

Universidad de Montemorelos
Facultad de Educación
Escuela Normal Montemorelos
“Profesora Carmen A. Rodríguez”



**EL USO DE LOS JUEGOS ESCOLARES Y SU RELACIÓN CON
LA SOCIALIZACIÓN DE LOS ALUMNOS DE PRIMER
GRADO DE PREESCOLAR**

Tesis
Presentada en cumplimiento parcial
de los requisitos para el título de
Licenciatura en Educación Preescolar

Autor
Itzell Vianey Peregrino Hernández

Asesor
Jaime Rodríguez Gómez

Montemorelos, Nuevo León, México

DEDICATORIA

A Dios, porque en el transcurso de mi vida académica me ha enseñado a poner todos mis planes en sus manos y siempre me ha mostrado su poder divino. Por sus infinitas bendiciones, darme fuerzas y guiarme en esta etapa que estoy a punto de finalizar con mucha satisfacción y alegría.

A mi padre, Edén Peregrino Osorio por darme el mejor ejemplo de un maestro y por apoyarme tanto profesionalmente como también espiritualmente. Además de preocuparse por mí y darme siempre la mejor educación.

A mi madre, Lorena Hernández Hernández quien siempre se ha preocupado por mi bienestar aun en la distancia. Por darme su amor incondicional en los momentos más difíciles, sus consejos en el tiempo correcto y su gran ejemplo de ser una mujer emprendedora.

A mi abuelita Minga, a quien amo demasiado y considero como mi segunda madre, porque sus consejos sabios me han ayudado a tomar buenas decisiones y poner mis planes en las manos de Dios.

TABLA DE CONTENIDO

LISTA DE TABLAS	iii
LISTA DE FIGURAS.....	iii
RECONOCIMIENTOS	iv
Capítulo	
I. NATURALEZA Y DIMENSIÓN DEL PROBLEMA	1
Antecedentes	1
Planteamiento del Problema.....	2
Pregunta de investigación.....	2
Hipótesis / Objetivos	2
Justificación.....	3
Limitaciones	3
Delimitaciones.....	4
Trasfondo filosófico	4
II. MARCO TEÓRICO.....	6
Socialización	7
Relación entre socialización y otras variables.....	9
Actividades escolares que ayudan a socializar.....	11
Medición de las relaciones sociales	13
Juegos escolares	14
Importancia de los juegos escolares	14
III. MARCO METODOLÓGICO.....	17
Tipo de investigación	17
Población y muestra	17
Descripción del tratamiento.....	17
Operacionalización de la socialización	19
Operacionalización de la hipótesis	20
Proceso de recolección de datos	21
IV. RESULTADOS	22
Descripción de la muestra	22
Descripción de variables	22
Prueba de hipótesis	25

Análisis posterior	26
V. RESUMEN, DISCUSIÓN, CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	28
Resumen	28
Discusión	29
Conclusiones	31
Recomendaciones	32
Apéndice	
A. ANUENCIA	34
B. ACTIVIDADES DE INTERVENCIÓN	35
C. LISTAS DE COTEJO	40
D. SALIDAS ESTADÍSTICAS	54
REFERENCIAS	62

LISTA DE TABLAS

1. Descripción de actividades o juegos a desarrollar en la intervención.....	18
2. Operacionalización de hipótesis nula.....	20
3. Respuestas a las preguntas del sociograma dadas por los siete niños.....	23
4. Porcentaje de participación en los juegos	24
5. Socioafectividad de cada niño según la maestra titular	27

LISTA DE FIGURAS

1. Sociograma del pretest.....	23
2. Sociograma del postest	24
3. Diagrama de dispersión de la participación y la sociabilidad.....	25

RECONOCIMIENTOS

Primeramente a Dios, porque ocupa el primer lugar en mi vida, por su palabra divina que me ha enseñado a formar mi carácter en el transcurso de mi carrera.

A mis padres, Lorena Hernández y Edén Peregrino, a quienes amo mucho y les dedico todos mis logros. Porque sus esfuerzos, su confianza, sus consejos y amor fueron los que me han motivado y guiado a convertirme en lo que ahora soy.

A Oriz, Javier y Evelyn, por su hermosa amistad en todo este tiempo, al apoyarme en los momentos difíciles, escucharme, por sus oraciones y enseñarme a colocar a Dios en primer lugar, por sus consejos, pero sobre todo su cariño y amistad sincera.

A Oscar, por llegar en el momento correcto y escuchar cada vivencia con mis alumnos diariamente. Por motivarme a dar siempre lo mejor de mí y apoyarme en todo momento, además de recordarme todos los días mis capacidades para seguir adelante, pero sobre todo agradezco su amor y ser lo mejor en esta etapa de mi vida.

A mi asesor de tesis el Doctor Jaime Rodríguez, por su gran disposición al asesorarme y recibirme siempre con una buena actitud, además porque las asesorías siempre fueron divertidas. Por ayudarme a realizar un buen trabajo y aplicar las estrategias de la mejor manera, gracias a usted pude realizar este proyecto y porque me motivo a seguir aprendiendo.

A la maestra Rosario Delgado García, por preocuparse mucho por mí, por brindarme su disposición en todo momento, su paciencia y su ejemplo, gracias por sus enseñanzas y dedicación.

CAPÍTULO I

NATURALEZA Y DIMENSIÓN DEL PROBLEMA

Antecedentes

La socialización es indispensable en la vida del ser humano, ya que se comienza desde temprana edad y posibilita la manera de comunicarse con los demás.

Durante el periodo preescolar Lara, Acevedo, López y Fernández (1994) mencionan que el ritmo de aprendizaje que tienen los niños se acelera de acuerdo al entorno social en el que se encuentran. Además, aprenden de las conductas buenas y malas que observan, también pueden llegar a controlar sus sentimientos, necesidades y deseos de manera que puedan ser aceptados ante la sociedad. Además, respetan normas, reglas y costumbres de la cultura a la cual pertenecen.

Por otro lado, el juego es una actividad diaria para los niños y niñas según Imbacuán y Sotelo (2013). Por lo tanto se han tomado como un elemento pedagógico, ya que todo aprendizaje que se obtiene a través del juego es más valioso porque le permite a los niños sentir alegría, también; observar, inventar crear, construir, explorar, despertar la imaginación, tener incitativa y lo ayuda al proceso de la socialización. (p.206)

Según Gallego (2011) menciona que con frecuencia, en los centros escolares se identifican problemas de relaciones interpersonales, baja autoestima y conductas agresivas. Al realizar investigaciones acerca de estos problemas a lo largo del tiempo, se ha encontrado que los niños que manifiestan las características citadas anteriormente, puede ser por la irresponsabilidad de los padres al educarlos en casa.

De hecho, al realizar la práctica profesional durante un ciclo escolar anterior en un jardín de niños, se observaron eventos donde los niños no lograban interactuar socialmente. Incluso dentro del aula, se identificaron problemas de relaciones interpersonales y sociales entre los niños, además problemas de lenguaje y comunicación. Considerando este contexto y lo mencionado en los párrafos anteriores, se plantea el siguiente problema de investigación.

Planteamiento del problema

Sin duda hay muchas variables, tanto personales como sociales, que afectan las relaciones entre los estudiantes de preescolar. Derivado de las mismas se podrían plantear diferentes procedimientos para ayudar a resolver la problemática de la socialización. Sin embargo, para este estudio se ha escogido un tratamiento que podría ayudar a los alumnos en sus relaciones sociales. Esto lleva a la siguiente pregunta de investigación.

Pregunta de investigación

La pregunta en la cual se basa el presente estudio es: ¿Cuál es la relación entre la participación en los juegos escolares y la socialización de los niños de primer grado del jardín de niños “Gabriela Mistral” de la ciudad de Montemorelos, Nuevo León, México, durante el ciclo escolar 2017-2018?

Hipótesis

La hipótesis de la investigación que se plantea es la siguiente: Existe relación entre la socialización y la participación de los niños en juegos escolares, realizados durante tres semanas intensivas de prácticas profesionales en el jardín de niños “Gabriela Mistral” de la ciudad de Montemorelos, Nuevo León, México durante el ciclo escolar 2017-2018.

Justificación e importancia

Esta investigación se realizó con la finalidad de aportar a los educadores del nivel preescolar, la implementación de los juegos escolares como una estrategia para mejorar las relaciones entre los alumnos. La socialización equitativa en el jardín de niños y en cada miembro del centro escolar ya sean padres, alumnos, maestros o directivos, contribuye a una relación social placentera, de tal forma que al trabajar en equipo, se logre un ambiente social positivo.

