupa un espacio importante en la vida de los niños. El juego popular es la realidad, según la educación en los primeros años (2002), pues es el juego más vivo que se realiza. Es el juego más natural y clásico de toda la vida que genera un ambiente armónico y ameno.

En conclusión, este tercer capítulo se enfocó en relacionar a los juegos populares infantiles con el proceso de socialización en niños de 4 años, notamos que los juegos populares infantiles son un medio idóneo para que los niños se relacionen entre sí, ya que permite que los niños desarrollen actitudes como respeto, paciencia, tolerancia, comunicación verbal y no verbal, atención, entre otros. Cabe resaltar que el niño que es expuesto a este mundo social lúdico, que son los juegos populares infantiles, será capaz de adquirir diversas herramientas y/o estrategias que les serán útil para su desarrollo en la sociedad.

TERCERA PARTE: DISEÑO DEL PROYECTO

3.1 Título del Proyecto

Adaptación de Juegos populares infantiles para mejorar el proceso de socialización en niños de 4 años de un colegio privado en el distrito de Surco.

3.2 Descripción del proyecto

La presente propuesta de innovación es de tipo educativa y didáctica pues consiste en una planificación e intervención educativa didáctica que permitirá mejorar la problemática encontrada mediante estrategias teniendo como finalidad una enseñanza. La didáctica apunta a elementos propios de la enseñanza - aprendizaje al llevar a cabo los juegos populares; sin embargo, no pretende sólo permanecer en tal ámbito, ya que este sería el punto de partida para abrir nuevas alternativas que puedan permitirle (a la institución educativa) aplicarse a nivel curricular e institucional

progresivamente, haciendo así que finalmente sea una propuesta de innovación integral.

El presente proyecto de innovación consiste en mejorar el proceso de socialización en niños de 4 años, todo ello mediante los juegos populares infantiles adaptados, siendo un total de 20 juegos, a los cuales se les ha dado una mirada diferente que mejore, dentro de la comunicación, la escucha y la atención; y la interacción, como las relaciones interpersonales y se genere trabajo cooperativo entre todos(as).

Nuestra innovación se encuentra al retomar aquellos juegos, pero también en la adaptación que les daremos a estos, pues tales juegos demuestran un sentido de comportamientos competitivos que producen nuevos comportamientos, y dada la problemática, no se pretende fomentar más lejanía en los niños. Canalizaremos el sentido de competitividad y rivalidad a un sentido creativo que estimule y provoque en el entorno, además de placer lúdico, diversión y emoción, el trabajo cooperativo, la escucha, la atención y relaciones interpersonales. La innovación también se encuentra en la estrategia metodológica al presentar las actividades, pues presentamos una nueva estructura para realizar los juegos, de tal manera que se cumplan los objetivos propuestos de cada actividad.

El proyecto de innovación se llevará a cabo en una institución educativa privada del distrito de Surco, en el aula de 4 años, siendo un total de 10 niños. Los beneficiarios directos del presente proyecto son los niños, ya que son ellos quienes desarrollarán las actividades y mejorarán sus relaciones sociales. Como beneficiario indirecto, se encuentra la docente del aula, ya que el proyecto, permitirá a la docente tener propuestas de actividades a realizar, dinámicas y motivadoras, que contribuyan y desarrollen aspectos importantes en los niños, sobre todo socialmente. Las actividades que componen este proyecto van acordes y siguen la línea de lo que se plantea en el marco teórico:

Comunicación: escucha y atención

Interacción: relaciones interpersonales y trabajo cooperativo

Considerando aquellos subcomponentes dentro de los objetivos de las actividades.

3.3 Objetivos del Proyecto

Objetivo general:

Diseñar una propuesta de juegos populares infantiles adaptados para mejorar el proceso de socialización en niños de 4 años de un colegio privado en el distrito de Surco.

Objetivos específicos:

- Identificar qué y cuáles son los juegos populares infantiles.
- Identificar cómo es el proceso de socialización en niños de 4 años.
- Diseñar actividades de juegos populares infantiles adaptados para mejorar el proceso de socialización.

3.4 Estrategias y actividades a realizar

El proyecto se desarrollará durante las actividades de psicomotricidad; asimismo, las actividades programadas se darán dos veces a la semana (lunes y jueves) y tendrán una duración de 45 min. Se iniciará desde el mes de abril, donde la primera semana será la presentación del proyecto a las autoridades y responsables. A partir de la segunda semana, se empezará a desarrollar las actividades planteadas; y se finalizará la tercera semana de junio.

Además, es importante mencionar que algunas actividades se desarrollarán en el patio del nido, pero en su mayoría, se desarrollarán en el parque que está cerca al nido. También los recursos que se utilizarán varían, ya que algunos serán comprados o reciclados, otros los chicos mismos lo elaborarán.

Se considera importante señalar el modo deseado de cómo debería presentarse a los niños un nuevo juego, ya que el modo en cómo el niño recepcione aquellos juegos, servirá para que más adelante pueda transmitirlo a otro niño. En ese sentido, Jiménez, A. & Lavado, C. (2016, p.23), brindan una estrategia de cómo sería adecuado la presentación de estos juegos populares o tradicionales, para ello recomiendan cuatro etapas o fases.

- **PRESENTACIÓN:** en la primera fase se presenta al niño el nombre del juego, así mismo damos a conocer de qué trata el juego a desarrollar.

- **ORGANIZACIÓN:** en esta fase se organiza los equipos establecidos en cada juego y ubicamos a los niños en el área donde se realizará el juego.
- **EJECUCIÓN** es la fase donde los niños van a desarrollar el juego ya explicado, hasta que todos participen de dicha actividad.
- **EVALUACIÓN:** es la última fase en donde permite al niño expresar sus emociones, opiniones al participar en los diferentes juegos, al igual que se le interroga a cada uno sobre la actividad realizada.

Actividades a realizar:

Mes: Abril	Semana: 2	Día: Lunes
Actividad: La clave Adaptación: Anexo 1	Objetivo General: Desarrollar comunicación entre los grupos. Objetivo Específico: Los niños del grupo B tendrán que comunicarse con sus compañeros para poder esconderse estratégicamente.	
Desarrollo de la actividad	Recursos	
Presentación: Se realizará la actividad en el parque, para iniciar la presentación del juego se mencionará el nombre del juego. Luego se dirá de qué trata el juego, se mencionará lo siguiente: Se dividirá el grupo en 2, cada grupo tendrá una clave secreta*. En cada grupo hay un niño que llevará la clave. El juego consiste en que el grupo A cuenta hasta un número establecido, mientras que el grupo B se esconde con su clave secreta. El grupo A tendrá que buscar al otro grupo (B), pero si encuentran al niño que tiene la clave secreta,	- 10 fichas (5 con imágenes de fruta y 5 con imágenes de verduras). - Una caja pequeña -Pequeños objetos que puedan entrar en la caja.	

<p>éste tendrá que revelarla y así acaba el juego y comienza el turno del grupo B.</p> <p>*El juego se puede jugar hasta que todos los niños sean los que lleven la clave secreta. Y el grupo A sea el grupo B y viceversa.</p> <p>*La clave secreta tiene que ir cambiando y pueden ser colores, números, animales, meses, estaciones, etc.</p> <p>Organización: Los niños se mantendrán sentados en círculo, se les entregará una ficha con la imagen de frutas o verduras, a los que les tocó fruta, formarán el grupo “A” y a los que les toco verdura serán el grupo “B”.</p> <p>Ejecución: Se dará inicio al juego en un espacio amplio del parque.</p> <p>Evaluación: Como cierre de la actividad se regresará al círculo y se realizará las siguientes preguntas: ¿Cómo te sentiste en tu grupo?, ¿Cómo te sentiste teniendo la clave?, ¿Crees que fueron un buen equipo?, ¿Cómo te sentiste buscando?, ¿Cómo te sentiste escondiéndote?, etc.</p> <p>*Se realizan más preguntas de acuerdo con las respuestas.</p>	
---	--

Mes: Abril	Semana: 2	Día: Jueves
Actividad: La gallina y el gusano Anexo 2	Objetivo General: Desarrollar en los niños el trabajo cooperativo. Objetivo Específico: Los niños que estarán cogidos de las	

	manos tendrán que cooperar entre ellos para no ser atrapados por las gallinitas ciegas.
Desarrollo de la actividad	Recursos
<p>Presentación: La presentación se realizará en el aula, se menciona el nombre del juego y luego se explicará en qué consiste el juego. Consiste en que tres niños serán las gallinitas ciegas y estarán vendados los ojos. El resto de los niños estarán cogidos de las manos. Las tres gallinitas formarán un equipo y buscarán al resto de niños, los demás tratarán de escapar de las gallinitas pero no podrán soltarse de las manos.</p> <p>Organización: Aún sentados en círculo, se colocará unas tarjetitas en el centro del círculo y cuando se dé la indicación los niños cogerán una y verán si les tocó la imagen de una gallina, ya que solo a tres de ellos le tocará, el resto no tendrá ninguna imagen y serán lo que se escaparan.</p> <p>Ejecución: Iremos todos juntos al patio del nido a realizar el juego, ahí se establecerá el espacio de juego.</p> <p>Evaluación: Regresamos al salón y nos sentaremos en círculo. Haremos una pequeña dinámica para compartir la experiencia, se pasará una pelota, el que tenga la pelota hablará y responderá las preguntas: ¿Cómo te sentiste vendado(a)?, ¿Te comunicabas con las otras gallinitas?, ¿Creen que fueron un buen equipo?</p>	<ul style="list-style-type: none"> - 3 vendas - 1 pelotita - Tarjetitas

<p>¿Por qué?, ¿Dónde se escondieron? ¿A quién se le ocurrió?, etc.</p> <p>*Se realizan más preguntas de acuerdo con las respuestas.</p>	
---	--

Mes: Abril	Semana: 3	Día: Lunes
<p>Actividad: Sillas letradas</p> <p>Anexo 3</p>	<p>Objetivo General:</p> <p>Desarrollar en los niños el trabajo grupal.</p> <p>Objetivo Específico: Los niños de ambos grupos tendrán que coordinar entre ellos mismos en dónde puede estar la letra del grupo.</p>	
Desarrollo de la actividad	Recursos	
<p>Presentación: Al llegar al salón, pasaremos a sentarnos en la alfombra (en círculo) y preguntaremos sobre lo que han escuchado, después comentaremos el juego que se realizará. Se les dirá el nombre y de lo que trata el juego. Se les dirá lo siguiente:</p> <p>Se formarán 2 equipos, el primero será el equipo "A" y el segundo será el equipo "B", estos grupos darán vueltas alrededor de las sillas, las cuales tendrán unas cartillas encima con estas letras boca abajo* aleatoriamente. Los dos grupos empezaran a dar vueltas hasta el término de la canción, ellos se sentarán y luego descubrirán qué letra les tocó, si esta letra coincide con el símbolo de su grupo tendrán 1 punto, el juego termina</p>	<p>- 10 sillas</p> <p>- 10 Cartillas (5 A y 5 B)</p>	

<p>cuando ambos equipos acumulen 10 puntos. (Anexo 2.1)</p> <p>*Aquí no se elimina a ningún niño del grupo, ni se sacan las sillas.</p> <p>*El juego consiste en acumular puntos.</p> <p>Organización: Se realizará una “prueba” del juego. Se colocarán las sillas con las cartillas encima y boca abajo, se colocará una música en la radio y cuando termine los niños se sentarán, la letra que les toco ese será su grupo.</p> <p>Ejecución: El juego se desarrollará en el aula.</p> <p>Evaluación: Después, nos sentaremos en círculo y haremos la ronda de preguntas: ¿Les gustó el juego? A los del grupo A ¿Les gustó trabajar con ellos? A los del grupo B ¿Les gustó su grupo? Preguntas particulares: Al niño X ¿te sentiste bien cuando Y estaba al lado tuyo en la ronda?</p> <p>*Se realizan más preguntas de acuerdo con las respuestas.</p>	
--	--

Mes: Abril	Semana: 3	Día: Jueves
Actividad: Mundo de colores Anexo 4	Objetivo General: Desarrollar en los niños interacciones. Desarrollar en los niños comunicación entre ellos mismos.	

	<p>Objetivo específico: Cada pareja tendrá que trabajar junta para tomar atención del resultado del lanzamiento del dado.</p> <p>Cada pareja tendrá que coordinar y saltar juntos al cuadrado que corresponde.</p>
Desarrollo de la actividad	Recursos
<p>Presentación: Antes de comenzar el juego, se dibujará sobre el suelo, con tiza, las casillas del juego mundo (7 casillas), la primera debe ser de inicio y las otras 6 deben tener en el interior un color diferente. En total debe hacer 5 dibujos, los cuales deben estar dibujados formando un círculo. La presentación se realizará en el parque, se menciona el nombre del juego y luego se explicará en qué consiste el juego. Por cada dibujo habrá una pareja, los cuales saltarán juntos, el encargado se colocará en el centro con un dado gigante, en cada lado habrá un color diferente, los mismos que se encuentran en los dibujos. El encargado tirará el dado y saldrá un color, todas las parejas deben saltar al mismo tiempo agarradas de la mano de su pareja, hacia el color que salió en el dado. El juego termina cuando todas las parejas hayan pasado por todos los colores. (Anexo 2.2)</p> <p>Organización: Aún sentados en círculo, se les pedirá a los niños que saquen una pelotita de una cajita, estas pelotitas serán de colores, el niño</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Pelotitas de colores - Una cajita mediana - 5 planchas de cartón (ahí se dibujarán las casillas del juego) - Una caja grande (servirá de dado), cada lado debe ir un color diferente.

<p>debe buscar a quien le tocó la pelotita del mismo color.</p> <p>Ejecución: Una vez que encontró a su pareja, se colocarán en el dibujo que les corresponde.</p> <p>Evaluación:</p> <p>Finalmente, volvemos hacer un círculo, para preguntarles a los niños sobre cómo se sintieron en el desarrollo de la actividad. Se les harán las siguientes preguntas: ¿Te comunicabas con tu pareja para saber dónde saltar?, ¿Creen que fueron un buen equipo? ¿Por qué?, ¿Sentiste que se iban a caer?, etc.</p> <p>*Se realizan más preguntas de acuerdo a las respuestas.</p>	
--	--

Mes: Abril	Semana: 4	Día: Lunes
<p>Actividad: Como perros y gatos</p> <p>Anexo 5</p>	<p>Objetivo General:</p> <p>Desarrollar en los niños interacciones.</p> <p>Desarrollar en los niños el trabajo cooperativo.</p> <p>Objetivo específico: Los niños de cada equipo tendrán que organizarse para atrapar las pelotas del otro equipo.</p>	
Desarrollo de la actividad	Recursos	
<p>Presentación: Formaremos un círculo sobre la alfombra del aula, donde se realizará un conversatorio para dar a conocer a los niños el</p>	<p>-4 canastas</p> <p>- 10 pelotas medianas (5 de azul y 5 de rojo)</p>	

nombre y sobre lo que tratará la actividad. Se les dirá lo siguiente:

Para este juego se necesitarán 4 canastas y 10 pelotas pequeñas. El juego consiste en armar dos equipos: ‘perros’ y ‘gatos’. Las pelotas de los perros son de color azul y las pelotas de los gatos son de color rojo. Ambos equipos estarán de extremo a extremo. Cada equipo tendrá 2 canastas, una vacía y la otra llena con 5 pelotas del color. Todos los perros deben correr hasta el extremo donde están los gatos a recuperar sus pelotas, los gatos de igual manera. El juego termina cuando ambos equipos tienen recuperada sus pelotas de color correspondiente. (Anexo 2.3)

Organización: Para la organización del grupo se colocarán las 10 pelotitas sobre una caja de tal manera que no se vean las pelotitas. Cada niño meterá su mano a la caja y sacará una pelotita. Todos los niños que sacaron la pelota azul serán los perros y todos lo que sacaron la pelota roja serán los gatos.

Ejecución: Para iniciar el juego iremos todos juntos al patio de la I.E.

Evaluación: Al finalizar la actividad, volveremos al aula y nuevamente formaremos un círculo sobre la alfombra. Esta vez se realizarán preguntas de cierre; por ejemplo, se preguntará lo siguiente ¿Cómo te sentiste con tu grupo?, ¿Crees que fueron un buen equipo? ¿Por qué?, ¿Cómo te

<p>sentiste cuando ganaron puntos?, ¿Crees que trabajaron en equipo?, etc.</p> <p>*Se realizan más preguntas de acuerdo con las respuestas.</p>	
---	--

Mes: Abril	Semana: 4	Día: Jueves
<p>Actividad: Infiltrados</p> <p>Anexo 6</p>	<p>Objetivo general:</p> <p>Desarrollar comunicación entre los niños.</p> <p>Objetivo específico: Los niños que son lobos deben comunicarse entre sí para atrapar a las ovejas.</p>	
Desarrollo de la actividad	Recursos	
<p>Presentación: Se pedirá que los niños y las niñas se sienten en el suelo formando un círculo, para conversar acerca de esta actividad. Se les dirá el nombre del juego que se llevará a cabo y luego se les explicará de qué trata el juego. Se les dirá lo siguiente:</p> <p>Nos cogeremos de la mano y cantaremos “¿Dónde está, dónde está, el lobo dónde está?, ¿Dónde está, dónde está, el lobo quién será?. Al terminar la canción les pediremos que se formen en parejas y luego les entregaremos una cartilla a cada uno. A un niño de cada pareja será lobo, siendo 5 niños; y los otros 5 serán ovejas. Dado esto, los 5 lobos tendrán que atrapar a las ovejas y están correr para salvarse. Luego, los 5 lobos serán ovejas, y las ovejas serán lobos.</p>	<p>-9 cartillas de oveja</p> <p>-1 de lobo</p>	

<p>Organización: Los niños deben formar una ronda y todos cogernos de la mano.</p> <p>Ejecución: Saldremos del aula e iremos al patio de la I.E. donde se desarrollará la actividad.</p> <p>Evaluación: Al finalizar, realizaremos un círculo y conversaremos sobre cómo nos sentimos durante el desarrollo de la actividad. Se les preguntará lo siguiente: “¿Cómo te sentiste durante el juego?, ¿Te gusto el juego? ¿Por qué?, ¿Cómo te sentiste siendo el lobo?, ¿Cómo te sentiste siendo oveja?, etc.</p> <p>*Se realizan más preguntas de acuerdo con las respuestas.</p>	
---	--

Mes: Mayo	Semana: 1	Día: Lunes
Actividad: Que pasen los niños Anexo 7	<p>Objetivo general: Desarrollar en los niños el trabajo cooperativo.</p> <p>Objetivo específico: Los niños al momento de saltar juntos tendrán que ayudarse entre sí.</p>	
Desarrollo de la actividad	Recursos	
Presentación: La presentación se realizará en el aula haciendo un círculo. Se mencionará el nombre de la actividad y luego se contará de qué trata el juego. Se dirá lo siguiente: Dos niños se cogen de la mano y cantan “que pasen los niños que deben pasar, para que escojan un lugar”, mientras tanto un grupo de niños van pasando	-Sin material	

<p>debajo de las manos agarradas, cuando los niños terminan de cantar atrapan al que se quedó de bajo, y se le muestra 8 cartillas que están boca abajo, el niño elegirá uno y se ubicará en el grupo que le tocó. Después los dos grupos se unirán formando uno solo, todos se cogerán de los brazos, formando una línea horizontal, tendrán que saltar todos juntos hasta una meta que será establecida por todos. Es importante que lleguen todos juntos a la meta. (Anexo 2. 4)</p> <p>Organización: Para esta actividad se pedirá 2 voluntarios, para que sean los que se cogen de las manos.</p> <p>Ejecución: Iremos al patio para realizar el juego.</p> <p>Evaluación: Finalmente, nos sentaremos en círculo y haremos nuestra ronda de preguntas. ¿Les gustó el juego? ¿Qué es lo que más les gustó?, ¿Les gustó el equipo que les tocó? ¿por qué?, ¿Crees que fueron un buen equipo? ¿por qué?, etc.</p> <p>*Se realizan más preguntas de acuerdo con las respuestas.</p>	
--	--

Mes: Mayo	Semana: 1	Día: Jueves
Actividad: El rescate Anexo 8	Objetivo general: Generar trabajo cooperativo entre los niños. Objetivo específico: los niños tendrán que coordinar entre	

	ellos para no pisar las líneas del camino y llegar a la meta.
Desarrollo de la actividad	Recursos
<p>Presentación: Se pedirá a los niños que formen un círculo en la alfombra, para contarles acerca de este nuevo juego, se les dirá el nombre del juego y luego se les explicará de qué trata. Se les dirá lo siguiente.</p> <p>Para este juego se debe dividir el grupo en 2, la mitad del grupo serán “los hijos” y la otra mitad “los padres”. Los padres deben rescatar a sus hijos. Para ello, los padres deben formar una fila en un extremo del camino, tendrán que cruzar un camino saltando, sin pisar las líneas hasta llegar al otro extremo. Si pisan las líneas tendrás que volver a su fila de inicio. Una vez que “el padre” haya llegado al extremo y se encuentre con un “hijo”, ellos tendrás que regresar de la misma manera tomados del brazo de tu compañero, si uno de ustedes llegara a pisar las líneas del camino, tendrán que repetir el procedimiento nuevamente. (Anexo 2.4)</p> <p>Organización: Antes de iniciar el juego se debe dibujar sobre el suelo cuadrados grandes formando un pequeño camino. También debemos dividir el grupo en 2; por lo tanto, pediremos a los niños que cojan un papelito de una canasta, si este papelito tiene el dibujo de un niño será del grupo de los hijos y si en el papelito encuentra un dibujo de un adulto será del grupo de los padres.</p> <p>Ejecución: El juego se desarrollará en el patio de</p>	<p>- Masking tape de colores</p> <p>-Una canasta</p> <p>-10 Papelitos (5 con el dibujo de un niño y 5 con el dibujo de un adulto).</p>

<p>la I.E.</p> <p>Evaluación: Al finalizar se les preguntará a los niños ¿Te gustó el juego? ¿Por qué?, ¿Cómo te sentiste rescatando a tu compañero(a)?, ¿Cómo te sentiste cuando te rescataron?, etc.</p> <p>*Se realizan más preguntas de acuerdo con las respuestas.</p>	
---	--

Mes: Mayo	Semana: 2	Día: Lunes
<p>Actividad: Canastatón</p> <p>Anexo 9</p>	<p>Objetivo general:</p> <p>Desarrollar en los niños el trabajo cooperativo.</p> <p>Objetivo específico: Un equipo tendrá que trabajar juntos para agarrar al otro equipo y el otro equipo tendrá que trabajar juntos para salvarse.</p>	
Desarrollo de la actividad	Recursos	
<p>Presentación: Iremos al parque y formaremos un círculo, en el cual conversaremos acerca del juego. Se les dirá el nombre del juego y en qué consiste. Se les dirá lo siguiente:</p> <p>Se formarán dos equipos, uno de ellos se encargará de trasladar la mayor cantidad de pelotas que pueda de una canasta a la otra. El equipo contrario tendrá que impedirlo y para ello tendrá el poder de inmovilizarlos. Para poder inmovilizar al equipo encargado de trasladar las pelotas, el equipo oponente tendrá que tocarlos en el hombro. Una vez que estos hayan sido inmovilizados deberán detenerse y desde ese</p>	<ul style="list-style-type: none"> - 2 canastas - 10 pelotas medianas - 2 rompecabezas (de 5 piezas) 	

<p>punto deberán lanzar la o las pelotas que tengan en su poder hacia la canasta. Ganará el equipo que acumule más pelotas.</p> <p>Organización: Antes de desarrollar el juego, es importante tomar en cuenta que se necesitará colocar dos canastas (uno de ellos con muchas pelotas pequeñas). Estas canastas deberán estar al extremo uno del otro.</p> <p>Nos mantendremos sentados en círculo y repartiremos piezas de 2 rompecabezas diferentes a los niños, a cada uno le tocará una pieza de cualquiera de las 2 rompecabezas. Los niños tratarán armar el rompecabezas buscando las piezas que la componen.</p> <p>Ejecución: La actividad se desarrollará en el parque.</p> <p>Evaluación: Al termino del juego, se les pedirá a los niños reunirse nuevamente y formar un círculo. En este espacio se les preguntará a los niños ¿te gusto el juego? ¿por qué?, ¿Crees que trabajaron en equipo?, ¿Crees que fueron un buen equipo? ¿por qué?, ¿Cómo te sentiste cuando te atraparon?, ¿Cómo te sentiste cuando lanzabas la pelota?, ¿Cómo te sentiste cuando atrapaste a alguien?, etc.</p> <p>*Se realizan más preguntas de acuerdo con las respuestas.</p>	
--	--

Mes: Mayo	Semana: 2	Día: Jueves
Actividad: Chapa tu color	Objetivo general:	

Anexo 10	<p>Generar interacciones entre los niños.</p> <p>Objetivo específico: cada pareja tendrá que coordinar cómo lanzarán la pelota.</p>
Desarrollo de la actividad	Recursos
<p>Presentación: Formaremos un círculo en el patio de la I.E. y conversaremos acerca de qué trata el juego y también les mencionaremos el nombre del juego. Se les dirá lo siguiente:</p> <p>El juego consiste en que cada niño tendrá que lanzar una pelota al círculo colocado en la pared, de tal manera que el color de la pelota coincida con el color del círculo colocado.</p> <p>Organización: Para este juego se necesitará dibujar círculos de distintos colores en cartulina, los cuales serán colocados en la pared alejados unos de otros. Asimismo, se necesitarán muchas pelotas de colores. Los niños se formarán en parejas para poder lanzar la pelota.</p> <p>Ejecución: La actividad se desarrollará en el patio de la I.E.</p> <p>Evaluación: Al terminar la actividad, volveremos a formar el círculo y preguntaremos lo siguiente: ¿Te gusto el juego? ¿por qué?, ¿Crees que formaron un buen equipo? ¿por qué?, ¿Alguien te ayudo?, ¿A quién ayudaste?, etc.</p> <p>*Se realizan más preguntas de acuerdo con las respuestas.</p>	<p>-Diferentes colores de cartulinas.</p> <p>- Pelotas del mismo color de las cartulinas.</p>

Mes: Mayo	Semana: 3	Día: Lunes
Actividad: Los cuyes Anexo 11	<p>Objetivo general: Desarrollar trabajo cooperativo en los niños.</p> <p>Objetivo específico: Los niños que serán papá y mamá cuyes tendrán que comunicarse y ayudarse entre ellos para rescatar a sus hijitos.</p>	
Desarrollo de la actividad	Recursos	
<p>Presentación: La presentación de la actividad se realizará en el parque y sentados formando un círculo. Se mencionará el nombre del juego y luego se contará de qué trata el juego. Se dirá lo siguiente: El juego consiste en que se elegirán a 2 niños para que sean mamá y papá cuy, los cuales tendrán que buscar a sus hijitos. Los hijos cuyes estarán escondidos en parejas, se esconderán en cajas, también habrá cajas que estarán vacías. Cuando mamá y papá cuy encuentren a sus hijos, los dejarán en otro lugar que ha sido seleccionado previamente para continuar buscando al resto. El juego termina cuando se encuentran a todos los hijitos cuyes. (Anexo 2.6)</p> <p>Organización: Para formar las parejas, pediremos a los niños que se mantengan sentados en círculo, se colocará en el centro una botella, la cual se hará que gire para que al niño(a) que le toque el pico de la botella sea la pareja del niño(a) que le tocó la base de la botella, la primera pareja de niño y niña que se forme será mamá y papá cuy. Además,</p>	<ul style="list-style-type: none"> - 10 cajas grandes - 2 vendas - Una botella 	

<p>se colocarán las cajas en diferentes espacios del parque.</p> <p>Ejecución: Antes de iniciar el juego se vendrán los ojos de mamá y papá cuy para que los hijos cuyes puedan ir a esconderse en las cajas, después comenzaremos a jugar.</p> <p>Evaluación: Nos sentaremos en el parque, en círculo y hablaremos del juego. ¿Qué nos gustó y que no? ¿Les pareció bien trabajar en equipo?</p> <p>Preguntas más personales: Al niño que no interactúa con otro - ¿Te gustó jugar con X? ¿Por qué si o no?, etc.</p> <p>*Se realizan más preguntas de acuerdo con las respuestas.</p>	
---	--

Mes: Mayo	Semana: 3	Día: Jueves
<p>Actividad: Circulando</p> <p>Anexo 12</p>	<p>Objetivo general:</p> <p>Desarrollar en los niños el trabajo cooperativo.</p> <p>Objetivo específico: Los niños de cada equipo tendrán que ayudarse y animarse entre sí para pasar a la meta.</p>	
Desarrollo de la actividad	Recursos	
<p>Presentación: Se iniciará formando un círculo en la alfombra del aula, donde realizaremos un conversatorio acerca del juego, se les dirá el</p>	<p>- Masking tape de colores</p> <p>- Una caja mediana (hará de dado)</p>	