La ONG denominada Organización Bullying sin Fronteras, realizó recientemente un estudio de algunos casos de bullying en México y encontró que cada vez está aumentando el porcentaje de personas que son víctimas de este problema y más en los centros educativos. Se dice que siete de cada diez niños sufren todos los días algún tipo de acoso social (Fronteras, s/f).

Es por ello que, para lograr un buen ambiente social escolar se necesita la interacción constante de los padres de familia y los docentes; el apoyo mutuo, el acercamiento a los niños para reconocer sus conductas, e influir de manera positiva en las relaciones entre ellos, con sus padres y maestros, además de las estrategias que se implementen en la escuela, como en este caso, el uso del juego.

Limitaciones

A continuación se presentan las limitaciones que surgieron durante la investigación y se consideran importantes debido a que de alguna forma, pudieron afectar los resultados.

1. El grupo de primero tiene pocos alumnos.
2. La asistencia irregular debido a diversas situaciones y condiciones.
3. Evaluaciones inconsistentes debido al ausentismo.
4. La integración tardía de otros niños en el grupo.
5. La falta de apoyo por parte de los padres en el cumplimiento de una actividad requerida.

Delimitaciones

A continuación se enumeran algunas delimitaciones que permiten establecer el marco del estudio.

1. No hay duda que el entorno familiar y la relación que existe con los padres en el hogar, influye en el desarrollo social de los niños desde edades tempranas; sin embargo, por limitaciones personales no se consideran en este estudio.

2. Dado que la cantidad de alumnos en el grupo es pequeña, se involucraron a los alumnos de segundo y tercer grado, en algunos juegos de psicomotricidad fina y gruesa. Con el propósito de ayudar a la socialización con los niños de otros grupos.

3. Además de implementar los juegos, se llevaron a cabo actividades diarias de ejercicio físico, con la intención de que su motricidad mejorara, para que su participación fuera más activa en los juegos preparados.

4. La intervención tuvo una duración de tres semanas y la socialización fue valorada por las relaciones que se establecieron mediante el sociograma.

Trasfondo filosófico

Las relaciones sociales según White (1999) permiten al cristiano actuar de acuerdo a sus creencias ante el mundo. Todo ser humano que conoce la verdad divina, debe compartirla con las personas que aún no conocen. La influencia social que viene del Espíritu Santo, debe ser la forma de llevarlos a los pies del Salvador. Es por eso que no se debe permanecer oculta la verdad de Salvación. Cristo debe ser nuestra fuente de agua de vida eterna y nosotros debemos ser quienes compartan de esa agua a todos los que tienen sed de saber la verdad.

Por otro lado, White (1971) menciona que los padres y maestros deben ser las personas principales de instruir al niño para que pueda lograr tener una buena relación social y que no exista

el peligro del niño antisocial. La autoridad que puedan tener los padres y maestros puede ser una influencia tanto positiva como negativa para lograr la relación entre las demás personas.

La misma autora, (1989) señala que las relaciones sociales favorecen la comunicación del cristiano con el mundo. Cada hombre y mujer que ya conozca el amor de Cristo y el poder divino, tiene la responsabilidad de llevar al sendero de Dios a aquellas personas que aún no conocen el plan de salvación. Todo creyente debiera tener la tarea de ser misionero y predicar la verdad a todo el mundo. El poder social, es una herramienta que el Espíritu de Cristo utiliza para que sus hijos puedan ganar almas para ser salvos.

Debería ejercerse el mayor cuidado en la educación de los niños y variar la instrucción como para desarrollar las elevadas y nobles facultades de la mente. Los padres y los maestros de las escuelas están ciertamente descalificados para educar adecuadamente a los niños si no han aprendido primero las lecciones de dominio propio, paciencia tolerancia, suavidad y amor (White, 2000).

Posteriormente, (1975) menciona que los maestros deben participar en los pasatiempos, juegos de los niños y enseñarles a jugar. Así puedan reprimir los sentimientos y acciones de enojo, sin llamar la atención y juzgar. Esto permitirá que la relación entre maestro y alumno sea más estrecha y la estancia en la escuela sea divertida para todos.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

En este capítulo se analizan los conceptos principales de acuerdo al tema. Posteriormente se dará a conocer los propósitos que tiene la educación preescolar en relación con la socialización. Seguidamente se indagan los conceptos de socialización, la relación que existe con otras variables, y la forma como ha favorecido la socialización de los individuos a lo largo del tiempo; así como las mediciones de las relaciones sociales que diferentes autores han utilizado para obtener resultados dentro del sistema escolar.

Por último, los juegos escolares que diferentes investigadores y especialistas en el área educativa han utilizado a través de diferentes estrategias para mejorar la socialización en el ambiente educativo.

El propósito de la educación preescolar, según la Secretaría de Educación Pública (2011), ha sido contribuir con los logros que se esperan obtener de los niños al cursar los tres grados que establece el nivel educativo. Esto permite conocer la diversidad social, lingüística y cultural que nos identifica como miembros de nuestro país. Sin embargo, lo más importante es brindar a los niños y niñas experiencias positivas que puedan disfrutar y de esta manera ir adquiriendo nuevos desarrollos de aprendizaje.

A continuación se presentan, en este sentido, los propósitos que brinda la educación preescolar a través de la Secretaría de Educación Básica (2011, p. 17-18).

1. Aprendan a regular sus emociones, a trabajar en colaboración, resolver conflictos mediante el diálogo y a respetar las reglas de convivencia en el aula, en la escuela y fuera de ella, actuando con iniciativa, autonomía y disposición para aprender.
2. Adquieran confianza para expresarse, dialogar y conversar en su lengua materna; mejoren su capacidad de escucha, y enriquezcan su lenguaje oral al comunicarse en situaciones variadas.
3. Desarrollen interés y gusto por la lectura, usen diversos tipos de texto y sepan para qué sirven; se inicien en la práctica de la escritura al expresar gráficamente las ideas que quieren comunicar y reconozcan algunas propiedades del sistema de escritura.
4. Usen el razonamiento matemático en situaciones que demanden establecer relaciones de correspondencia, cantidad y ubicación entre objetos al contar, estimar, reconocer atributos, comparar y medir; comprendan las relaciones entre los datos de un problema y usen estrategias o procedimientos propios para resolverlos.
5. Se interesen en la observación de fenómenos naturales y las características de los seres vivos; participen en situaciones de experimentación que los lleven a describir, preguntar, predecir, comparar, registrar, elaborar explicaciones e intercambiar opiniones sobre procesos de transformación del mundo natural y social inmediato, y adquieran actitudes favorables hacia el cuidado del medio.
6. Se apropien de los valores y principios necesarios para la vida en comunidad, reconociendo que las personas tenemos rasgos culturales distintos, y actúen con base en el respeto a las características y los derechos de los demás, el ejercicio de responsabilidades, la justicia y la tolerancia, el reconocimiento y aprecio a la diversidad lingüística, cultural, étnica y de género.
7. Usen la imaginación y la fantasía, la iniciativa y la creatividad para expresarse por medio de los lenguajes artísticos (música, artes visuales, danza, teatro) y apreciar manifestaciones artísticas y culturales de su entorno y de otros contextos.
8. Mejoren sus habilidades de coordinación, control, manipulación y desplazamiento; practiquen acciones de salud individual y colectiva para preservar y promover una vida saludable, y comprendan qué actitudes y medidas adoptar ante situaciones que pongan en riesgo su integridad personal.

Socialización

La socialización, según Musitu y Cava (citados en Capano y Ubach, 2013), se entiende como un proceso y no un resultado, donde se desarrollan valores, creencias, normas y conductas, de tal forma que con ello se pretende ajustar al sujeto a la sociedad donde se desenvuelve. Capano y Ubach, (2013) también citan a Gervilla, para aclarar que la socialización se logra cuando un sujeto interactúa de manera constante en el medio social.

Altarejos, Martínez y Rodríguez (2005) mencionan que el primer factor que determina el comportamiento del individuo, es el ambiente en el cual se encuentra socializando, es aquello que aprendió en el hogar. Esto determina la forma de actuar del individuo ante los cambios que tenga dicha sociedad. Es por esto que Suriá (2010) enlaza el proceso del individuo y la sociedad para lograr una mejor socialización con distintos intereses y formas de actuar. No solo puede llegar a enfocarse en mejorar la conducta que se tenga en una situación presentada, sino también ayuda a favorecer la forma de pensar y sentir dependiendo del ambiente en el cual se encuentre aprendiendo.