<p>nombre del juego y se le explicará en que consiste el juego. Se les dirá lo siguiente:</p> <p>Para este juego se necesitará dibujar círculos en el piso formando un camino. Los círculos deberán ser lo suficientemente grandes para que puedan entrar dos niños. Se contará con un dado grande el cual estará enumerado del 1 al 5*. Se formarán dos grupos “A” y “B”, los cuales estarán a los extremos del camino ya mencionado. Los miembros del grupo “A” estarán enumerados de tal manera que coincidan con el grupo “B”, el cual también estará enumerado. El juego inicia cuando la maestra lanza el dado, ella tendrá que decir en voz alta el número que haya salido al azar, en ese momento los miembros de los dos grupos “A” y “B” que coincidan con dicho número, tendrán que salir saltando por el camino de círculos, una vez que los integrantes de cada equipo se hayan encontrado cara a cara, tendrán que jugar “piedra, papel o tijera”, el ganador podrá continuar por el camino hasta el final, el que haya perdido tendrá que regresar con su grupo para volver a salir en una nueva oportunidad. El grupo que haya pasado primero será el ganador.</p> <p>*Como el dado posee 6 lados, el sexto lado podrá tener una imagen con el nombre del juego (opcional). (Anexo 2.6)</p> <p>Organización: Para formar los quipos, les repartiremos a los niños unas cartillas de colores, 5 con colores claros que serán el grupo “A” y los otros 5 con colores oscuros, los cuales formarán el grupo “B”</p>	<p>- 10 cartillas de colores (5 de colores claro y 5 de colores oscuros)</p>
--	--

<p>Ejecución: El juego se desarrollará en el patio de la I.E.</p> <p>Evaluación: Cuando haya terminado el juego, se les pedirá a los niños que vuelvan a formar un círculo sobre el patio. En ese momento se les realzará las siguientes preguntas: ¿Te gusto el juego? ¿Por qué?, ¿Cómo te sentiste jugando?, ¿Tuviste que comunicarte con tu equipo?, ¿Crees que formaron un buen equipo?, etc.</p> <p>*Se realizan más preguntas de acuerdo con las respuestas.</p>	
--	--

Mes: Mayo	Semana: 4	Día: Lunes
<p>Actividad: Congelados</p> <p>Anexo 13</p>	<p>Objetivo general: Desarrollar en los niños el trabajo cooperativo.</p> <p>Objetivo específico: Los niños del equipo que congelan tendrán que organizarse para atrapar a los otros.</p>	
Desarrollo de la actividad	Recursos	
<p>Presentación: Se iniciará formando un círculo en la alfombra del aula, donde realizaremos un conversatorio acerca del juego, se les dirá el nombre del juego y se le explicará en que consiste el juego. Se les dirá lo siguiente:</p> <p>Se formarán 2 grupos, los integrantes de cada grupo tendrán una pieza de un rompecabezas*.</p>	<p>- 2 rompecabezas (c/u de 5 piezas)</p>	

Estos grupos se perseguirán entre sí y dado el momento que uno toque al integrante del grupo oponente deberá decir "CONGELADO", y este deberá entregar la pieza del rompecabezas. El juego termina cuando ambos equipos logren armar el rompecabezas.

*Cada grupo tendrá piezas de un rompecabezas distinto del otro; además, el número de piezas del rompecabezas debe ser igual al número de integrantes del grupo.

Organización: Nos mantendremos sentados en círculo y repartiremos piezas de 2 rompecabezas diferentes a los niños, a cada uno le tocará una pieza de cualquiera de las 2 rompecabezas. Los niños tratarán armar el rompecabezas buscando las piezas que la componen.

Ejecución: El juego se realizará en el patio de la I.E.

Evaluación: Cuando haya terminado el juego, se les pedirá a los niños que vuelvan a formar un círculo sobre el patio. En ese momento se les realizará las siguientes preguntas: ¿Te gusto el juego? ¿Por qué?, ¿Cómo te sentiste jugando?, ¿Tuviste que comunicarte con tu equipo?, ¿Crees que formaron un buen equipo?, etc.

*Se realizan más preguntas de acuerdo con las respuestas.

Mes: Mayo	Semana: 4	Día: Jueves
Actividad: La pelota perdida Anexo 14	<p>Objetivo general:</p> <p>Desarrollar en los niños el trabajo cooperativo.</p> <p>Generar comunicación entre los mismos niños.</p> <p>Objetivo específico: Cada equipo tendrá que hablar entre ellos y organizarse para encontrar la pelota del equipo oponente.</p>	
Desarrollo de la actividad	Recursos	
<p>Presentación: Se iniciará formando un círculo con sillas alrededor de la alfombra del aula, donde realizaremos un conversatorio acerca del juego, se les dirá el nombre del juego y se le explicará en que consiste el juego. Se les dirá lo siguiente:</p> <p>Se dividirá el grupo en 2, cada grupo tendrá una pelota de un color establecido. Asimismo, ambos grupos se encargarán de esconder las pelotas mencionadas. Después, el grupo contrario tendrá que buscar la pelota del oponente. El primer grupo que encuentre la pelota gana puntos.</p> <p>Organización: Para generar los grupos, les pediremos a los niños que se mantengan sentados en sus sillas, después a uno por uno les pediremos que se fijen en la cartilla que habrá debajo de su silla, este tiene un color, así sucesivamente. De ese modo se conocerá a qué equipo pertenecerá cada equipo, ya que solo habrán 2 colores en total.</p>	<p>- 2 pelotas pequeñas</p> <p>- 10 cartillas (5 de un color y 5 de otro color)</p>	

<p>Ejecución: El juego se realizará en el patio de la I.E.</p> <p>Evaluación: Cuando haya terminado el juego, se les pedirá a los niños que vuelvan a formar un círculo sobre el patio. En ese momento se les realizará las siguientes preguntas: ¿Te gusto el juego? ¿Por qué?, ¿Cómo te sentiste jugando?, ¿Tuviste que comunicarte con tu equipo?, ¿Crees que formaron un buen equipo?, etc.</p> <p>*Se realizan más preguntas de acuerdo con las respuestas.</p>	
--	--

Mes: Junio	Semana: 1	Día: Lunes
<p>Actividad: Pollitos al corral</p> <p>Anexo 15</p>	<p>Objetivo general: Generar comunicación entre los mismos niños.</p> <p>Objetivo específico: Los niños tendrán que comunicarse para poder formar los grupos.</p>	
Desarrollo de la actividad	Recursos	
<p>Presentación: Se iniciará formando un círculo en la alfombra del aula, donde realizaremos un conversatorio acerca del juego, se les dirá el nombre del juego y se le explicará en que consiste el juego. Se les dirá lo siguiente:</p> <p>Para iniciar el juego, el grupo de niños estará dando vueltas por toda el área (corral) simulando ser pollitos. En un momento dado la maestra simulará ser la mamá gallina, la cual dirá “pollitos</p>	- Masking tape de colores	

al corral” y los pollitos tendrán que entrar en cada cuadrado que halla en el piso. Cuando mamá gallina se retire los pollitos traviosos salen del corral, después mamá gallina regresa y dice “2 pollitos por corral” y 2 pollitos deberán juntarse para entrar en un cuadrado del piso. Mamá gallina podrá decir el número que desee formar dependiendo de número de participantes, los pollitos que no logren encontrar compañero(s) deberá salir del juego.

Organización:

Para este juego se necesitará masking tape, la cual usaremos para formar varios cuadrados en el piso que estén alejados unos de otros, cabe resaltar que dichos cuadrados deben tener un espacio donde puedan entrar 2 niños. Todos los niños serán los pollitos y el adulto responsable será mamá gallina.

Ejecución: El juego se desarrollará en el patio de la I.E.

Evaluación: Cuando haya terminado el juego, se les pedirá a los niños que vuelvan a formar un círculo sobre el patio. En ese momento se les realzará las siguientes preguntas: ¿Te gusto el juego? ¿Por qué?, ¿Cómo te sentiste jugando?, ¿Tuviste que comunicarte con tu pareja o grupo?, ¿Crees que formaron un buen equipo?, etc.

*Se realizan más preguntas de acuerdo con las respuestas.

Mes: Junio	Semana: 1	Día: Jueves
Actividad: Saltarines Anexo 16	<p>Objetivo general: Desarrollar el trabajo cooperativo en los niños.</p> <p>Objetivo específico: Cada equipo tendrá que ayudarse para llegar a meta.</p>	
Desarrollo de la actividad	Recursos	
<p>Presentación: Se iniciará formando un círculo, donde realizaremos un conversatorio acerca del juego, se les dirá el nombre del juego y se le explicará en que consiste el juego. Se les dirá lo siguiente:</p> <p>Se formaron 2 equipos, estos formaran dos filas, del punto de inicio tendrá que salir el primer niño saltando dentro del saco hasta dar vuelta al cono, una vez que llegue al punto de inicio nuevamente se quitará el saco y se lo será a su compañero para que continúe el mismo trayecto, así sucesivamente hasta que completen todos los integrantes del grupo. El juego termina cuando ambos grupos tienen puntos.</p> <p>Organización: Para organizar los equipos, se realizará un sorteo.</p> <p>Ejecución: El juego se desarrollará en el parque.</p> <p>Evaluación: Cuando haya terminado el juego, se les pedirá a los niños que vuelvan a formar un círculo. En ese momento se les realzará las</p>	<p>- 2 sacos</p> <p>- 2 conos grandes</p>	

<p>siguientes preguntas: ¿Te gusto el juego? ¿Por qué?, ¿Cómo te sentiste jugando?, ¿Tuviste que comunicarte con tu equipo?, ¿Crees que formaron un buen equipo?, etc.</p> <p>*Se realizan más preguntas de acuerdo con las respuestas.</p>	
---	--

Mes: Junio	Semana: 2	Día: Lunes
<p>Actividad: Estatuas de colores</p> <p>Anexo 17</p>	<p>Objetivo general:</p> <p>Generar en los niños el trabajo cooperativo.</p> <p>Objetivo específico: Los niños del grupo B tendrán que ponerse de acuerdo para atrapar la mayor cantidad de pelotas.</p>	
Desarrollo de la actividad	Recursos	
<p>Presentación: Se iniciará formando un círculo, donde realizaremos un conversatorio acerca del juego, se les dirá el nombre del juego y se le explicará en que consiste el juego. Se les dirá lo siguiente:</p> <p>Para este juego se necesitará 5 pelotas pequeñas de colores distintos. Se formarán dos grupos “A” y “B”, los cuales estarán a cada extremo del área de juego. Las pelotas de colores serán repartidas a cada miembro del grupo “A”. Cada integrante del grupo “B” tendrá un nombre, en este caso colores, los cuales serán nombrados de tal manera que coincidan con los colores de las pelotas ya mencionadas del otro equipo. El juego consiste en que cada miembro del grupo “B”, tendrá que perseguir a los integrantes del grupo “A” con el</p>	- 5 pelotas pequeñas	

<p>objetivo de obtener las pelotas que correspondan a su color preestablecido, para ello tendrán que tocar el hombro del compañero que tiene la pelota. Este juego tendrá una duración de 2 minutos, al término de este se contarán la cantidad de pelotas obtenidas por el grupo “B”. Luego de ello cambiarán de roles. (Anexo 2.7)</p> <p>*Al finalizar se cambian los roles, A es B y B es A.</p> <p>Organización: Para organizar los equipos, se realizará un sorteo.</p> <p>Ejecución: El juego se desarrollará en el parque.</p> <p>Evaluación: Cuando haya terminado el juego, se les pedirá a los niños que vuelvan a formar un círculo. En ese momento se les realizará las siguientes preguntas: ¿Te gusto el juego? ¿Por qué?, ¿Cómo te sentiste jugando?, ¿Tuviste que comunicarte con tu equipo?, ¿Crees que formaron un buen equipo?, etc.</p> <p>*Se realizan más preguntas de acuerdo con las respuestas.</p>	
---	--

Mes: Junio	Semana: 2	Día: Jueves
<p>Actividad: La pelota en el medio</p> <p>Anexo 18</p>	<p>Objetivo general:</p> <p>Promover en los niños el trabajo cooperativo.</p> <p>Generar en los niños comunicación entre ellos.</p> <p>Objetivo específico: Las parejas tienen que coordinar y</p>	

	comunicarse para que la pelota entre en sus brazos.
Desarrollo de la actividad	Recursos
<p><i>Presentación:</i> La presentación se realizará en el aula, se menciona el nombre del juego y luego se explicará en qué consiste el juego. Consiste en que dos niños estarán a los extremos, los cuales tendrán que lanzarse la pelota entre sí, la pelota no puede ser lanzada hacia arriba, sino de manera central. En el centro se colocará la primera pareja, la cual estará sujeta de ambas manos e intentarán que la pelota pase entre sus brazos. Cuando suceda esto, la pareja tendrá un punto y podrá entrar la siguiente pareja. El juego termina cuando todas las parejas tienen su punto. (Anexo 2.8)</p> <p><i>Organización:</i> Aun sentados en círculo, se colocará unas tarjetitas en el centro del círculo y cuando se dé la indicación los niños cogerán una y buscarán su pareja, ya que habrá 8 tarjetitas de animalitos y 2 de granjeritos. Todas las tarjetas tienen su par, entonces los niños tendrán que buscarse entre sí para ver a quién le tocó el mismo animalito y a los que les tocó granjeritos serán los que lanzarán.</p> <p><i>Ejecución:</i> Iremos todos juntos al parque que está a la vuelta del nido a realizar el juego.</p> <p><i>Evaluación:</i> Regresamos al salón y nos sentaremos en círculo. Haremos una pequeña dinámica para compartir la experiencia, se pasará una pelota, el que tenga la pelota hablará y</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Pelota - Tarjetitas

<p>responderá las preguntas: ¿Te gustó el juego? ¿por qué? ¿Te gustó trabajar con X? ¿Crees que fueron un buen equipo? ¿Por qué?</p> <p>*Se realizan más preguntas de acuerdo con las respuestas.</p>	
---	--

Mes: Junio	Semana: 3	Día: Lunes
<p>Actividad: Actuaequipo Anexo 19</p>	<p>Objetivo general: Generar comunicación entre los niños.</p> <p>Objetivo específico: El representante tendrá que atender a las mímicas que realice su equipo para adivinar y obtener puntos.</p>	
Desarrollo de la actividad	Recursos	
<p>Presentación: Se hará la presentación de la actividad en la alfombra del aula, luego se les dirá a los niños el nombre de la actividad y lo que trata del juego. Se les dirá lo siguiente:</p> <p>Se formarán 2 grupos, cada grupo tendrá 1 representante por ronda. Este representante estará al frente de su grupo y tendrá una imagen en su frente, la cual no podrá ver y su equipo tendrá la tarea de hacer las mímicas para que el representante pueda adivinar, si en determinado tiempo el representante no logra adivinar se pasará a jugar con el siguiente grupo.</p> <p>*Se sugiere que las imágenes sean de animales, medios de transporte, números, etc.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Muchas cartulinas de 1/8 - Plumón - 10 Tarjetitas (5 con el número 1 y 5 con el número 2) 	

<p>Organización: Para dividirse los grupos, se les pedirá a los niños que permanezcan sentados en círculo, para repartirles unas tarjetitas en las cuales habrá el número 1 o 2. A los que les toco el número 1 se juntarán y formarán un grupo y a los que les toco el número 2 también formarán un grupo.</p> <p>Ejecución: La actividad se desarrollará en el aula.</p> <p>Evaluación: Al finalizar la actividad se felicitará a todos por el trabajo realizado. Luego se les hará las siguientes preguntas: ¿Cómo se organizaron en el grupo?, ¿Les fue fácil representar?, ¿Te gustó trabajar con tus amigos?, ¿Creen que hicieron un buen equipo? ¿Por qué?, etc.</p> <p>*Se realizan más preguntas de acuerdo con las respuestas.</p>	
--	--