Según Vander y Zanden (citados en Suriá, 2010) el individuo puede llegar a tener una mejor participación y desarrollo en la sociedad, a través de la interacción con los demás; su forma de pensar, sentir y actuar. Por otro lado, Rocher (citado en Suriá 2010) menciona que las experiencias y algunos mediadores sociales pueden ayudar a estructurar la personalidad del sujeto para lograr una mejor adaptación en el entorno sociocultural en el cual se encuentra viviendo, por lo tanto puede ir beneficiando el aprendizaje que va adquiriendo en el transcurso de su vida.

Algunos autores como Cuervo (2010) y al igual que Altajeros, Martínez y Rodríguez (2005), enfatizan a la familia como factor importante en el momento de llevar a cabo la socialización, ya que esto permite al niño transmitir y orientar su desarrollo y así poder facilitar su incorporación al ambiente social que pertenece.

Ahora bien, Flores Rosales (2005) define socialización como un medio que va transformando al individuo a través del aprendizaje cultural y las capacidades que lo hacen formar parte del grupo social en el cual se encuentra compartiendo sus habilidades. Musitu y García, (2004) aclaran que la mayoría de los autores definen la socialización como un proceso de interacción que

ayuda al ser humano desde que es un niño y adolescente, para que de esta manera pueda desarrollar sus patrones culturales y facilitar su estilo de adaptación al entorno.

Por otro lado, Soto (2012) dice que la socialización inicia en los ambientes cotidianos de la niñez, incluyendo el lenguaje y las emociones, que se le conoce como formación primaria y la formación secundaria es la que dura para toda la vida. Este autor hace una definición muy importante de la infancia y sus delimitaciones culturales e históricas, que no permiten a las niñas y a los niños desenvolver sus habilidades en dicho entorno social.

Relación entre socialización y otras variables

El primer agente socializador, según Berríos (2005) y Bezanilla y Miranda (2013), es la familia y se van agregando otros agentes como los amigos, religión, cultura e instituciones. Por lo tanto, el individuo practica la cultura que le hayan enseñado a través de valores, creencias, actitudes, normas y pautas sociales. Mientras tanto, va desarrollando un proceso de transformación cultural más rápido, por tan solo tener un contacto más cercano con los medios de comunicación. Se menciona que la familia es una institución que jamás será remplazada por ningún otro, ya que tiene el papel más importante en el proceso de la socialización a través del tiempo y diferentes sociedades. Tiene el trabajo de vincular al individuo y el sistema social para tener mejores resultados en el ámbito social y económico. Hablando de un círculo social, la escuela es el agente principal que se encarga de socializar a los más jóvenes a través de un proceso educativo sistemático, que tiene como objetivo enseñar contenidos, metodología y actuación; y así el individuo pueda desarrollar el conocimiento socio-cultural en cualquier grupo social.

Sin embargo, Bernete (2009) menciona uno de los cambios más importantes que ha surgido en los últimos años en el ambiente educativo; el uso constante que el individuo ha tomado de las TIC dentro y fuera de los centros educativos. Estos cambios ayudan a culturizar a individuos de

todas las edades y también a obtener mejores resultados de estudio, al incluir recursos que le proveen información cultural.

Durante un tiempo la televisión, según Younis (citado en Bernete, 2009) y Yubero (2004), era el elemento social y cultural más poderoso a lo largo del tiempo y fue comparado a un aula de clases. Hasta ese momento no había existido otro medio de comunicación con tanto poder de atracción y fascinación, en especial en edades más tempranas ya que su poder se logra al convertirse en el lenguaje visual.

Otro elemento importante de conectividad que menciona Castell (citado en Bernete, 2009), es la capacidad educativa y cultural de utilizar internet. Este elemento puede definir la capacidad que tiene el individuo de utilizar la información y saber procesarla, buscarla, transformarla y codificarla, logrando desarrollar el conocimiento de socialización que se aprendió en la familia y conocer el nivel de cultura y educación que tiene el individuo.

La familia y los amigos según Bezanilla y Miranda (2013) y González, Manzi y Silva (2008), se encargan de incorporar a los diferentes grupos sociales de diferentes edades. Uno de los grupos sociales es la iglesia y aunque es una decisión que se toma en gran parte por los adultos mayores, se denomina como el segundo espacio social que satisface necesidades materiales para el individuo. Por otro lado, los autores mencionan que los amigos son una fuente de influencia en la religión, luego de la familia. El individuo reconoce a los amigos como agente de socialización de sus creencias religiosas y en especial los jóvenes son quienes practican lo que la mayoría de los grupos sociales les enseñan.

Actividades escolares que ayudan a socializar

El juego social según Ugalde (2011), ayuda al niño a interactuar en diferentes edades mientras el niño va creciendo, también es la manera en la cual los niños interactúan entre sí en diferentes grados. A medida que el niño va creciendo va dejando de jugar solo y comienza a incluir a otros en sus juegos, esto le permite socializar y adoptar roles diferentes, también influye en la madurez con la que participa en los juegos sociales.

Sin embargo, la Secretaría de Educación Pública (2011) menciona que el juego tiene una variedad de funciones que facilita al niño para desarrollar sus expresiones y necesidades de movimiento, que le permite el desarrollo de diferentes competencias. Además de desenvolver la complejidad y el sentido del niño, también le permite aprender las diferentes formas de participación que son las siguientes: individual, esta permite conocer los niveles de concentración, elaboración y verbalización interna. En parejas, es aquella que facilita la cercanía y coincidencia personal. Por último, la colectiva que exige a los niños la autorregulación y aprobación de las reglas y sus consecuencias.

Por otro lado, González (2015) menciona que el juego ayuda al niño a socializar con otras personas, ya sea con sus compañeros de clase o sus familiares. Añade que el dibujo es un elemento que permite observar las emociones del niño y qué tan socializador es en su entorno.

El patio de recreo, según García, Ayaso y Ramírez (2008), es un sitio en el cual se pueden detectar diferentes culturas que se pueden reflejar a través de su comportamiento, y también donde pueden imitar a los adultos que están en constante relación con ellos. Se observa la separación que existe entre niños y niñas al momento de excluirse de los juegos de interés que tienen por sus diferentes géneros. Se ha comprobado que cuando no hay pelota, puede haber más interacción entre los niños y niñas. Este problema de adaptación puede generar conflictos y violencia en la

forma de convivir y actuar desde el nivel preescolar, y puede llegar a repercutir hasta la edad adolescente y adulta, si el docente no realiza actividades para una mejor relación de socialización entre géneros.

Rodríguez (2013) concuerdan con que la hora del recreo es un claro ejemplo donde se pueden observar infinidad de situaciones y de conductas que permiten al sujeto a interactuar con su entorno. Se señala que el juego es la actividad más importante del niño/a en esta etapa, además es una fuente que le permite expresar sus sentimientos, emociones y diferentes competencias intelectuales, morales y también sociales.

San Hipólito de la Fuente (2014) observa que el maestro y la escuela tienen un papel fundamental en la enseñanza y la práctica de las habilidades sociales, donde es necesario aprenderlas. Menciona diferentes técnicas de conductas que le permiten al maestro conocer el comportamiento que tienen los niños y las niñas en los primeros años y son las siguientes:

- Aprendizaje por observación: esta se aprende por imitación y es muy importante el papel de la escuela, ya que los alumnos lo distinguen como un modelo de aprendizaje.
- Aprendizaje por moldeamiento: esta técnica se utiliza para facilitar las conductas y habilidades que para los alumnos son muy complicadas y no pueden entender.
- Reforzamiento positivo: es la más sencilla y consiste en obtener un premio por parte del maestro cuando el alumno realiza la conducta esperada.
- Técnica del premack: consiste en relacionar una acción desagradable con otra agradable.
- Escucha activa: es la más importante ya que el maestro debe manifestar atención a los alumnos, de esta manera podrá entenderlos y comprender el mensaje que quieren transmitir de acuerdo a sus capacidades y necesidades.

Medición de las relaciones sociales

Kuz, Falco y Giandini (2015) realizaron una investigación en un aula donde utilizaron el sociograma como instrumento de evaluación del clima del aula. El grupo era de sexto de primaria, donde la totalidad de los estudiantes se conocen desde hace tiempo. El estudio se comenzó con un test sociométrico donde los estudiantes contestaron las preguntas planeadas. En el sociograma se recogieron los datos que se observaron en el aula sobre las relaciones entre los estudiantes. Se utilizaron flechas que señalaron al sujeto elegido y representaron a los sujetos que fueron elegidos o rechazados.

Sin embargo, Díez y Márquez (2005) utilizaron el sociograma para valorar la cohesión interna de los jugadores de un club de fútbol. El equipo en el cual se llevó a cabo la investigación era un Club de Fútbol Universitario, donde se utilizaron sociogramas y cuestionarios por el entrenador para conocer las relaciones que existen entre los jugadores. El sociograma permitió conocer el grado de cohesión del grupo que revelaban atracción o rechazo de sus miembros.