Mes: Junio	Semana: 3	Día: Jueves
Actividad: Mensaje secreto Anexo 20	<p>Objetivo general: Generar comunicación entre los niños.</p> <p>Objetivo específico: Cada niño tendrá que tener mucha atención al mensaje que se da.</p>	
Desarrollo de la actividad	Recursos	
Presentación: Se iniciará la presentación sentados en círculo en la alfombra del aula. Aquí se les dirá a los niños el nombre de la actividad y luego se	<ul style="list-style-type: none"> - 9 tablas pequeñas - 9 holas bond 	

<p>les contará de qué tarta la actividad. Se les dirá lo siguiente: Formaremos dos grupos, cada equipo debe colocarse en filas, el primer niño de la fila de cada equipo le dirá una palabra al que está a su lado, este dibujara lo que entendió y luego le mostrará su dibujo al siguiente niño de la fila, este dibujará lo que entendió del dibujo y así sucesivamente, hasta llegar al último niño de la fila quién revelará el mensaje secreto.</p> <p><i>*Cabe mencionar que el encargado(a) de dirigir el juego anuncia una pista del mensaje; ejemplo, si el mensaje secreto es una manzana, como pista se dirá que es una fruta</i></p> <p>Organización: Habrá dos rompecabezas de 5 fichas cada una, a cada niño se le entregará una ficha de cualquiera de estos rompecabezas, para que después busque a su equipo y formen su rompecabezas.</p> <p>Ejecución: Esta actividad se realizará en el salón, se habilitará un espacio apropiado dentro del aula, para el desarrollo de la actividad.</p> <p>Evaluación: Volveremos a formar un círculo en la alfombra y conversaremos acerca de cómo se sintieron con el juego. Se le hará las siguientes preguntas: ¿Cómo se sintieron en cada equipo?, ¿Se les hizo fácil entender el dibujo de su amigo?, ¿Cómo se sintieron dibujando?, ¿Creen que fueron un buen equipo? ¿Por qué?, ¿Qué pudieron mejorar como equipo?, etc.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - 9 plumones delgados negros - 2 rompecabezas de 5 fichas cada una.
--	--

*Se realizan más preguntas de acuerdo con las respuestas	
--	--

3.5 Recursos humanos

El presente proyecto cuenta con la participación de los niños, como principales actores. Debido que a partir de sus acciones se podrán observar los resultados esperados.

Como parte del personal a cargo, se ha considerado a las tesoreras, teniendo como rol el desarrollo de las actividades, transmitiendo a los niños y niñas los juegos populares infantiles adaptados. También, se necesitará la participación de las docentes a cargo del aula, puesto que son ellas las que conocen a profundidad cómo son los niños y las niñas que conforman el aula. Por ese motivo, se necesita de su participación, para que formen parte de las actividades y puedan continuar con la propuesta.

3.6 Monitoreo y evaluación

La evaluación del proyecto será de manera permanente, ya que, de acuerdo a nuestra estrategia metodológica, por cada actividad tenemos la fase de evaluación, que consiste en un momento de metacognición, donde se realizan preguntas acerca del juego, pero, sobre todo, las preguntas irán orientadas a los objetivos de cada actividad, que van en relación a la fundamentación teórica.

Por ello, se ha optado por el instrumento de evaluación: cuaderno de campo, siendo éste un instrumento muy importante para obtener información. El cuaderno de campo nos permite observar en vivo diferentes realidades, siendo éstas informaciones válidas para registrar todo aquello que se demuestre. Es por ello que, la observación es la técnica más importante para este instrumento. Cabe resaltar que en la observación usamos todos los sentidos, conjugando la percepción e interpretación. Stritzel (1996) nos menciona la importancia de observar a los niños en todos sus aspectos, integralmente. “One of the important benefits of doing observations is that teachers are viewing many components at the same time. (...) observations allow the teacher to

see the whole child. The emotional, physical, social, and cultural dimensions of the child are equally important, especially with the younger child”⁹(p.51).

La observación es la técnica de información básica para ver el mundo alrededor de los niños con todo lo que ello implica. Observar para redactar en el cuaderno de campo, convirtiéndose éste en un compañero diario de registros, así lo menciona Newburry (2001) “it is useful to consider for a moment research logs and fieldnotes. A research log implies a fairly straightforward objective (...) It should serve as a thorough record for the researcher, with sufficient information to replicate the study and verify that the results are valid”¹⁰(p.3). Es decir, el cuaderno de campo nos abre la posibilidad de hacer un vaciado completo con toda la recopilación de datos que obtengamos.

El registro de notas en el cuaderno de campo es necesario, pues es fundamental recoger toda la información que se acerque a nuestros objetivos, de manera que llevemos un registro óptimo y de buena calidad. Es preciso que, cuando se efectúe el cuaderno de campo, se realice con esmero y consciente de la importancia del adecuado registro de datos, pues ahí se verá reflejado la calidad de la información. Por tal motivo, las personas a cargo de las actividades (tesistas) deberán estar atentas a las respuestas y actitudes de los niños, sean palabras, movimientos, entre otros.

En el anexo 3 se encuentra la matriz del cuaderno de campo, con todos los ítems necesarios a considerar y dónde registrar.

3.7 Sostenibilidad

El presente proyecto brinda la posibilidad de ser replicado en otras instituciones educativas de educación inicial que deseen mejorar el proceso de socialización de los niños y niñas por medio de los juegos populares infantiles adaptados.

Asimismo, las actividades de la propuesta pueden formar parte de la planificación de una actividad, ya que hay algunos juegos que pueden ser para las

⁹ Uno de los beneficios importantes de hacer observaciones es que los maestros están viendo muchos componentes al mismo tiempo. (...) las observaciones le permiten al maestro ver al niño en su totalidad. Las dimensiones emocionales, físicas, sociales y culturales del niño son igualmente importantes, especialmente con el niño más pequeño.

¹⁰ Es útil considerar por un momento los registros de investigación y las notas de campo. Un registro de investigación implica un objetivo bastante sencillo (...) Debe servir como un registro completo para el investigador, con información suficiente para replicar el estudio y verificar que los resultados son válidos.

dinámicas previas a la actividad. Ello genera que el ambiente en clase sea lúdico, recreativo y que refuerce la socialización en los niños.

Es importante señalar que el desarrollo de las actividades se puede adecuar a otras edades, de ello depende el nivel de complejidad de los juegos y de cómo estos son transmitidos al grupo; sin embargo, es importante tomar en cuenta acerca de las etapas de socialización en cada rango de edad.

Finalmente, los recursos que se necesitan para el desarrollo del proyecto son de poco costo, se pueden conseguir e inclusive pueden ser reemplazados por recursos reciclados o materiales que el centro tiene o puede ofrecer; no obstante, se realizará el presupuesto necesario.

3.8 Presupuesto

El presupuesto que ha sido destinado para este proyecto puede ser manejable y modificado. Asimismo, es importante señalar que ello se manejará con las personas responsables, las tesisistas, y el personal administrativo de la institución educativa.

A continuación, una table sobre el presupuesto, tomando en cuenta los materiales para las actividades.

CONCEPTO	COSTO
Útiles: tarjetas, pelotas, canastas, masking tape de colores, vendas, cartulinas de colores, rompecabezas.	100
Material reciclado: cajas, cartón, botellas.	70
TOTAL	170

Con respecto a los recursos humanos, no se generará algún gasto pues no se necesitará de otro personal más que de las tesisistas para desarrollar el proyecto de innovación.

3.9 Cronograma

Antes de llevar a cabo el desarrollo de las actividades del proyecto, se considera necesario y fundamental presentar el proyecto de innovación a las autoridades responsables de la institución educativa, siendo, en primer lugar, las directoras del centro y, luego a las docentes del aula. En este período se les comunicará el tiempo

que llevará desarrollar las actividades, los materiales necesarios, el presupuesto y las posibles réplicas si desean conservar el proyecto para edades menores.

El cronograma a tener en cuenta para el desarrollo de las actividades consiste en lo siguiente:

- Se realizará desde el mes de abril hasta junio.
- Se realizarán las actividades cada semana del mes.
- En cada semana, las actividades se realizarán dos días: lunes y jueves, siendo estos días, los días de psicomotricidad.
- Por cada día, se realizará una actividad, es decir un juego adaptado.
- Cada día después de las actividades, se realizará el monitoreo y evaluación

A continuación, la tabla del cronograma a seguir:

MES	SEMANA	JUEGO	MONITOREO Y EVALUACIÓN
ABRIL	1	Lunes - Presentación del Proyecto a las autoridades responsables.	_____
	2	Lunes -Juego 1 Jueves- Juego 2	Aplicación del Cuaderno de campo
	3	Lunes - Juego 3 Jueves - Juego 4	Aplicación del Cuaderno de campo
	4	Lunes - Juego 5 Jueves - Juego 6	Aplicación del Cuaderno de campo
MAYO	1	Lunes - Juego 7 Jueves - Juego 8	Aplicación del Cuaderno de campo
	2	Lunes - Juego 9 Jueves - Juego 10	Aplicación del Cuaderno de campo

	3	Lunes - Juego 11 Jueves - Juego 12	Aplicación del Cuaderno de campo
	4	Lunes - Juego 13 Jueves - Juego 14	Aplicación del Cuaderno de campo
JUNIO	1	Lunes - Juego 15 Jueves - Juego 16	Aplicación del Cuaderno de campo
	2	Lunes - Juego 17 Jueves - Juego 18	Aplicación del Cuaderno de campo
	3	Lunes - Juego 19 Jueves - Juego 20	Aplicación del Cuaderno de campo

FUENTES CONSULTADAS

- Acosta, M. (2015). *Las rondas, trabalenguas, retahilas y su relación en el desarrollo del lenguaje oral de los estudiantes del segundo y tercer año de educación básica de la unidad educativa Jardín Escuela Primavera de la parroquia de Tumbaco, cantón Quito, provincia de Pichincha*. (Tesis de pregrado). Pontificia Universidad Católica del Perú, Lima.
- Arias, J., Cárdenas, C. & Estupiñán, F. (2003). Introducción al aprendizaje cooperativo. En *Aprendizaje cooperativo* (p.14). Bogotá: Universidad Pedagógica Nacional.
- Ariño, A. (2005). Cultura y socialización. En Manuel García (Coord.), *Pensar nuestra sociedad global. Fundamentos de sociología* (pp. 113-118). Valencia, España: Tirant Lo Blanch.
- Bañares, Bishop y otros. (2008). *El juego como estrategia didáctica Claves para la innovación educativa*. Barcelona, España: Graó
- Barraza A. (2013). *¿Cómo elaborar proyectos de innovación educativa?* Durango, México: Universidad Pedagógica de Durango.
- Betancur, T. (2010). *La interacción entre niños de 3 a 5 años durante los procesos de socialización*. (Tesis de pregrado.) Recuperado de http://repository.lasallista.edu.co/dspace/bitstream/10567/649/1/Interaccion_ninos_3_a_5_anos_procesos_de_socializacion.pdf

- Calderón, A., y Del Pilar, V. (2016). *Efectividad de los juegos recreativos tradicionales en la prevención de la violencia escolar en niños de 9 a 12 años de la Institución Educativa Particular Santa Magdalena Sofía*. (Tesis de pregrado). Recuperado de <http://tesis.ucsm.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/UCSM/5619/60.1367.EN.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Calero, M. (2003). El juego. En *Educación Jugando*. (pp.21 – 22) México: Alfaomega.
- Camacho, L. (2012). *El juego cooperativo como promotor de habilidades sociales en niños de 5 años*. (Tesis de pregrado, licenciatura). Pontificia Universidad Católica del Perú.
- Camacho, N. (2014). *Propuesta de trabajo sobre los juegos tradicionales en Educación Infantil*. (Tesis de pregrado, licenciatura). Universidad de Valladolid, España.
- Castillo, M. (2009). La atención: marco conceptual. En *La atención*. (p.34). Madrid: Pirámide.
- Center on the Social and Emotional Foundations for Early Learning. (2008). *Promoting Healthy Social Behaviors Through*. Estados Unidos: CSEFEL. Recuperado de <http://childcarerrnc.org/secrets/folder/030303/PromotingPositiveInteractionsBetweenChildren120907828.pdf>
- Cerdas, J., Polanco, A., y Rojas, P. (2002). El niño entre cuatro y cinco años: características de su desarrollo socioemocional, psicomotriz y cognitivo-lingüístico. *Revista Educación*, 26 (1), 169-182.
- Chávez, S. & Sánchez, E. (2015). *Juegos tradicionales en las habilidades comunicativas de niños de 3 años de la IE "Virgen de Fátima" -Pio Pata*. (Tesis de pregrado). Recuperado de <http://repositorio.uncp.edu.pe/bitstream/handle/UNCP/2920/Chavez%20Diaz-Sanchez%20Jeronimo.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Correa, O., y Estrella, C. (2011). *Enfoque Reggio Emilia y su aplicación en la unidad educativa. Santa de Cuenca*. (Tesis de pregrado, licenciatura). Universidad de Cuenca, Ecuador.
- Cotrina, S. (2015). *Habilidades sociales en niños de 4 años durante sus actividades de juego*. (Tesis de pregrado, licenciatura). Pontificia Universidad Católica del Perú.
- Dongil, E., y Cano, A. (2014). Habilidades sociales. Recuperado de http://www.bemocion.mscbs.gob.es/comoEncontrarmeMejor/guiasAutoayuda/docs/guia_habilidades_sociales.pdf

- Ferrándiz, I. (2014). La inclusión del juego. *Revista Nacional e Internacional de Educación Inclusiva*. Recuperado de [file:///C:/Users/Sara/Downloads/13918588%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/Sara/Downloads/13918588%20(1).pdf)
- Fisher, K., Hirsh-Pasek, K., Golinkoff, R. M., Singer, D., & Berk, L. E. (2010). Playing around in school: Implications for learning and educational policy. In A. Pellegrini (Ed.), *The Oxford handbook of play*. (p.5). NY: Oxford University Press.
- Flores, A. (2005). *La socialización vista desde la perspectiva de Vigotsky: Propuesta de un taller de socialización para maestros de educación básica*. (Tesis de pregrado). Recuperado de <http://200.23.113.51/pdf/22019.pdf>
- Fuentes, M. (2014). *Caracterización de juegos infantiles que promueven el desarrollo de habilidades motoras, sociales y cognitivas en niños y niñas de una comunidad ashaninka*. (Tesis de pregrado, licenciatura). Pontificia Universidad Católica del Perú, Lima.
- Gail, J., y Strain, P. (s.f.). Building Positive Relationships with Young Children. *Vanderbilt University*, Recuperado de <http://csefel.vanderbilt.edu/modules/module1/handout5.pdf>
- Glinz, P. (2005). Un acercamiento al trabajo cooperativo. *Revista Iberoamericana de Educación*, 36(7), 1 – 14. Recuperado de <https://rieoei.org/RIE/article/view/2927>
- Gonzales, C. (2014). *Las habilidades sociales y emocionales en el aula*. (Tesis de pregrado). Recuperado de http://rodin.uca.es/xmlui/bitstream/handle/10498/16715/Trabajo%20Final%20de%20Grado_Cristina%20Gonz%C3%A1lez%20Correa.pdf
- González, J. (2004) Relaciones interpersonales en la infancia. *Relaciones interpersonales*. (p. 10).
- Goroskieta, V. (2008) Habilidades Sociales. En Gobierno de Navarra (Ed.), *Manual del monitor-monitora de tiempo libre* (pp.97-120). Recuperado de https://www.navarra.es/NR/rdonlyres/BBF448C9-11C6-48B3-A574-558618E4E4F2/138615/Cap_04_97122.pdf
- Guzmán, G. & Huamaní, M. (2016) *Juegos tradicionales para el desarrollo de la psicomotricidad de los niños y niñas de cinco años de edad en la Institución Educativa Inicial San José Obrero de Pomacanchi*. (Tesis de pregrado). Recuperado de <http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/5614/EDSguquug.pdf?sequence=1&isAllowed=yhttp://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/5614/EDSguquug.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

- Hernández, E. (2008). *El juego como herramienta para desarrollar habilidades sociales en los niños y niñas de tres años*. (Tesis de pregrado, licenciatura). Pontificia Universidad Católica del Perú, Lima.
- Holguín, R. (2011) *Proceso de socialización del niño: Una aproximación al estado del arte: Medellín 1984-2010*. (Tesis de pregrado). Recuperado de http://repository.lasallista.edu.co/dspace/bitstream/10567/638/1/Estado_del_arte_proceso_socializacion_ni%C3%B1o.pdf
- Hourcade, J. (2008). Interaction desing and children. *Now, the essense of knowledged*, (1)4, 1-116.
- Ivic, I. (1999). Lev Semionovich Vygotsky. *Revista Trimestral de Educación Comparada*. 24, 773-799.
- Jiménez, A. & Lavado, C. (2016). *Taller de juegos tradicionales para mejorar el desarrollo emocional en niños de 4 años en la I.E. Rafael Narváz Cadenillas*. (Tesis para obtener un grado de licenciatura). Recuperado de <http://dspace.unitru.edu.pe/bitstream/handle/UNITRU/5168/JIMENEZ%20VENTURA-LAVADO%20MONTROYA.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Jiménez, J. (2009). Los juegos tradicionales como recursos didácticos en la escuela. *Revista Innovación y Experiencias Educativas*. 1(23), 1-17. Recuperado de https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_23/JOSEFA_JIMENEZ_FERNANDEZ02.pdf
- Kid Sense (s.f.). Social Skills. Australia: Kid Sense. Recuperado de <https://childdevelopment.com.au/areas-of-concern/play-and-social-skills/social-skills/>
- La educación en los primeros años. (2002). Si este no es el juego ¿El juego donde está?. En *El juego en la educación infantil*. (pp.6 – 19). Buenos Aires: Novedades Educativas.
- Little, S., Swangler, J. & Akin, A. (2017). Defining social skills. *Springer International Publishing*. Doi: 10.1007/978-3-319-64592-6_2
- López, J. (2009). La escucha múltiple. *Quintana*, (8), 309 – 312. Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=65323979018>
- Meece, J. (2000). *Desarrollo del niño y del adolescente. Compendio para educadores*. Recuperado de <https://www.guao.org/sites/default/files/portafolio%20docente/Teor%C3%A1a%20del%20desarrollo%20de%20Piaget.pdf>
- Motta, J. (2017). La actitud de escucha, fundamento de la comunicación y la democracia en el aula. *Lingüística Hispánica*, (30), 149 – 169. Recuperado de <http://www.scielo.org.co/pdf/clin/n30/0121-053X-clin-30-00149.pdf>

- Nido Travesuras. (2016). *Proyecto Curricular del Centro*. Recuperado de Diseño Curricular (compendio). Lima.
- Nido Travesuras. (2016). *Proyecto Educativo Institucional*. Recuperado de Diseño Curricular (compendio). Lima.
- Newbury, D. (2001). Diaries and Fieldnotes in the research process. *The research training initiative*, 1, 1-17. Recuperado de http://www.wordsinspace.net/course_material/mrm/mrmreadings/riadmIssue1.pdf
- Nyota, S., y Mapara, J. (2008). Shona Traditional Children's Games and Play: Songs as Indigenous Ways of Knowing. *The Journal of Pan African Studies*. Recuperado de https://www.researchgate.net/publication/267237463_Shona_Traditional_Children's_Games_and_Play_Songs_as_Indigenous_Ways_of_Knowing
- Ovando, R. (2009). *Importancia de las habilidades comunicativas en preescolar: lenguaje oral y escrito*. (Tesis de pregrado). Recuperado de <http://200.23.113.51/pdf/26054.pdf>
- Quishpi, M., y Mullo, C. (2016). *Juegos tradicionales en el desarrollo de lenguaje de los niños del tercer grado de básica del centro educativo Juan Adalberto Araujo de la comunidad San Francisco de Columbe, cantón Colta, provincia de Chimborazo durante el año lectivo 2015-2016*. (Tesis de pregrado, licenciatura). Pontificia Universidad Católica del Perú, Lima.
- Quispe, M. (2016). *Relación de los juegos tradicionales en la resolución de problemas aritméticos de enunciado verbal (PAEV) de los estudiantes de segundo grado de la I. E. Madres de Divino Amor*. (Tesis de pregrado). Recuperado de <http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/1992/EDquvaml.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Rosales, G. (2006). Introducción. En *Niño, escuela y juegos tradicionales* (pp. 19-20). Córdoba:Brujas.
- Rubio, C. (2014). *Reggio Emilia: La experiencia de enseñar a partir de la belleza*. Ecuador: Universidad San Francisco de Quito. Recuperado de https://www.usfq.edu.ec/publicaciones/para_el_aula/Documents/para_el_aula_09/pea_009_0015.pdf
- Russel, A. (1970). El juego. En *El juego de los niños*. (pp. 9 – 29). Barcelona:Herder.
- Simon, P. & Lucien, A. (1979). La comunicación. En *Las relaciones interpersonales* (p.404). Barcelona: Herder.

- Stritzel, K. (1996). Observation: The primary tool in assessment. *Child care information Exchange*, 50 – 53. Recuperado de <https://www.childcareexchange.com/library/5011250.pdf>
- Suriá, R. (2011). *Socialización y desarrollo social*. Recuperado de <https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/14285/1/TEMA%202%20SOCIALIZACI%C3%93N%20Y%20DESARROLLO%20SOCIAL.pdf>
- Vega, L. (2011). *La socialización en los niños de preescolar mediante el desarrollo de competencias sociales*. (Tesis de pregrado). Recuperado de <http://200.23.113.51/pdf/28108.pdf>
- Vera, M. (2009). Aprendizaje cooperativo. *Innovación y experiencias educativas*, 14, 1-14. Recuperado de https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_14/MARIA%20DEL%20MAR_VERA_1.pdf
- Vilches, A. & Gil, D. (2012). El trabajo cooperativo en el aula: una estrategia considerada imprescindible pero infrautilizada. *Aula de innovación educativa*, 208, 41-46. Recuperado de <http://roderic.uv.es/bitstream/handle/10550/60186/070009.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Yubero, S. (2014). Socialización y aprendizaje social. En Darío Páez (Ed.), *Psicología social, cultura y educación* (pp.796-820). España: Universidad del País Vasco.
- Zupiria, X. (2000). Relaciones interpersonales. Generalidades. En *Relación entre el profesional de la salud y el enfermo*, (8 -74). Vasco:E.H.U. Recuperado de <http://www.ehu.eus/xabier.zupiria/liburuak/relacion/1.pdf>

ANEXOS

Anexo 1: Juegos Populares Adaptados

Juegos de movimiento:

Juego Popular	Adaptación
<p>Las Escondidas</p> <p>El juego consiste en que uno o dos niños contarán del 1 al 10 o al 20, según lo establecido, mientras apoyan su rostro</p>	<p>La clave</p> <p>Se dividirá el grupo en 2, cada grupo tendrá una clave secreta*. En cada grupo hay un niño que llevará la clave. El juego consiste en que el</p>

<p>contra una pared. El resto de los niños se esconderá en ese tiempo. Si no los encuentran, podrán salir de su escondite, sin ser vistos, e ir hacia el lugar donde se contó para tocar la pared y decir: “ampay me salvo”. También pueden salvar a sus demás amigos diciendo: “ampay salvo a todos mis compañeros”.</p>	<p>grupo A cuenta hasta un número establecido, mientras que el grupo B se esconde con su clave secreta. El grupo A tendrá que buscar al otro grupo (B), pero si encuentran al niño que tiene la clave secreta, éste tendrá que revelarla y así acaba el juego y comienza el turno del grupo B.</p> <p>*El juego se puede jugar hasta que todos los niños sean los que lleven la clave secreta.</p> <p>*La clave secreta tiene que ir cambiando y pueden ser colores, números, animales, meses, estaciones, etc.</p>
<p>Gallinita Ciega</p> <p>De un grupo de niños, uno se ofrecerá a ser la gallinita, a la que se le vendarán los ojos y se le dará el número de vueltas según su edad. El resto se colocará a su alrededor, dentro del espacio establecido. Deberán alejarse del niño vendado, porque si toca a otro niño, este será la nueva gallinita ciega.</p>	<p>La gallina y el gusano</p> <p>De un grupo se eligen a 3 niños para ser las gallinitas ciegas, a los cuales se les vendará los ojos. El resto de los niños estarán cogidos de las manos. El juego consiste en que las tres gallinitas formarán un equipo y buscarán al resto de niños, los demás tratarán de escapar de las gallinitas, pero no podrán soltarse de las manos.</p>
<p>Sillas Musicales</p> <p>Se coloca una fila de sillas, una menos a la cantidad de niños que jugarán. Los participantes tendrán que bailar alrededor de las sillas hasta que la música se detenga. Luego, tendrán que buscar una silla y sentarse. El que se quede sin silla perderá. El juego continuará con una silla menos,</p>	<p>Sillas Letradas</p> <p>Se formarán 2 equipos, el primero será el equipo “A” y el segundo será el equipo “B”, estos grupos darán vueltas alrededor de las sillas, las cuales tendrán unas cartillas encima con estas letras boca abajo* aleatoriamente. Los dos grupos empezaran a dar vueltas hasta el término de la canción, ellos se sentarán y luego descubrirán qué letra les tocó, si esta</p>

<p>así sucesivamente hasta que quede un último niño, quien será el ganador.</p>	<p>letra coincide con la letra de su grupo tendrán 1 punto, el juego termina cuando ambos equipos acumulen 10 puntos.</p> <p>*Las cartillas se moverán aleatoriamente de tal manera que los niños no las puedan ver.</p> <p>* Anexo 2.1</p>
<p>Mundo</p> <p>Para empezar el juego, se debe dibujar en el piso un esquema con cuadrados. Cada uno tiene un número del 1 al 10. El niño lanza una piedrita y donde caiga es hasta donde deberá llegar saltando en un pie.</p>	<p>Mundo de colores</p> <p>Antes de comenzar el juego, se dibujará sobre el suelo, con tiza, las casillas del juego mundo (7 casillas), la primera debe ser de inicio y las otras 6 deben tener en el interior un color diferente. En total debe hacer 5 dibujos (o sea 5 rayuelas), los cuales deben estar dibujados formando un círculo. Por cada dibujo habrá una pareja, los cuales saltarán juntos, la maestra se colocará en el centro con un dado gigante, en cada lado habrá un color diferente, los mismos que se encuentran en la rayuela. El encargado tirará el dado y saldrá un color, todas las parejas deben saltar al mismo tiempo agarradas de la mano de su pareja, hacia el color que salió en el dado. El juego termina cuando todas las parejas hayan pasado por todos los colores.</p> <p>*Anexo 2.2</p>
<p>Gato y el Ratón</p> <p>Los niños tienen que hacer una ronda. Dos de ellos serán elegidos al azar o de forma voluntaria: uno será el ratón y el otro, el</p>	<p>Como perros y gatos</p> <p>Para este juego se necesitarán 4 canastas y 10 pelotas pequeñas. El juego consiste en armar dos equipos: ‘perros’ y ‘gatos’. Las pelotas</p>

<p>gato. En tanto, los demás niños cantarán “ratón que te atrape el gato, ratón que te va a atrapar, si no te atrapa esta noche, mañana te atrapará”. Mientras cantan la canción, el niño que representa al ratón tendrá que escapar del gato entre los agujeros que se forman entre los participantes, ya que estos estarán cogidos de la mano y con los brazos extendidos. El gato tiene que seguir al ratón. Sin embargo, los niños que forman el círculo intentarán cerrar el agujero bajando los brazos para que no pase el gato. El juego acaba cuando el gato atrapa al ratón.</p>	<p>de los perros son de color azul y las pelotas de los gatos son de color rojo. Ambos equipos estarán de extremo a extremo. Cada equipo tendrá 2 canastas, una vacía y la otra llena con 5 pelotas del color. Todos los perros deben correr hasta el extremo donde están los gatos a recuperar sus pelotas, los gatos de igual manera. El juego termina cuando ambos equipos tienen recuperada sus pelotas de color correspondiente.</p> <p>*Anexo 2.3</p>
<p>Juguemos en el Bosque</p> <p>Se forma una ronda donde se canta “juguemos en el bosque mientras el lobo está, lobo está”. Los niños preguntarán: “lobo, ¿qué estás haciendo?”. Entonces, el lobo contesta estoy tendiendo mi cama, y así sucesivamente. El lobo responde todo lo que los niños preguntan, hasta que el lobo responde: “ahí voy”. De inmediato sale atrapar a los niños para que sea el nuevo lobo. Así se repite el juego desde el inicio.</p>	<p>Infiltrados</p> <p>Para este juego se necesitarán pequeñas cartillas, las cuales tendrán dibujos de ovejas y sólo una cartilla tendrá la imagen de un lobo. Para dar inicio al juego, todos deben estar en una ronda cantando*. Cuando terminen de cantar, la maestra dirá en voz alta “parejas de 2”, los niños tendrán que buscar una pareja y ahí se les entrega las cartillas. El niño que tenga la cartilla del lobo se sentará a esperar a que salgan los demás lobos, y el otro niño que es oveja se sienta a esperar a las otras ovejas. Se volverá a repartir las cartillas aleatoriamente, de manera que salga un lobo de nuevo con una oveja. El juego se repite hasta que haya 5 lobos y 5 ovejas. Una vez esto, las ovejas tendrán que correr para</p>