En otra investigación, Maya, Plata, Granados, Lázaro y Velázquez (2011), realizaron un estudio donde utilizaron nuevamente el sociograma para medir las relaciones sociales en preescolar en el cual consideraron cuatro variables: (1) trabajo en grupo, (2) el juego, (3) el liderazgo y el (4) afecto. El resultado logrado fue que la interacción infantil se sostuvo a través del juego.

Moragón y Martínez (2016) realizaron un estudio descriptivo exploratorio donde recopilaron datos con dibujos, respetando la privacidad de cada niño y niña a través de un número asignado por la maestra. El objetivo era que los niños pudieran representar sus pensamientos libremente en un dibujo y de manera individual, para generar confianza y mejorar la comodidad. El procedimiento utilizado inició con la entrega de una hoja en blanco para realizar el dibujo bajo las siguientes indicaciones: Haz un dibujo. ¿A qué juegas con tu familia? Se realizó mediante esta técnica,

del dibujo, ya que es básico en la etapa de la infancia y también es una forma en la cual pueden expresarse libremente.

Por otro lado, Mateu Martínez, et al.(2013), evaluaron la eficacia de un programa para prevenir el rechazo social, a través de un “Test de Inteligencia Social Emocional”, con el objetivo de mejorar las relaciones sociales entre iguales, con alumnos de diferentes grados académicos, en el nivel de primaria y utilizarlo como un procedimiento para la prevención del rechazo social.

En una investigación sobre la apreciación de los hijos en la crianza que tienen por parte de sus padres, Rodríguez, Barneveld, González y Unikel (2011) aplicaron un instrumento que se basó en un Cuestionario de Tareas de Crianza para Padre de Rink y Knot-Dickscheit. La finalidad de este estudio es obtener un instrumento de medición adecuado que permita conocer la perspectiva que tienen los hijos en edad adolescente y jóvenes sobre los ejemplos educativas que manejan sus padres en el proceso de socialización en el hogar.

Juegos escolares

Importancia de los juegos escolares

El juego, según Blas (2010), es una parte fundamental del ser humano, en especial de los niños; se puede ver reflejado de diferentes maneras, de acuerdo a la cultura que haya adoptado de los distintos grupos sociales. El Psicoanalista Freud introdujo en 1928 el juego como una manera de atraer a los niños a las terapias y también como medio terapéutico. Es así como Freud y Piaget, valoraron el juego como una actividad importante, ya que sirve para expresar y regular las emociones y sentimientos y también que puedan comunicarse a través de diferentes conductas, pensamientos y necesidades. Diferentes especialistas se han encargado de aplicar y emplear estrategias y métodos teóricos, que ayuden a los niños a expresarse libremente.

Por otro lado, Leyva (2011) menciona que existe una relación entre el juego y la educación, ya que “educación proviene del latín educere, que implica moverse, fluir, salir de, desenvolver las potencialidades físicas, psicológicas, sociales y espirituales, desde el interior de la persona que se educa” (p.12). Es por eso que el juego es un medio educativo que ayuda en la orientación y a utilizar diferentes estrategias para favorecer el aprendizaje y un cambio de conducta en el individuo. Este investigador menciona que el juego se convierte en una estrategia didáctica, que ayuda a la labor del docente a utilizarlo como herramienta de aprendizaje en la educación infantil.

Acosta, Caricato, Carpinacci y Corrado (2012), concuerdan con Leyva Garzón (2011), al considerar que el juego es un recurso que permite al docente obtener mejores resultados de enseñanza, también utiliza diferentes grados de organicidad, sistematicidad y explicitación. Puede llegar a fortalecer las posibilidades cognitivas, lingüísticas, emocionales y sociales de los niños, también les permite establecer pautas, acuerdos, colaborar, discutir y sostener acciones en las actividades lúdicas que tengan en cualquier situación de juego que realizan con otros niños.

Vigotsky (citado en Moragón y Martínez, 2016) enfatiza que el juego infantil es una construcción social y cultural que permite a los niños y niñas a desarrollar relaciones personales y sociales de acuerdo al entorno en el que viven, ya que en la infancia es donde se construye la conducta del individuo para toda su vida. Rodríguez Jácome (2013) llega a la conclusión que el juego es una manera de interactuar con la realidad en la infancia, que llega a caracterizarse por su universalidad, regularidad y consistencia, donde se puede observar la cultura que se heredó y desarrolló libremente el mismo hombre. Es por eso que cualquier juego llega a desarrollarse de acuerdo a la madurez que el niño vaya adoptando, a través de las experiencias con el entorno y las relaciones con la sociedad.

Jugar es la manera en la que los niños y niñas aprenden, según Álava y Saldaña (2015). También hacen mención que las experiencias que tienen los niños y niñas durante los primeros cinco años es lo que establecerá el éxito que tendrán a futuro en la escuela. En cualquier tipo de juego se pueden encontrar oportunidades para los niños y niñas, principalmente en aprender y perfeccionar habilidades nuevas. Cuando los niños participan en el juego están utilizando todos sus sentidos y esto permite recabar información sobre el mundo que los rodea y también en mejorar la información por medio del lenguaje.

El poder que tiene el juego en el niño, según Recagno (2005), es fortalecer la libertad del yo. Esto lo ayuda a tomar sus propias decisiones y beneficia la autoestima y poder de sí mismo. También favorece la comprensión y preocupación por los demás. De igual manera permite al niño tener curiosidad por investigar, a realizar preguntas por los objetos que lo rodean y lo emociona el descubrimiento que puede llegar a obtener por medio del juego.

Por otro lado, Gordillo, Acuña, Herrera, Solanes y Castro (2011) mencionan que el juego ayuda a los niños para desarrollar el autodescubrimiento, también a la exploración y experimentación con sensaciones, movimientos, relaciones y además les permite conocerse a sí mismos y comenzar a tener conocimiento del mundo al cual pertenecen. Asimismo, permite al niño y niña experimentar con la realidad sin preocuparse por las limitaciones, se relacionan con otros con facilidad y practican la igualdad y autonomía que se les presenta en las situaciones de diferentes juegos.

CAPÍTULO III

MARCO METODOLÓGICO

Tipo de investigación

La investigación se considera cualitativa y de intervención, además de recurrir a técnicas de correlación entre variables. Cualitativa por el hecho de que se valorará la sociabilidad de los estudiantes de preescolar mediante un sociograma. Además de esto, la investigadora tendrá una lista de cotejo donde se registrará las conductas de los estudiantes. También es de intervención porque se pretende observar el efecto que tienen los juegos escolares en la socialización de los párvulos.

Población y muestra

La población está constituida por 90 niños, alumnos del Jardín de Niños “Gabriela Mistral”. La muestra será seleccionada por conveniencia, ya que la investigadora hará el estudio en el grupo que se le asigne para su práctica profesional. El grupo asignado, para la práctica profesional es el grupo de primer grado, conformado por siete sujetos; cuatro niños y dos niñas.

Descripción del tratamiento

La intervención que se realizó con los niños y niñas del primer grado de preescolar, consta de 12 juegos (ver Tabla 1) que fueron desarrollados durante tres semanas de práctica profesional. Las actividades se realizaron en diferentes horarios, dependiendo del tiempo que la maestra titular asignaba. Todas las actividades fueron dirigidas por la investigadora, donde en algunas se esperaba la participación de los padres y en otras, los compañeros de otros grados.

En las actividades grupales, la investigadora determino los miembros de cada equipo. Los materiales necesarios para las actividades fueron otorgados por la investigadora. Al finalizar cada actividad se hizo un registro del nivel de socialización e integración a la actividad de cada niño del grupo en estudio.

Tabla 1

Descripción de actividades o juegos a desarrollar en la intervención.