	<p>salvarse.</p> <p>*¿Dónde está, dónde está, el lobo dónde está? ¿Dónde está, dónde está, el lobo quién será?</p>
<p>Que pase el Rey</p> <p>Dos niños se cogen de la mano, forman un puente y cantan “que pase el rey, que deje pasar, que el hijo del conde se ha de quedar”. Mientras tanto, un grupo de niños va pasando debajo de las manos que forman el puente. Cuando los niños terminan de cantar atrapan al que se quedó de bajo y le preguntan a qué grupo desea ir. El niño debe elegir y colocarse detrás del escogido. Después de que todos los niños eligen a qué grupo pertenecer, se forman dos filas. Los niños de cada fila se tomarán de la cintura y jalarán para que el otro equipo pase la línea o marca establecida.</p>	<p>Que pasen los niños</p> <p>Dos niños se cogen de la mano y empiezan a cantar la canción del juego*, mientras tanto un grupo de niños van pasando debajo de las manos agarradas, cuando los niños terminan de cantar atrapan al que se quedó de bajo, y se le muestra 2 cartillas que están boca abajo**, el niño elegirá uno y se ubicará atrás del niño al que le corresponda tal cartilla. Después los dos grupos armados se unirán formando uno solo, todos se cogerán de los brazos, formando una línea horizontal, tendrán que saltar todos juntos hasta una meta establecida. Es importante que lleguen todos juntos a la meta.</p> <p>*“que pasen los niños que deben pasar, para que escojan un lugar”</p> <p>** Cada cartilla tiene un color que le corresponde a uno de los niños que están agarrados de la mano. Ejemplo: Niño A es de color rojo y el niño B es de color azul.</p>
<p>San Miguel</p> <p>Se necesita una mamá y un ladrón. El resto de los niños pueden ser los hijos. El juego trata de que una mamá está con sus hijos. De repente, llega el ladrón, inventa algo y se lo dice a la mamá para que se vaya. Por</p>	<p>El rescate</p> <p>Antes de iniciar el juego se debe dibujar sobre el suelo cuadrados grandes formando un pequeño camino.</p> <p>Para este juego se debe dividir el grupo en 2, la mitad del grupo serán “los hijos” y la otra</p>

<p>ejemplo, tu negocio se incendia. Al irse mamá, el ladrón tratará de llevarse a uno de los hijos. Para evitar que se los lleven, los hijos deberán estar sentados y bien sujetos unos de otros. Los niños gritarán: “san Miguel, san Miguel”. Eso hará que mamá regrese y el ladrón se vaya. Cada hijo capturado es un nuevo ladrón. Esto se repetirá varias veces. El juego terminará cuando la mamá se quede sin hijos.</p>	<p>mitad “los padres”. Los padres deben rescatar a sus hijos. Para ello, los padres deben formar una fila en un extremo del camino, tendrán que cruzar el camino saltando dentro de los cuadros ya dibujados anteriormente, sin pisar las líneas hasta llegar al otro extremo. Si el participante llegara a pisar dichas líneas tendrá que volver a su fila de inicio. Una vez que “el padre” haya llegado al extremo y se encuentre con un “hijo”, ellos tendrán que regresar de la misma manera tomados del brazo de su compañero, si uno de los dos llegara a pisar las líneas del camino, tendrán que repetir el procedimiento nuevamente. El juego terminará cuando se llegue a rescatar a todos “los hijos”.</p> <p>*Anexo 2.4</p>
<p>Kiwi</p> <p>Primero, es importante formar dos grupos: A y B. Luego, es necesario armar una torre con latas o con chapas. El grupo A tendrá que tirar la pelota sobre la torre. Si esta se derrumba, tendrán que tratar de armar la torre de nuevo mientras el grupo B sale a buscar la pelota y se la lanza al grupo A que está armando la torre, ya que deben impedir que la torre se arme. Si la pelota le cae a un jugador, este es eliminado. El juego termina cuando un grupo A termina</p>	<p>Canastatón</p> <p>Para el juego se necesitará colocar dos canastas (uno de ellos con muchas pelotas pequeñas). Estas canastas deberán estar al extremo uno del otro. Se formarán dos equipos, uno de ellos se encargará de trasladar la mayor cantidad de pelotas que pueda de una canasta a la otra. El equipo contrario tendrá que impedirlo y para ello tendrá el poder de inmovilizarlos. Para poder inmovilizar al equipo encargado de trasladar las pelotas, el equipo oponente tendrá que tocarlos en el hombro. Una vez que estos hayan sido inmovilizados deberán detenerse y desde ese</p>

<p>de armar la torre o cuando el B elimina a los jugadores del equipo contrario.</p>	<p>punto deberán lanzar la o las pelotas que tengan en su poder hacia la canasta. Ganará el equipo que acumule más pelotas.</p>
<p>Las Chapadas</p> <p>Se crean dos grupos. Un grupo persigue al otro. Al atrapar a los integrantes, se dice: chapado o chapada. De inmediato, los llevan a un lugar previamente acordado. Para rescatarlos, los integrantes de su equipo deberán intentar llegar a ellas y tocarlas para que regresen al juego.</p>	<p>Chapa tu color</p> <p>Para este juego se necesitará dibujar círculos de distintos colores en cartulina, los cuales serán colocados en la pared alejados unos de otros. Asimismo, se necesitarán muchas pelotas de colores. El juego consiste en que cada niño tendrá que lanzar una pelota al círculo colocado en la pared, de tal manera que el color de la pelota coincida con el color del círculo colocado.</p>
<p>La Liebre</p> <p>El juego consiste en elegir un jugador, quien será la liebre. Este tendrá que buscar a los demás integrantes, que estarán escondido, y tocarlos. Cuando encuentra, lo toma de la mano y juntos buscan a los demás. El juego termina cuando todos se hayan vuelto liebres. Si algún jugador toca la mano de la última persona de la cadena y grita “liebre”, libera a todos y el juego vuelve a empezar.</p>	<p>Los cuyes</p> <p>El juego consiste en que se elegirán a 2 niños para que sean mamá y papá cuy, los cuales tendrán que buscar a sus hijitos. Los hijitos cuyes estarán escondidos en parejas, se esconderán en cajas, también habrá cajas que estarán vacías. Cuando mamá y papá cuy encuentren a sus hijos, los dejarán en otro lugar que ha sido seleccionado previamente para continuar buscando al resto. El juego termina cuando se encuentran a todos los hijitos cuyes.</p> <p>*Anexo 2.5</p>
<p>7 Pecados</p> <p>Antes de iniciar el juego el grupo se pone de acuerdo en elegir la categoría (país, fruta, animal, etc.), luego uno de los niños</p>	<p>Circulando</p> <p>Para este juego se necesitará dibujar círculos en el piso formando un camino. Los círculos deberán ser lo suficientemente grandes para</p>

<p>pregunta en secreto a cada uno lo que eligió según la categoría establecida. Después, forman todos en círculo, uno lanza una pelota al aire y grita el nombre de uno de estos al azar, mientras el resto se aleja corriendo, el participante que fue elegido corre a coger la pelota, si la coge antes del primer rebote, puede volver a lanzarla gritando otro nombre, sino grita stop, y el resto debe parar de correr y quedarse quieto. Luego el que tiene la pelota da tres pasos largos al que esté más cerca para tirarle la pelota, si le llega a caer esa persona tiene que lanzar la pelota, si no le llega a caer la misma persona que perdió debe lanzar otra vez. El primero que acumule 7 pecados pierde.</p>	<p>que puedan entrar dos niños. Se contará con un dado grande el cual estará enumerado del 1 al 5*. Se formarán dos grupos “A” y “B”, los cuales estarán a los extremos del camino ya mencionado. Los miembros del grupo “A” estarán enumerados de tal manera que coincidan con el grupo “B”, el cual también estará enumerado. El juego inicia cuando la maestra lanza el dado, ella tendrá que decir en voz alta el número que haya salido al azar, en ese momento los miembros de los dos grupos “A” y “B” que coincidan con dicho número, tendrán que salir saltando por el camino de círculos, una vez que los integrantes de cada equipo se hayan encontrado cara a cara, tendrán que jugar “piedra, papel o tijera”, el ganador podrá continuar por el camino hasta el final, el que haya perdido tendrá que regresar con su grupo para volver a salir en una nueva oportunidad. El grupo que haya pasado primero será el ganador.</p> <p>*Como el dado posee 6 lados, el sexto lado podrá tener una imagen con el nombre del juego (opcional).</p> <p>*Anexo 2.6</p>
<p>Agua y Cemento</p> <p>Se divide el total de estudiantes en dos grupos: uno será “agua” y el otro grupo será “cemento”. El juego se inicia cuando los estudiantes que son “cemento”</p>	<p>Congelados</p> <p>Se formarán 2 grupos, los integrantes de cada grupo tendrán una pieza de un rompecabezas*. Estos grupos se perseguirán entre sí y dado el momento que uno toque al integrante del grupo oponente deberá decir</p>

<p>persiguen a los que son “agua”. Si los tocan, estos automáticamente se convierten en cemento, quedando paralizados en su sitio hasta que uno de sus compañeros de grupo, que no haya sido tocado, los desencante con otro toque. Variantes: los niños, para desencantar, pasan entre las piernas del compañero encantado o pasan por encima.</p>	<p>“CONGELADO”, y este deberá entregar la pieza del rompecabezas. El juego termina cuando ambos equipos logren armar el rompecabezas.</p> <p>*Cada grupo tendrá piezas de un rompecabezas distinto del otro; además, el número de piezas del rompecabezas debe ser igual al número de integrantes del grupo.</p>
<p>Sardina Enlatada</p> <p>El juego consiste en que un niño del grupo se esconde mientras que el resto cuenta. Después, el resto se pone a buscar al niño(a) que se había escondido, el primero que lo encuentra se esconde con el niño(a) en el mismo lugar, cuando llegue el segundo, los encuentra y se esconde con ellos, así sucesivamente hasta que solo uno queda sin esconderse y los demás estarán como sardinas apretados en el escondite. El último en llegar es quien deberá esconderse en el siguiente juego.</p>	<p>La pelota perdida</p> <p>Se dividirá el grupo en 2, cada grupo tendrá una pelota de un color establecido. Asimismo, ambos grupos se encargarán de esconder las pelotas mencionadas. Después, el grupo contrario tendrá que buscar la pelota del oponente. El primer grupo que encuentre la pelota gana puntos.</p>
<p>Conejos a su conejera</p> <p>Se formarán grupos de tres, de los cuales dos formarán la conejera tomándose de las manos, el tercero será el conejo, se pondrá dentro de la conejera. La persona que dirige dará las siguientes indicaciones: - Cambio de conejos, las conejeras se</p>	<p>Pollitos al corral</p> <p>Para este juego se necesitará masking tape, la cual usaremos para formar varios cuadrados en el piso que estén alejados unos de otros, cabe resaltar que dichos cuadrados deben tener un espacio donde puedan entrar 2 niños.</p>

<p>quedan en su lugar sin moverse solo levantan los brazos para que el conejo salga y busque su nueva conejera. El coordinador también buscará su propia conejera por lo tanto quedará un conejo sin conejera, ahora este dará la indicación. - Cambio de conejeras, solo se mueven los que forman las conejeras. Los conejos se quedan quietos esperando una nueva conejera, los que lleguen al último salen del juego. -Cambio de todo, consiste en volver a formar los equipos con nuevos integrantes. Los últimos pierden y sale del juego.</p>	<p>Para iniciar el juego, el grupo de niños estará dando vueltas por toda el área (corral) simulando ser pollitos. En un momento dado la maestra simulará ser la mamá gallina, la cual dirá “pollitos al corral” y los pollitos tendrán que entrar en cada cuadrado que halla en el piso. Cuando mamá gallina se retire los pollitos traviesos salen del corral, después mamá gallina regresa y dice “2 pollitos por corral” y 2 pollitos deberán juntarse para entrar en un cuadrado del piso. Mamá gallina podrá decir el número que desee formar dependiendo de número de participantes, los pollitos que no logren encontrar compañero(s) deberá salir del juego.</p>
<p>Carrera de sacos</p> <p>Los niños deben meter los pies dentro del saco o la bolsa y esperar que alguien dé la orden de salida. Al dar inicio a la carrera, los niños deben avanzar dentro del saco, saltando, de manera que lleguen a la meta. Gana el que llega primero.</p>	<p>Saltarines</p> <p>Se formaron 2 equipos, estos formaran dos filas, del punto de inicio tendrá que salir el primer niño saltando dentro del saco hasta dar vuelta al cono, una vez que llegue al punto de inicio nuevamente se quitará el saco y se lo será a su compañero para que continúe el mismo trayecto, así sucesivamente hasta que completen todos los integrantes del grupo. El juego termina cuando ambos grupos tienen puntos.</p>
<p>Encantados</p> <p>Se elige a un niño(a) quien será el brujo, este tendrá que perseguir a los demás. Cuando haya alcanzado a uno tiene que decir encantado, haciendo que esta persona</p>	<p>Estatuas de colores</p> <p>Para este juego se necesitará 5 pelotas pequeñas de colores distintos. Se formarán dos grupos “A” y “B”, los cuales estarán a cada extremo del área de juego. Las pelotas de</p>

<p>se quede inmovilizado, hasta que otro de su mismo grupo lo toque. El juego termina cuando el brujo atrapa todos.</p>	<p>colores serán repartidas a cada miembro del grupo “A”. Cada integrante del grupo “B” tendrá un nuevo nombre, en este caso colores, los cuales serán nombrados de tal manera que coincidan con los colores de las pelotas ya mencionadas. El juego consiste en que cada miembro del grupo “B”, tendrá que perseguir a los integrantes del grupo “A” con el objetivo de obtener las pelotas que correspondan a su color preestablecido, para ello tendrán que tocar el hombro del compañero que tiene la pelota. Este juego tendrá una duración de 2 minutos, al término de este se contarán la cantidad de pelotas obtenidas por el grupo “B”. Luego de ello cambiarán de roles.</p> <p>*Anexo 2.7</p>
<p>Mata Gente</p> <p>El juego consiste en que dos niños deben ir a los extremos y el resto del grupo en el centro de estos dos niños, para ello se debe establecer un espacio de juego. Uno de los lanzadores tira la pelota tratando de pasarle al otro lanzador con el objetivo de que la pelota le caiga a alguien que se encuentre en el centro, ya que ello significa que al que le caiga la pelota pierde o muere y se retira del juego. Sin embargo, si a la persona le cae la pelota, pero lo atrapa con sus matos y grita “quechi o vida”, significa que ha ganado una vida.</p>	<p>La pelota en el medio</p> <p>Consiste en que dos niños estarán a los extremos, los cuales tendrán que lanzarse la pelota entre sí, la pelota no puede ser lanzada hacia arriba, sino de manera central. En el centro se colocará la primera pareja, la cual estará sujeta de ambas manos e intentarán que la pelota pase entre sus brazos. Cuando suceda esto, la pareja tendrá un punto y podrá entrar la siguiente pareja. El juego termina cuando todas las parejas tienen su punto.</p> <p>*Anexo 2.8</p>