Actividad	Duración	Trabajo	Competencia
La pelota pregunta	20 min.	Grupal	Obtiene y comparte información mediante diversas formas de expresión oral.
Cocinemos juntos	30 min.	Grupal	Práctica medidas básicas preventivas y de seguridad para preservar su salud, así como para evitar accidentes y riesgos en la escuela y fuera de ella
Intercambio de lonches	25 min.	Grupal	Establece relaciones positivas con otros, basadas en el entendimiento, la aceptación y la empatía
El que se enoja, pierde	20 min.	Equipos	Utiliza los números en situaciones variadas que implican poner en práctica los principios del conteo.
Rompecabezaz	25 min.	En parejas	Resuelve problemas en situaciones que le son familiares y que implican agregar, reunir, quitar, igualar, comparar y repartir objetos.
El huevo sorpresa	40 min.	En parejas	Entiende en qué consiste un experimento y anticipa lo que puede suceder cuando aplica uno de ellos para poner a prueba una idea.
Jalando la cuerda	30 min.	Grupal	Reconoce sus cualidades y capacidades, y desarrolla su sensibilidad hacia las cualidades y necesidades de otros.
Lotería	30 min.	Equipos	Resuelve problemas en situaciones que le son familiares y que implican agregar, reunir, quitar, igualar, comparar y repartir objetos.
Regalando dulces	30 min.	Grupal	Establece relaciones positivas con otros, basadas en el entendimiento, la aceptación y la empatía.
Me llamo y me pica	20 min.	Grupal	Reconoce situaciones que en la familia o en otro contexto le provocan agrado, bienestar, temor, desconfianza o intranquilidad y expresa lo que siente.

La gallineta ciega	20 min.	Grupal	Reconoce sus cualidades y capacidades, y desarrolla su sensibilidad hacia las cualidades y necesidades de otros.
¿Quién falta?	25 min.	Grupal	Reconoce sus cualidades y capacidades y desarrolla su sensibilidad hacia las cualidades y necesidades de otros.

Operacionalización de la socialización

La variable que fue observada antes y después de la intervención, es la socialización. A continuación se dan las definiciones conceptual, instrumental y operacional.

Definición conceptual. La socialización es un proceso que se va desarrollando de acuerdo a los aprendizajes que un individuo va adquiriendo a lo largo de su vida, de esta manera el entorno social en el que se encuentra interactuando permite que su participación se encargue de adquirir conocimientos y habilidades sociales.

Definición instrumental. Es la valoración de la socialización y se recurrió al sociograma. Está conformado por seis preguntas, donde cada niño deberá responder a cada una de ellas, cuando la investigadora lo requiera; son las siguientes:

1. ¿Con quién te gusta jugar en el recreo? (aspecto afectivo).
2. ¿Con quién te gustaría colorear la tarea del salón? (aspecto cognitivo).
3. ¿Con quién te gustaría compartir tu lonche mañana? (aspecto afectivo).
4. ¿Quién te gustaría que se sentara a tu lado dentro del salón? (aspectos cognitivo y afectivo).
5. ¿Quién no te gustaría que se sentara a lado de ti dentro del salón? (aspecto cognitiva y afectiva).
6. ¿A quién invitarías a tu fiesta de cumpleaños? (aspecto afectivo).

Definición operacional. El sociograma se interpretó en función de las relaciones que establecen los niños al dar sus respuestas. Se esperaba que las relaciones fuesen más variables al final de la intervención. Por cada selección que recibe un estudiante, se le asigna un punto, de tal forma que su socialización puede ir de cero hasta el número de niños menos uno. A mayor puntaje, más sociable es el niño.

Operacionalización de la hipótesis

La hipótesis de investigación dice que hay una relación entre la participación en los juegos y el nivel de socialización de los niños, después de haber participado en la intervención. Por lo tanto la hipótesis nula establece que (Ho) no existe relación entre la participación en los juegos y el nivel de socialización, después de haber participado en la intervención. La Tabla 2 presenta la operacionalización de dicha hipótesis.

Tabla 2

Operacionalización de hipótesis nula

Hipótesis nula	Variables	Nivel de medición	Prueba de hipótesis
No existe relación entre la participación de los niños en los juegos y su socialización, después de haber participado en la intervención	Post-test de socialización	Métrico	Correlación r de Pearson. Nivel de significación de .05
	Participación en los juegos	Métrico	

Proceso de recolección de datos

La investigadora y la maestra titular administraron individualmente el sociograma a todos los niños antes y después de la intervención. Se esperaba que el primer día de intervención fuese el 15 de enero de 2018. Además, se hicieron varias listas de cotejo donde se registró la participación de los niños en cada juego. También se administró un cuestionario a la maestra titular para saber cuál es su percepción del grupo antes y después de la intervención.

CAPÍTULO IV

RESULTADOS

Descripción de la muestra

Participaron en el estudio siete niños, estudiantes de primer año de preescolar, con edades de tres a cuatro años. Todos estudian en el Jardín de Niños “Gabriela Mistral”. La muestra se compone de 5 niños y 2 niñas.

Descripción de variables

En la Tabla 1 se presentan las respuestas de los niños a las seis preguntas que ayudaron a conformar los sociogramas. A pesar de que se tuvo problema metodológico por la incorporación de otros niños en el grupo, inscripción tardía, se puede observar un cambio importante en la selección de los compañeros al considerar cada pregunta. El sujeto 1 por ejemplo, al inicio fue seleccionado diez veces y al final solo una vez. Por otro lado el sujeto 5, fue seleccionado una vez al inicio y siete veces al final.

En las figuras 1 y 2 se pueden observar los sociogramas desarrollados antes y después de la intervención, incluyendo las respuestas de las seis preguntas y a todos los niños. En el sociograma del pretest se observa que los alumnos L y M son los más seleccionados por sus compañeros, mientras que en el sociograma del posttest, resaltan los estudiantes I, M y A.

Tabla 1

Respuestas a las preguntas del sociograma dadas por los siete niños.

Pregunta	S1		S2		S3		S4		S5		S6		S7	
	A	B	A	B	A	B	A	B	A	B	A	B	A	B
¿Con quién te gusta jugar en el recreo? afectiva	2	0	1	1	1	3	2	1	0	0	0	1	0	0
¿Con quién te gustaría colorear la tarea del salón?	1	1	0	0	1	0	0	0	0	1	1	0	1	0
¿Con quién te gustaría compartir tu lonche mañana? afectiva	2	0	1	0	1	1	0	0	0	2	0	1	0	0
¿Quién te gustaría que se sentara a tu lado dentro del salón?	0	0	0	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1
¿Quién no te gustaría que se sentara a lado de ti dentro del salón?	3	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1
¿A quién invitarías a tu fiesta de cumpleaños?	2	0	0	0	1	1	0	0	1	3	0	1	1	0

Nota: A corresponde al pretest y B al postest.

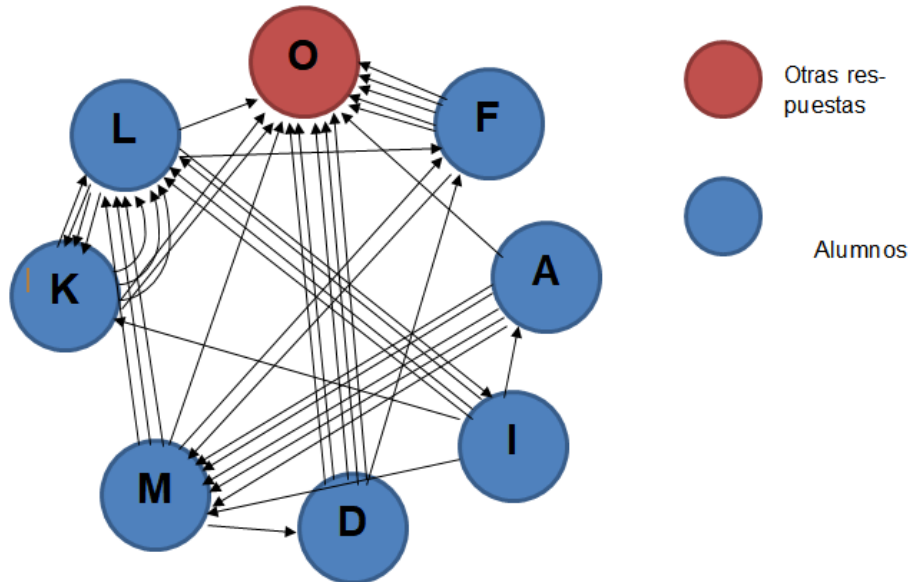


Figura 1. Sociograma del pretest

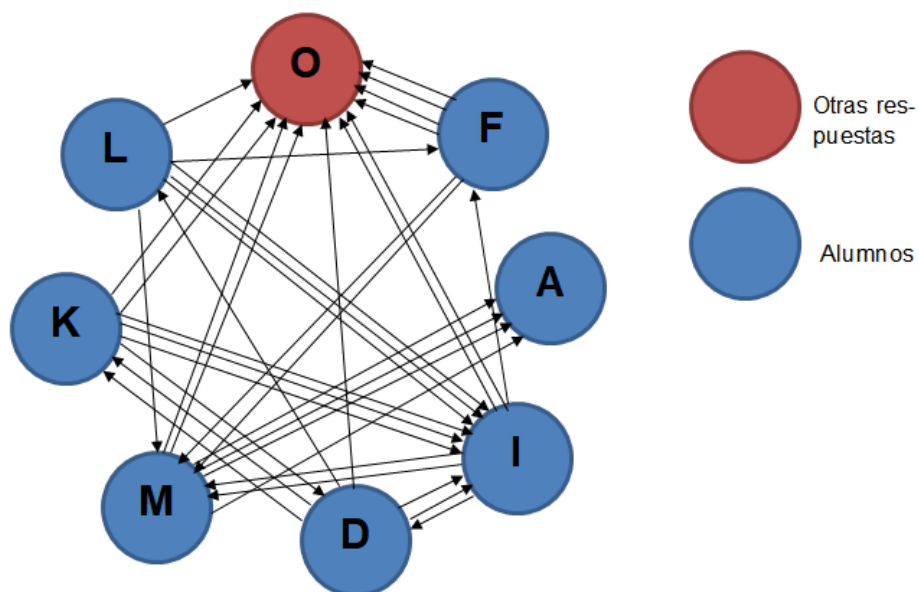


Figura 2. Sociograma del postest

También se observó el nivel de participación de cada niño utilizando unas listas de cotejo en cada juego propuesto. La participación se valoró entonces en función del porcentaje de cumplimiento de esa lista de cotejo. En la Tabla 2 se puede observar el nivel de participación de los niños en el total de los juegos propuestos.

Tabla 2

Porcentaje de participación en los juegos

Sujeto	Participación
1. Lema	27
2. Ivy	81
3. Masi	100
4. Dima	73
5. Kaco	68
6. Axob	83
7. Faoc	78

Prueba de hipótesis

La hipótesis nula para esta investigación establece que no existe relación entre la participación de los niños en los juegos y su socialización. Para probar la hipótesis se recurrió a la prueba r de Pearson ($r = .426$, $p = .341$) de tal forma que la evidencia no es suficiente para rechazar la hipótesis nula. Sin embargo, dado que la cantidad de sujetos es muy pequeña, la significatividad no es menor a $.05$. Pero la fuerza de la relación tiende a ser medianamente importante en este estudio, ya que una variable explica de la otra el 18% de su variabilidad (ver figura 1). En otras palabras, parece haber una relación aunque esta no es significativa.

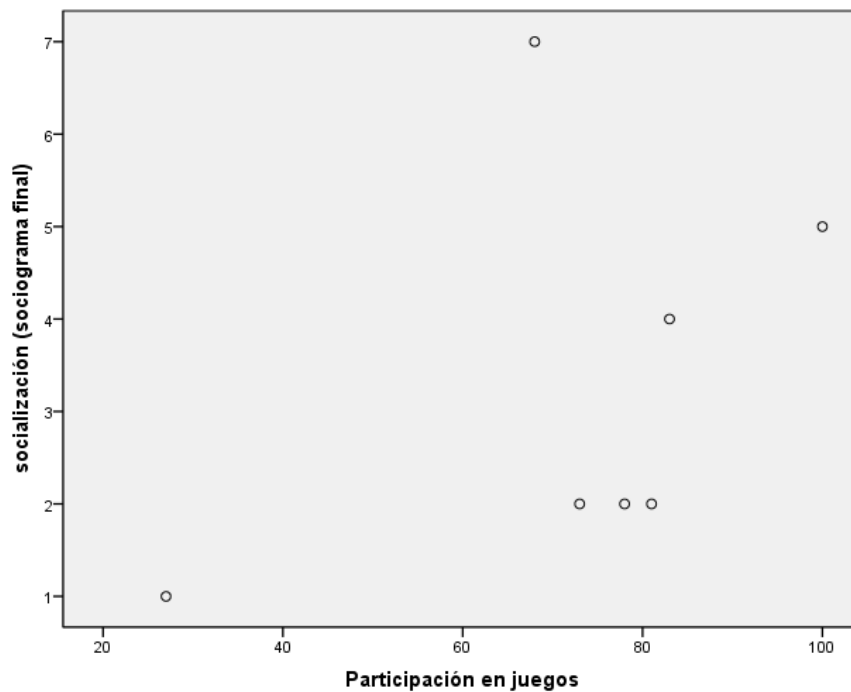


Figura 1. Diagrama de dispersión de la participación y la sociabilidad

Análisis posterior

Con la intención de obtener una valoración independiente de la investigadora, se la pidió a la maestra titular del grupo que hiciera una valoración socioafectiva de cada niño. Para ello se utilizó el Perfil Socio-Afectivo del Niño Vásquez Echeverría, Rocha, Costa Leite, Teixeira, y Cruz, (2016).

En la Tabla 3 se pueden observar los resultados por niño. El promedio general de socialización resulta en 78%.

Además, en plática informal con la maestra titular se comentó que los niños que comenzaron desde el inicio del ciclo escolar han mejorado en su lenguaje, son más expresivos, socializan entre ellos y esto genera tener participación de ellos en cualquier actividad; asimismo pueden identificar tanto su nombre como el de sus compañeros y tienen avances en los diferentes campos formativos.

Menciona que ha observado mucha diferencia en Dima, uno de los niños que recibe apoyo externo de la escuela. Ella afirma que dice más palabras y puede realizar oraciones cortas a diferencia de cuando llegó a la escuela y ahora puede mencionar los nombres de cada uno de sus compañeros.

Posteriormente, señala que ha encontrado diferencia en la relación de los niños, ya que ha observado que son más expresivos y participativos; identifican las pertenencias de los demás y también los nombres de otros niños, aunque a Kaco se le dificulta identificar su nombre, por la falta de asistencia que tiene al jardín. Pero se logra observar un avance significativo en el lenguaje y las relaciones sociales en los niños de primer grado.

Tabla 3

Socioafectividad de cada niño según la maestra titular

Niño	Socioafectividad
1. Lema	82%
2. Ivyva	78%
3. Masi	85%
4. Dima	73%
5. Kaco	75%
6. Axob	76%
7. Faoc	78%

CAPÍTULO V

RESUMEN, DISCUSIÓN, CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

En este capítulo se muestra un breve resumen del estudio realizado, así como el diseño de investigación. También se da a conocer la conclusión general y las recomendaciones para los docentes en el área de preescolar.

Resumen

Esta investigación tuvo como objetivo encontrar la relación entre la socialización y la participación activa durante los juegos escolares en los niños y las niñas del grupo de primer grado de preescolar del Jardín de Niños “Gabriela Mistral”. El grupo estuvo conformado por cinco niños y dos niñas, pero en el transcurso de la investigación se integraron tres niñas y un niño, haciendo un total de 11 alumnos. De acuerdo a los requisitos de la investigación, se acordó trabajar con los siete niños que comenzaron el periodo escolar.

El juego, según Linguado y Zorraindo (1981) es un factor dominante en la vida infantil. De esta manera es como se forman contactos sociales y construyen relaciones mientras juegan. Para la percepción de un niño, un juego es una proyección de sus sueños, es una ausencia de reglas y donde pueden incluir elementos incoherentes.

Por otro lado, Holguín (2012) menciona que el proceso de socialización comienza al nacer y es cuando el sujeto se da cuenta que no está solo. Además, el individuo va adquiriendo conocimientos, habilidades y disposiciones que le permiten actuar eficazmente como integrante de un grupo de la sociedad.

El tipo de investigación realizada es cualitativa, ya que se utilizó el sociograma para evaluar la socialización de los niños, además de la evaluación, por parte de la investigadora, de su participación en los juegos. Como tratamiento se utilizaron 12 juegos; cada uno fue planeado con el propósito de encontrar un efecto de cambio en las relaciones sociales de los niños a través de los juegos diseñados.

Los juegos como estrategia utilizada, dieron como resultados cambios favorables en todos los educandos, aunque la investigación no fue significativa por ser un grupo conformado por solo siete alumnos. Hubo dificultades al lograr el propósito de la investigación, ya que la falta de asistencia de parte de los niños que conformaron dicha investigación era muy a menudo y esto ocasionó que los niños que se fueron añadiendo al grupo durante el periodo escolar, fueran elegidos mayormente por la interacción que tenían diariamente.

Discusión

Los resultados que se obtuvieron antes y después de la intervención muestran que existe una diferencia en cuanto al avance que se obtuvo en los niños. El incremento fue poco notable, ya que el grupo en cantidad es pequeño y unido a la inasistencia de los niños ocasionó un desequilibrio en los resultados que arroja el sociograma.