<p>Finalmente, el juego termina cuando ya no quedan niños en el centro o cuando el último que queda llega a esquivar la pelota la misma cantidad de veces que la de su edad, si llega hacerlo gana.</p>	
---	--

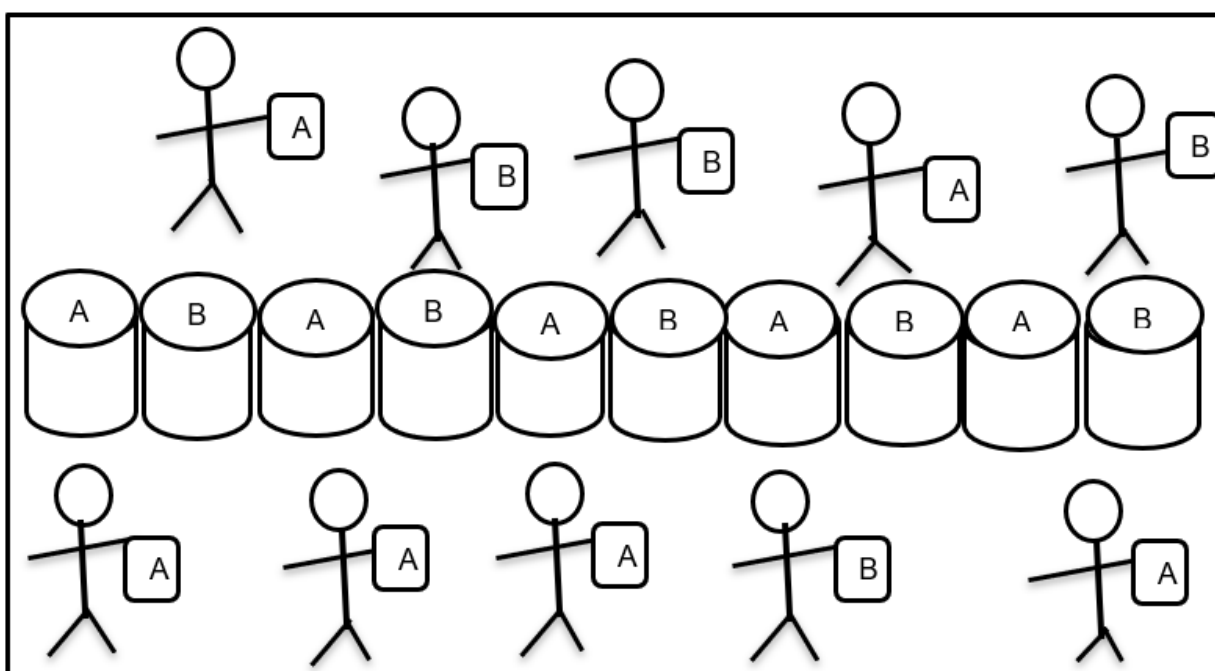
Juegos tranquilos:

<p>Charada</p> <p>Se forman dos grupos y se elige un representante por equipo. Los representantes son quienes deciden sobre qué tema se tratará. Un equipo realiza la representación y el otro, adivina. El representante del primer grupo elegirá a un integrante de su equipo y le dirá lo que deberá representar a través de mímicas y gestos, sin hablar. Su grupo deberá adivinar; de lo contrario, el otro grupo puede hacerlo y ganará el punto.</p>	<p>Actuaequipo</p> <p>Se formarán 2 grupos, cada grupo tendrá 1 representante por ronda. Este representante estará al frente de su grupo y tendrá una imagen en su frente, la cual no podrá ver y su equipo tendrá la tarea de hacer las mímicas para que el representante pueda adivinar, si en determinado tiempo el representante no logra adivinar se pasará a jugar con el siguiente grupo.</p> <p>*Se sugiere que las imágenes sean de animales, medios de transporte, números, etc.</p>
<p>Teléfono Malogrado</p> <p>Se forman dos grupos con la misma cantidad de niños. Se elige a un representante por grupo, quien comunicará a su compañero una palabra o frase. Este se lo dirá al siguiente y así sucesivamente. El último niño de la fila revelará el mensaje. El grupo que acierte con la frase, sin alteraciones, ganará.</p>	<p>Mensaje Secreto</p> <p>Se formarán dos grupos de niños, ambos de igual número. Los niños de cada equipo se colocarán en filas; asimismo, cada uno tendrá una hoja y un plumón. El juego consiste en que el primer niño de cada fila le dirá una palabra al que está a su lado, este dibujará lo que entendió y luego le mostrará su dibujo al siguiente niño de la fila, este dibujará lo que entendió del dibujo y así sucesivamente, hasta</p>

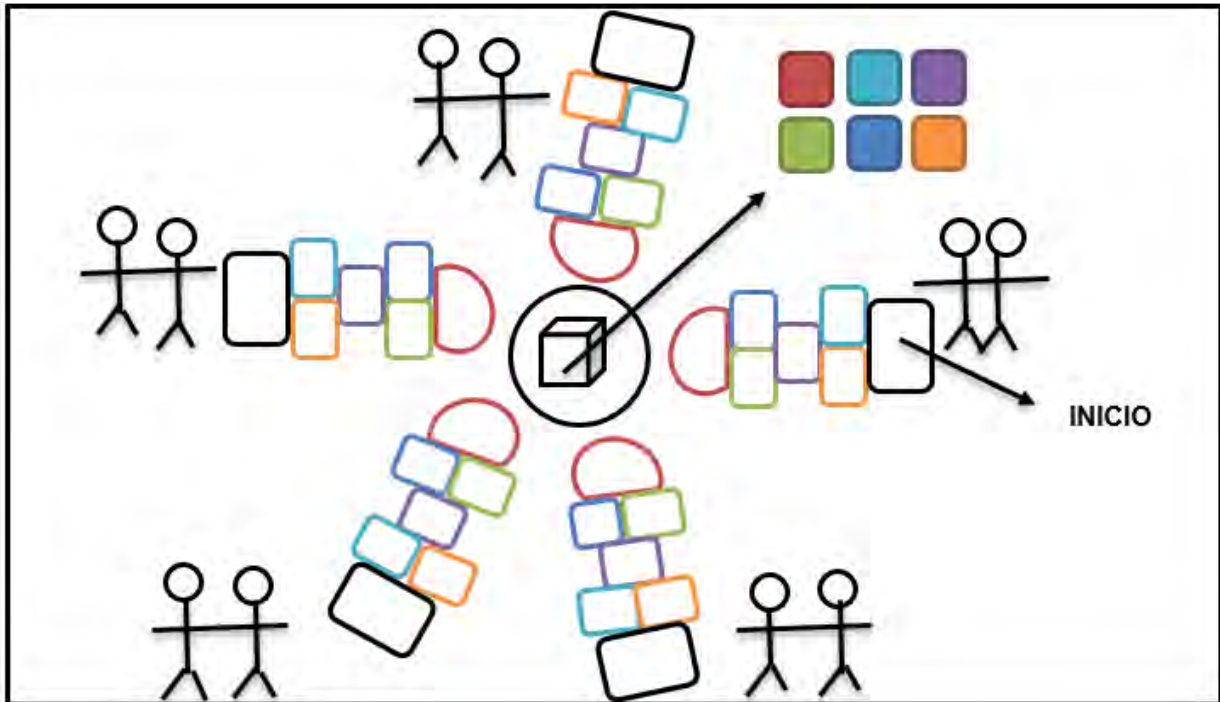
	<p>llegar al último niño de la fila quién revelará el mensaje secreto.</p> <p>*Cabe mencionar que antes de empezar el juego se debe anunciar a todos los participantes una pista de lo que es el mensaje; ejemplo, si el mensaje secreto es una manzana, como pista se dirá que es una fruta.</p>
--	---