Un ejemplo, puede ser el alumno Leme; en el primer pretest fue a quien más eligieron, aunque no se conocían entre ellos. Se llega a conjeturar que fue elegido por su físico y personalidad, ya que es un niño muy agraciado y sociable. Por otro lado, la estudiante Ivya en el primer

sociograma fue seleccionada solo una vez, donde se observó que en los primeros días tenía problemas al relacionarse con los demás, a pesar de las habilidades intelectuales que poseía.

Sin embargo, en Faoc no se observa un avance entre los sociogramas previo y posterior. Esto se debía al temperamento agresivo que tenía con los demás, pero se comenzaron a ver cambios de conducta cuando empezó a relacionarse con uno de los niños que se integró después de la intervención y se logró también un lenguaje fluido, ya que tenía dificultades para comunicarse.

Aunque Masi no tenía problemas al relacionarse con los demás por haber asistido a una guardería antes de llegar al jardín, se logró que se interesará por llegar a la escuela, ya que en los primeros días no le gustaba mantener el interés, pero al asistir con frecuencia y observar que todos los días se jugaba y que no siempre era hacer tareas de colorear, disfrutaba más su estancia en la escuela.

Por otro lado, Axob es de los niños que tiene mucha capacidad intelectual y cuando llegó al jardín era muy tímido y callado. Sin embargo, al pasar el tiempo hizo una buena amistad con Masi y este lo ayudó a relacionarse con otros niños.

Pero en el caso de Kaco no se pudo observar cambios en la relación social, por sus reiteradas inasistencias al jardín.

Por último Dima, al principio no logró comunicarse con los demás, ya que al llegar al jardín la madre hizo saber que se le había diagnosticado problemas de lenguaje. Sin embargo, en las semanas de intervención, se logró que pudiera mencionar los nombres de sus compañeros y al momento de jugar logró comunicarse mejor con los demás. Aunque no se observa en el sociograma aplicado un cambio significativo al relacionarse con los demás, si mejoró su lenguaje con el uso de los juegos.

A pesar de las diferentes situaciones que se presentaron al realizar la presente investigación, se puede revelar la importancia que se observa al aplicar los juegos como estrategia para fortalecer la socialización y otros elementos fundamentales como el desarrollo del lenguaje, respeto hacia los demás y aprender a resolver conflictos. En esto coinciden Soto (2012) y la Secretaría de Educación Pública (2011).

Al señalar los resultados obtenidos permiten visualizar que la estrategia aplicada es confiable, pero tal vez se podrían lograr mejores resultados al utilizar el sociograma en un grupo con mayor cantidad de alumnos y con edades un poco mayores.

Conclusiones

Al examinar los datos obtenidos en esta investigación, se llegó a las siguientes conclusiones:

1. Los niños obtuvieron un avance en la socialización a través de los juegos, después de la intervención.
2. Se comprobó que los juegos son una herramienta útil para el docente porque contribuye a mejorar las habilidades sociales, la conducta y relaciones interpersonales en el aula.
3. El uso de los juegos didácticos mejoró el lenguaje de los niños al momento de convivir con los demás.
4. Mediante el juego los niños descubrieron que se pueden relacionar mejor con los demás.
5. Se percibe una relación entre la socialización y el grado de participación de los niños en los juegos propuestos.

Recomendaciones

Considerando los resultados, la discusión y la conclusión de esta investigación, se describen las siguientes recomendaciones:

1. Dar a conocer a los maestros y directiva escolar la importancia que tiene el inculcar desde edades tempranas una socialización positiva a los niños, de esta manera desarrollar una buena convivencia escolar donde los niños puedan disfrutar aprender nuevos conocimientos, mediante el juego que es lo que más disfrutan en esta etapa.

2. Dar a conocer a los padres de familia la necesidad de enseñarles a sus hijos el tipo de comportamiento que deben mostrar al relacionarse con los demás y de acuerdo al ambiente donde se encuentren.

3. Utilizar el juego como una estrategia de aprendizaje para motivar a los niños y obtener mejores resultados.

4. Buscar un mayor grado de involucramiento de los padres de familia en las actividades de la escuela y contribuir a un mejor desarrollo social de sus hijos.

5. A los educadores, que sigan en la búsqueda de estrategias didácticas innovadoras que faciliten el desarrollo de las habilidades sociales de los alumnos y el aprendizaje en el aula.

6. Poner a los alumnos, padres de familia y maestros en las manos de Dios para que él obre en sus corazones.

APÉNDICE A

ANUENCIA

Montemorelos, Nuevo León, México, a 2 de Febrero 2018

ASUNTO:
ANUENCIA

C. Mro. Jaime Bejarano Loo

Director de la Normal Carmen A. de Rodríguez

PRESENTE

Por este conducto hago de su conocimiento que la **Srita. Itzell Vianey Peregrino Hernández**, alumna del octavo semestre de la Licenciatura en Educación Preescolar, presentó ante la dirección de esta institución educativa, la solicitud de realizar su trabajo de investigación que lleva como título:

El uso de los juegos escolares y su relación con la socialización de los alumnos de primer grado de preescolar, bajo los siguientes acuerdos:

- La alumna estará bajo la supervisión de la profesora **Patricia Castillo Osuna**, docente de la escuela Normal Carmen A. de Rodríguez.
- La intervención tendrá un tiempo de duración de aproximadamente un semestre escolar.
- La información obtenida será transcrita y utilizada para realizar una publicación a través de un artículo científico, en esta publicación yo seré identificada en los agradecimientos representando la institución a mi cargo, es por ello, que autorizo el uso de información personal básica que puede ser incluida como: nombre completo y cargo.
- No hay ningún riesgo físico asociado con esta investigación.
- Los resultados de este trabajo de investigación contribuirán al logro de la misión y visión de nuestra institución educativa.
- Como resultado de mi participación recibiré una copia completa del informe y además tendré la oportunidad de discutir el informe con el investigador.
- No hay compensación monetaria por la participación en este estudio.
- Se me ha comunicado que mi participación en el estudio es completamente voluntaria y que tengo el derecho de retirar mi consentimiento en cualquier momento, antes que el informe esté finalizado sin ningún tipo de penalización. Lo mismo se aplica por mi negativa inicial a la participación en este proyecto.
- Para cualquier pregunta acerca de mi consentimiento o acerca del estudio puedo comunicarme en cualquier momento con la investigadora o asesora a través de la dirección de la Normal, al teléfono 2630900 Ext. 6887 y 6888.

He leído el consentimiento y he oído las explicaciones orales del investigador. Mis preguntas concernientes al estudio han sido respondidas satisfactoriamente y como prueba de consentimiento voluntario para participar en este estudio, firmo a continuación.

Investigadora

Asesor

Profa. Cristina Alanís Torres
DIRECTORA

APÉNDICE B

ACTIVIDADES DE INTERVENCIÓN

1. La pelota preguntona (5 al 9 de Enero)	
FRECUENCIA	3 veces por semana.
DESCRIPCIÓN	Se formará un círculo intercalando a los niños, niño y niña, luego se les dará las siguientes instrucciones: El niño que toque la pelota tendrá que describir a su compañero de lado izquierdo/derecho y mencionar cual es el nombre de su compañero.
PRÓPOSITO (APRENDIZAJES ESPERADOS)	<ul style="list-style-type: none"> - Usa el lenguaje para comunicarse y relacionarse con otros niños y adultos dentro y fuera de la escuela. - Describe personas, personajes, objetos, lugares y fenómenos de su entorno, de manera cada vez más precisa.
COMPETENCIAS	Obtiene y comparte información mediante diversas formas de expresión oral.
TIEMPO	15 a 20 min.
RECURSOS	Pelota.
INDICADORES	Rúbrica.
2. Cocinemos juntos (12 al 16 de Febrero)	
FRECUENCIA	3 veces por semana.
DESCRIPCIÓN	Se informará a los padres de esta actividad, los niños elegirán las recetas que se van a preparar y los ingredientes. Todos los niños deberán participar al elaborar la receta.
PRÓPOSITO (APRENDIZAJES ESPERADOS)	Aplica las medidas de higiene que están a su alcance en relación con el consumo de alimentos
COMPETENCIAS	Utiliza objetos e instrumentos de trabajo que le permiten resolver problemas y realizar actividades diversas.
TIEMPO	30 min.
RECURSOS	Ingredientes, Cocina de la escuela, Instrumentos para cocinar.
INDICADORES	Diario.
3. Intercambio de lonches (12 al 16 de Febrero)	
FRECUENCIA	1 veces por semana.
DESCRIPCIÓN	Esta semana, los niños deberán intercambiar lonches con sus compañeros. Los padres estarán informados de la actividad.
PRÓPOSITO (APRENDIZAJES ESPERADOS)	Habla sobre experiencias que pueden compartirse, y propician la escucha, el intercambio y la identificación entre pares.
COMPETENCIAS	Establece relaciones positivas con otros, basadas en el entendimiento, la aceptación y la empatía.
TIEMPO	20 a 25 min.
RECURSOS	Loches.
INDICADORES	Diario.
4. El que se enoja, pierde (19 al 26 de Febrero)	