Anexo 2: Gráficos de los juegos populares adaptados

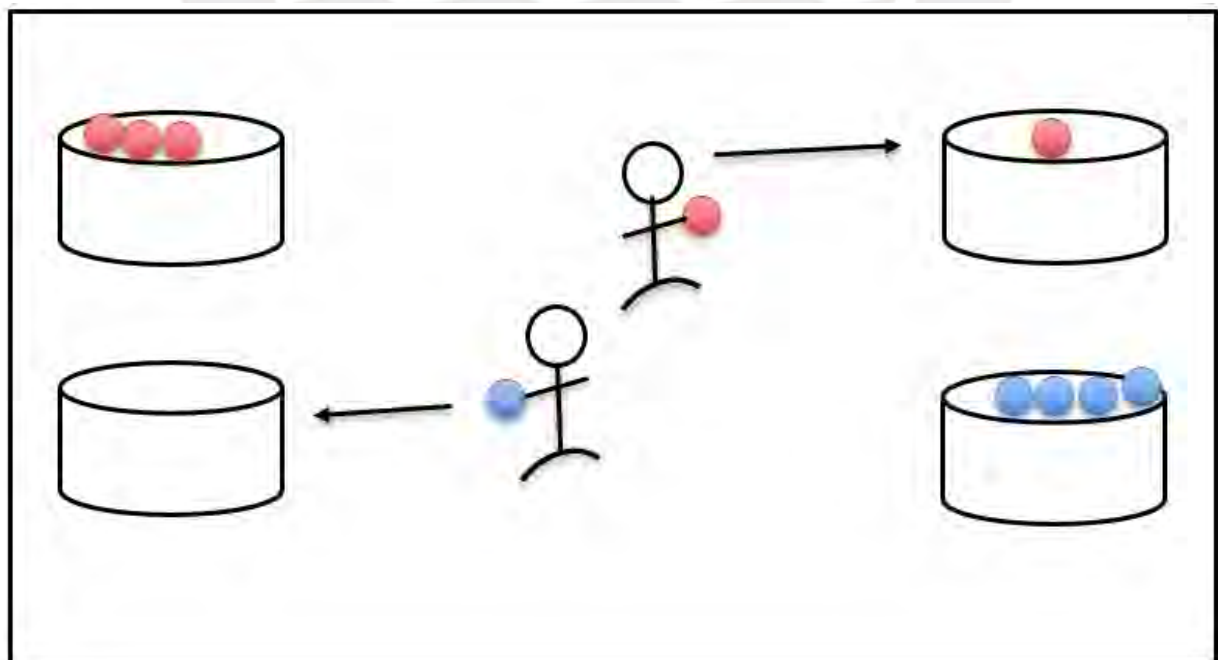
Anexo 2.1



Fuente: Elaboración propia

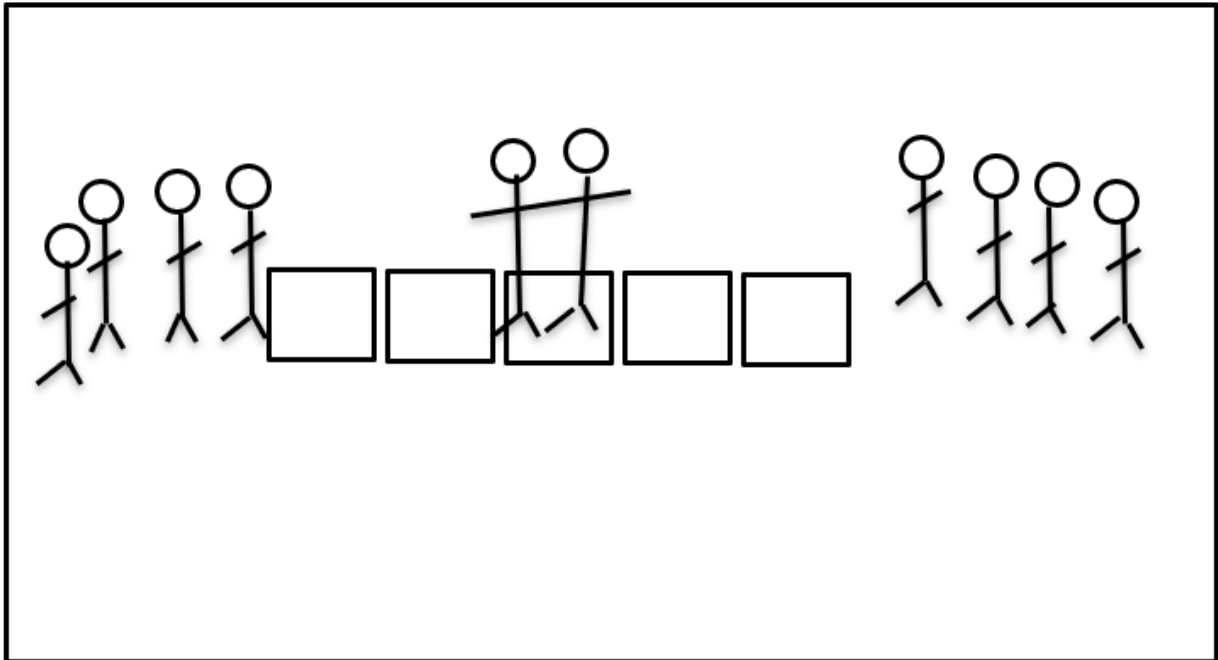
Anexo 2.2

Fuente: Elaboración propia

Anexo 2.3

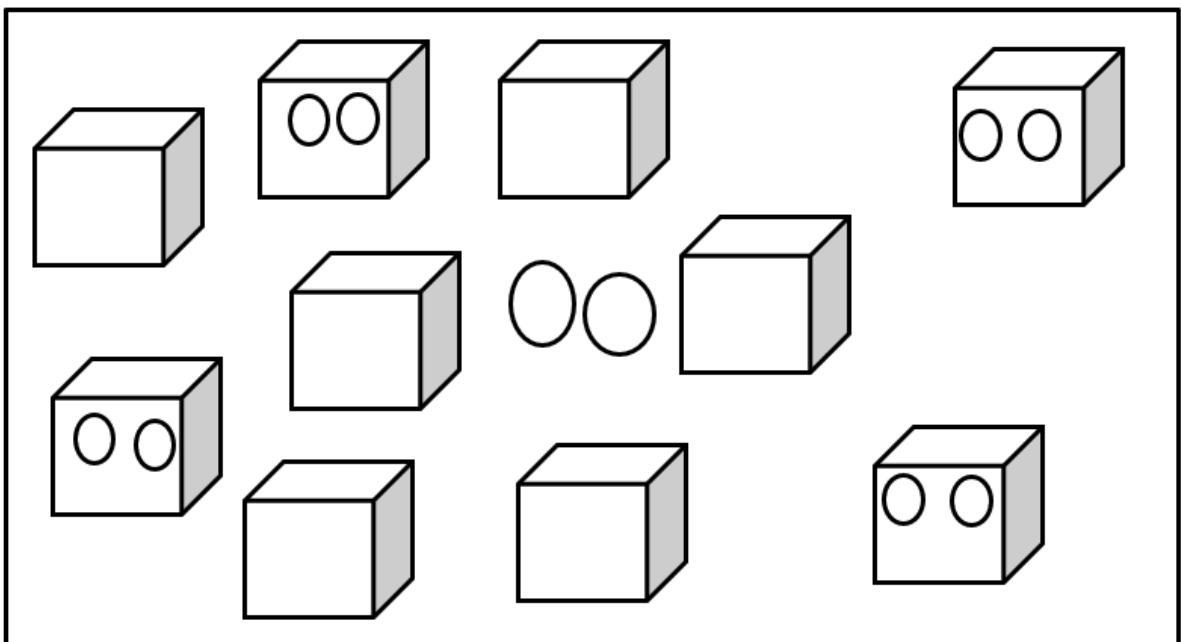
Fuente: Elaboración propia

Anexo 2.4

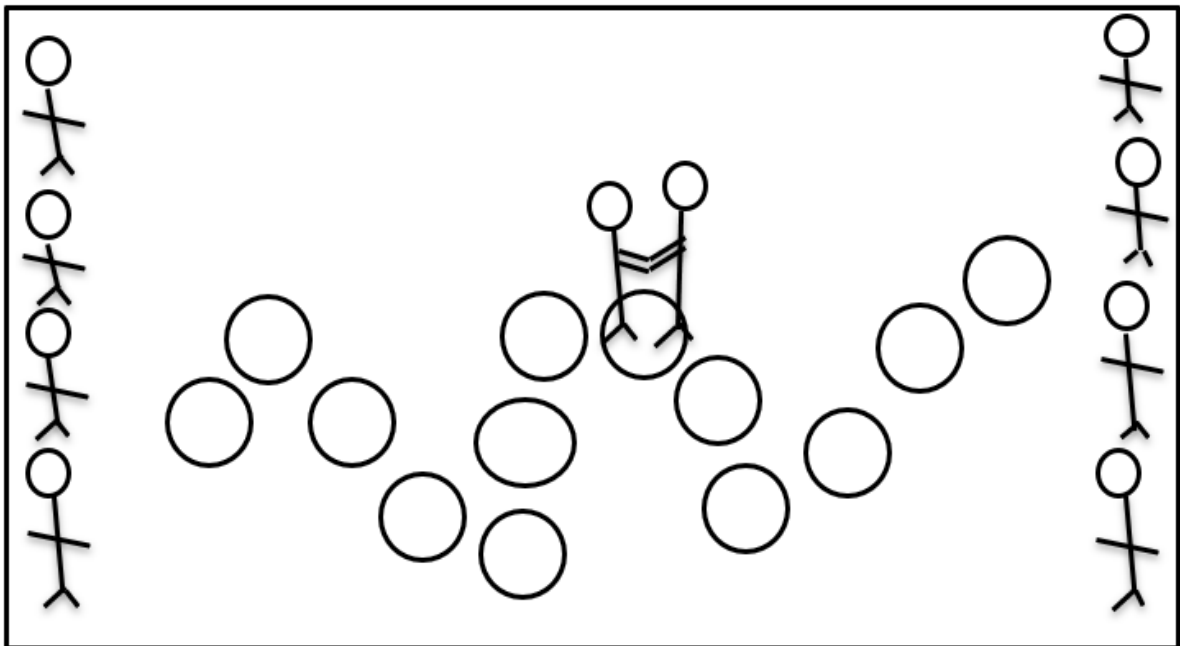


Fuente: Elaboración propia

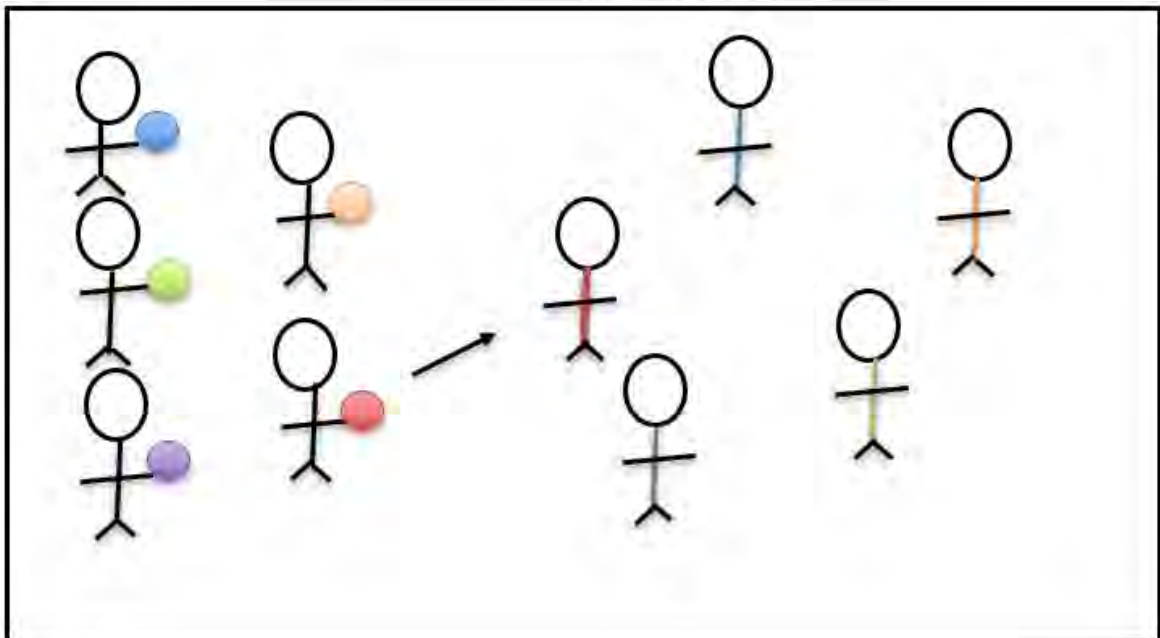
Anexo 2.5



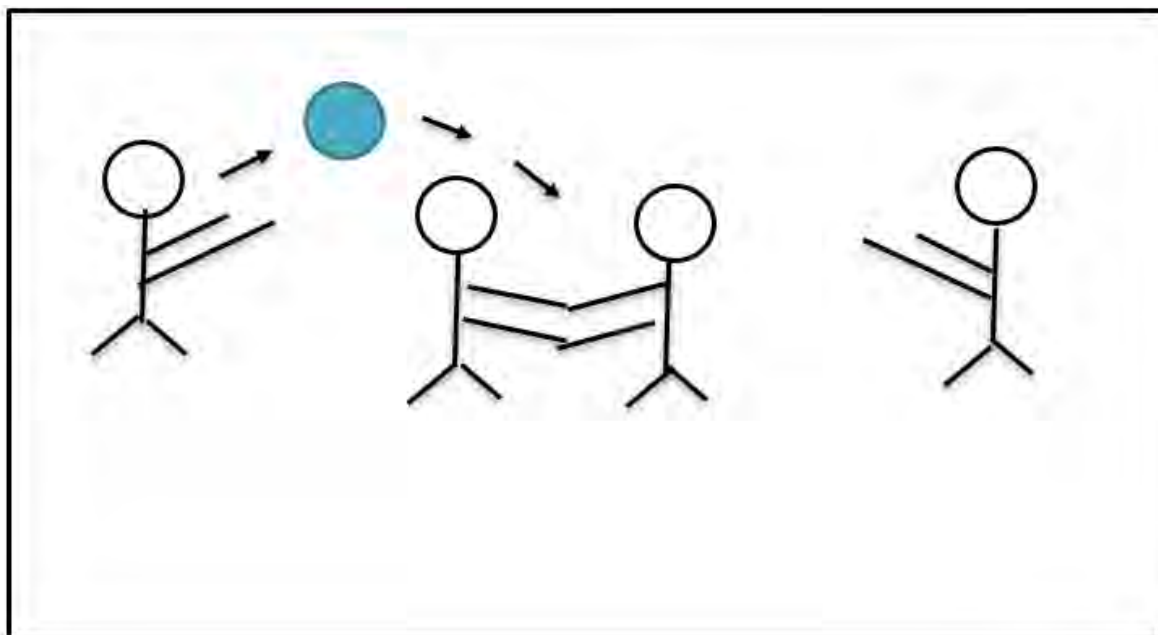
Fuente: Elaboración propia

Anexo 2.6

Fuente: Elaboración propia

Anexo 2.7

Fuente: Elaboración propia

Anexo 2.8

Fuente: Elaboración propia

Anexo 3: Instrumento de evaluación - Cuaderno de Campo**Instrumento: Cuaderno de Campo****I. Datos generales:**

Observador (a):

Número de alumnos:

Lugar:

Aula:

Objetivo:

Fecha:

Tiempo de observación:

Inicio: Fin:

II. Organización de la tabla:

Descripción de la sesión de aprendizaje	Interpretación (Inferencias y Conjeturas)	Categorías
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		
13		
14		
15		
16		
17		
18		
19		

Anexo 4: Instrumentos de recojo de información

Anexo 4.1

LISTA DE COTEJO

Nombre del/la Observador/a:

Fecha:

Hora de Inicio:

Hora finalizada:

Objetivo: Observar el proceso de socialización de los niños de 4 años del aula amarilla.

Categorías: Proceso de socialización (Interacciones, Comunicación Verbal)

Protocolo: Sí/No

14	Defiende a su amigo haciendo uso del cuerpo (pegar, empujar, etc.) por ejemplo, si alguien le pega o quita algo.																		
15	Acepta compartir para acabar con situaciones que generan conflicto.																		
16	Pide disculpas a los demás por haber hecho algo que rompe con las normas de convivencia en el aula.																		
17	Mantiene conversaciones con todos sus pares y profesores.																		
18	Solicita a sus compañeros(as) un cambio de conducta. (Ejm: cuando le dice a alguien que no se comporte así)																		
19	Se enfrenta a sus compañeros haciendo uso del cuerpo (pega, empuja, jalonea, etc.)																		
20	Cuando conversa con otros niños (as), escucha lo que se le dice.																		
21	Cuando conversa con otros niños (as), responde a lo que se le pregunta.																		

Anexo 4.2

ENTREVISTA SEMIESTRUCTURADA

Nombre del/la Entrevistado/a:

Fecha:

Hora de Inicio:

Hora finalizada:

Objetivo: Conocer cómo son los procesos de socialización de los niños del aula amarilla.

Aspectos de la entrevista	Preguntas de la entrevista
	<p>1. ¿Qué son las interacciones sociales?</p> <p>2. ¿Cuál cree usted que es la edad en las que se presentan mayores dificultades en las interacciones sociales?</p> <p>3. ¿Cuál es el rol del docente en de las interacciones sociales de los niños?</p> <p>4. ¿Cómo se trabaja desde el aula de clase la socialización entre pares?</p>

<p>Información general</p>	<p>5. ¿Qué importancia cree usted que tiene la familia dentro de los procesos de interacciones sociales de los niños?</p> <p>6. ¿Qué espacios brinda la Institución Educativa para la interacción con la familia?</p> <p>7. ¿Hay interés por parte de los padres en frecuentar a estas actividades que brinda la Institución Educativa?</p> <p>8. Los niños y niñas del aula ¿con quién pasan la mayor parte del tiempo en casa?</p> <p>9. ¿Qué características tienen en común los niños(as) del aula?</p> <p>10. ¿Los niños tienen acceso a la tablet o a aparatos electrónicos en el aula?, ¿Qué dicen los padres al respecto?</p> <p>11. ¿Cree usted que las interacciones sociales influyen en los procesos de aprendizaje? ¿Por qué?</p> <p>12. ¿Qué dificultades puede tener un niño si no tiene adecuados procesos de socialización?</p> <p>13. ¿Cree usted que los juegos que desarrollan los niños influyen en su proceso de socialización?</p> <p>14. ¿Hay niños(as) que manifiesten que los demás no quieren jugar con él/ella?, ¿Cómo actúa el docente ante esta situación?</p> <p>15. ¿Hay estudiantes nuevos en el salón?</p> <p>16. ¿Cuáles son los servicios de la comunidad cercanos I.E?</p> <p>17. Desde tu punto de vista, ¿Cómo definirías a los juegos populares?. Brinde ejemplos.</p>
<p>Interacciones sociales fuera del aula (Recreo, Sala de psicomotricidad)</p>	<p>18. ¿Desde su punto de vista cómo describiría las interacciones sociales que se dan entre los niños en el patio de recreo?, ¿Podría dar un ejemplo?</p> <p>19. ¿Qué frases utilizan los niños para relacionarse entre sí fuera del aula?</p> <p>20. ¿Qué juegos surgen durante el recreo? Y ¿Quién los propone?</p> <p>21. ¿Las maestras pueden proponer juegos, como los juegos populares?</p>

	<p>22.¿Qué juegos surgen en la sala de psicomotricidad? Y ¿Quién los propone?</p> <p>23.¿ Hay preferencias entre los estudiantes al momento de formar grupos durante el recreo y la sala de psicomotricidad?</p> <p>24.¿Cuál es el rol del docente durante el tiempo del recreo?</p> <p>25.¿Cuál es el rol del docente durante la sesión de psicomotricidad?</p>
Interacciones sociales dentro del aula	<p>26.¿Cómo describiría las interacciones sociales que se dan entre los niños dentro de sus sesiones de clase? ¿Qué favorece y qué no favorece?.</p> <p>27.¿Qué frases utilizan los compañeros para relacionarse entre sí dentro del aula?</p> <p>28.¿Los niños piden ayuda a algún compañero del aula para lograr realizar alguna tarea? ¿Cómo fue la reacción del compañero?</p> <p>29.¿Hay preferencias entre los estudiantes al momento de formar grupos durante el desarrollo de las clases? Brinde ejemplos.</p>
Comunicación en el aula	<p>30.¿Ha observado si los niños de 4 años manifiestan timidez al comunicarse entre sí? ¿De qué otra forma lo describiría?</p> <p>31.¿Cómo son las actitudes ante un conflicto en los niños de 4 años? Descríbalo</p> <p>32.¿La solución ante algún problema o cualquier suceso en los niños de 4 años se da mediante la comunicación?</p>

Anexo 4.3

CUADERNO DE OBSERVACIÓN

Mes: Abril

DATOS GENERALES			
Nombre completo del observador:		Institución a la que pertenece:	

Nombre de la I.E.:				CÓDIGO
Nivel educativo:		Grado y sección:		
Espacio de la observación:				
Inicio de la observación:		Fin de la observación:	Fecha de observación:	

LÍNEA	EVIDENCIAS	MEMO
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		
13		
14		
15		
16		
17		
18		

Anexo 4.4

“Los juegos populares para favorecer el proceso de socialización en niños de 4 años (...)”

Nombre de la Institución:

Categorías:

Técnica:

Introducción:

La siguiente matriz FODA ha sido elaborada con el fin de organizar la información obtenida mediante la observación, usando los instrumentos de entrevista y lista de cotejo, para tener un panorama general del aula e institución.

Matriz:

FORTALEZAS (Internas)	OPORTUNIDADES (Externas)
DEBILIDADES (Internas)	AMENAZAS (Externas)