FRECUENCIA	3 veces por semana.
DESCRIPCIÓN	Se formarán 2 equipos, donde deberán juntar la mayor cantidad de pelotas. El equipo que junte más pelotas será el ganador y se premiará.
PRÓPOSITO (APRENDIZAJES ESPERADOS)	Compara colecciones, ya sea por correspondencia o por conteo, e identifica donde hay “más que”, “menos que”, “la misma cantidad que”.
COMPETENCIAS	Utiliza los números en situaciones variadas que implican poner en práctica los principios del conteo.
TIEMPO	25 min.
RECURSOS	Pelotas.
INDICADORES	Lista de cotejo.
5. Rompecabezas (19 al 26 de Febrero)	
FRECUENCIA	Todos los días por semana.
DESCRIPCIÓN	Esta actividad se trabajará en parejas, cada niño deberá formar un rompecabezas, se premiará a la pareja que no discuta al formar el rompecabezas, que termine rápido y que mencione el nombre que imagen lograron formar.
PRÓPOSITO (APRENDIZAJES ESPERADOS)	Identifica, entre distintas estrategias de solución, las que permiten encontrar el resultado a un problema.
COMPETENCIAS	Resuelve problemas en situaciones que le son familiares y que implican agregar, reunir, quitar, igualar, comparar y repartir objetos.
TIEMPO	20 a 25 min.
RECURSOS	Rompecabezas.
INDICADORES	Rúbrica.
6. El huevo sorpresa (26 de Febrero al 2 de Marzo)	
FRECUENCIA	1 vez por semana.
DESCRIPCIÓN	En parejas, se responsabilizarán de un huevo, deberán cuidarlo durante el día. La pareja ganadora será quien mantenga en buen estado el huevo hasta finalizar la semana.
PRÓPOSITO (APRENDIZAJES ESPERADOS)	Comunica los resultados de experiencias realizadas.
COMPETENCIAS	Entiende en qué consiste un experimento y anticipa lo que puede suceder cuando aplica uno de ellos para poner a prueba una idea.
TIEMPO	30 min.
RECURSOS	Huevo (Premio).
INDICADORES	Rúbrica.
7. Jalando la cuerda (26 de Febrero al 2 de Marzo)	
FRECUENCIA	2 vez por semana.

DESCRIPCIÓN	Para esta actividad se invitarán a los niños de 2ºB”, para jalar la cuerda en equipos.
PRÓPOSITO (APRENDIZAJES ESPERADOS)	Muestra interés, emoción y motivación ante situaciones retadoras y accesibles a sus posibilidades.
COMPETENCIAS	Reconoce sus cualidades y capacidades, y desarrolla su sensibilidad hacia las cualidades y necesidades de otros.
TIEMPO	30 min.
RECURSOS	Cuerda.
INDICADORES	Diario.
8. Jugando lotería (5 al 9 de Marzo)	
FRECUENCIA	4 vez por semana.
DESCRIPCIÓN	Se explicará al niño como se juega y se observará la reacción que tienen los demás niños al premiar al ganador.
PRÓPOSITO (APRENDIZAJES ESPERADOS)	Identifica, entre distintas estrategias de solución, las que permiten encontrar el resultado a un problema.
COMPETENCIAS	Resuelve problemas en situaciones que le son familiares y que implican agregar, reunir, quitar, igualar, comparar y repartir objetos.
TIEMPO	30 min.
RECURSOS	Lotería y fichas.
INDICADORES	Lista de cotejo.
9. Regalando dulces (5 al 9 de Marzo)	
FRECUENCIA	Una vez a la semana.
DESCRIPCIÓN	Cada niño recibirá 3 dulces por día y deberán regalarle esos dulces a 3 compañeros del salón. El niño que regale sus dulces tendrá un premio mayor al final de la semana.
PRÓPOSITO (APRENDIZAJES ESPERADOS)	Muestra disposición a interactuar con niños y niñas con distintas características e intereses, al realizar actividades diversas. Apoya y da sugerencias a otros.
COMPETENCIAS	Establece relaciones positivas con otros, basadas en el entendimiento, la aceptación y la empatía.
TIEMPO	15 a 20 min.
RECURSOS	Dulces.
INDICADORES	Lista de cotejo.
10. Me llamo y me pica (12 al 16 de Marzo)	
FRECUENCIA	2 veces a la semana.
DESCRIPCIÓN	Sentados en círculo. El primero se pone de pie y dice "me llamo (Pedro) y me pica (por ejemplo la espalda). El resto de alumnos se rasca la parte indicada. Continúa el juego el de la derecha.
PRÓPOSITO	Comenta las sensaciones y los sentimientos que le generan algunas personas que ha conocido o algunas experiencias que han vivido.

(APRENDIZAJES ESPERADOS)	
COMPETENCIAS	Reconoce situaciones que en la familia o en otro contexto le provocan agrado, bienestar, temor, desconfianza o intranquilidad y expresa lo que siente.
TIEMPO	20 min.
RECURSOS	Ninguno
INDICADORES	Diario.
11. La gallinita ciega (12 al 16 de Marzo)	
FRECUENCIA	3 veces a la semana.
DESCRIPCIÓN	Colocados en círculo agarrados de las manos menos la "gallinita ciega" que se encuentra en el centro y con los ojos tapados. Después de dar tres vueltas sobre sí misma se dirigirá hacia cualquiera del círculo y palpará su cara para reconocerlo. Si lo consigue, intercambiarán su papel.
PRÓPOSITO (APRENDIZAJES ESPERADOS)	Habla acerca de cómo es él o ella, de lo que le gusta y/o disgusta de su casa, de su ambiente familiar y de lo que vive en la escuela.
COMPETENCIAS	Reconoce sus cualidades y capacidades, y desarrolla su sensibilidad hacia las cualidades y necesidades de otros.
TIEMPO	20 min.
RECURSOS	Pañuelo.
INDICADORES	Lista de cotejo.
12. ¿Quién falta? (12 al 16 de Marzo)	
FRECUENCIA	2 veces a la semana.
DESCRIPCIÓN	Todos los alumnos, sentados en círculo, con los ojos cerrados. Se le indica a un niño que se esconda. Después, el resto de niños abren los ojos para adivinar que niño es el que falta.
PRÓPOSITO (APRENDIZAJES ESPERADOS)	Cuida de su persona y se respeta a sí mismo.
COMPETENCIAS	Reconoce sus cualidades y capacidades, y desarrolla su sensibilidad hacia las cualidades y necesidades de otros.
TIEMPO	20 min.
RECURSOS	Pañuelo.
INDICADORES	Lista de cotejo.

APÉNDICE C

LISTAS DE COTEJO

ACTIVIDAD EL QUE SE ENOJA, PIERDE

NOMBRE: Axel

ASPECTO A EVALUAR	SI	NO	OBSERVACIONES
DEMUESTRA INTERÉS POR PARTICIPAR EN LOS JUEGOS.	/		
PARTICIPA ACTIVAMENTE.	/		
COLABORA Y APOYA A SU EQUIPO.	/		
TRABAJA EN ARMONÍA SIN CAUSAR CONFLICTOS.	/		
USA EL LENGUAJE ORAL CLARAMENTE PARA COMUNICARSE CON SU EQUIPO.	/		Tiene un lenguaje claro, pero es muy tímido.
COMPRENDE LA FINALIDAD DEL JUEGO.	/		
REALIZA MOVIMIENTOS LÚDICOS DURANTE EL JUEGO.	/		

NOMBRE: Ivana

ASPECTO A EVALUAR	SI	NO	OBSERVACIONES
DEMUESTRA INTERÉS POR PARTICIPAR EN LOS JUEGOS.	/		
PARTICIPA ACTIVAMENTE.		/	Es la más participativa del salón.
COLABORA Y APOYA A SU EQUIPO.		/	Se le dificulta un poco trabajar en equipo.
TRABAJA EN ARMONÍA SIN CAUSAR CONFLICTOS.		/	Antes de finalizar la actividad no quería compartir las pelotas.
USA EL LENGUAJE ORAL CLARAMENTE PARA COMUNICARSE CON SU EQUIPO.	/		
COMPRENDE LA FINALIDAD DEL JUEGO.	/	/	Sí, pero le faltó comprender que el objetivo era trabajar en equipo.
REALIZA MOVIMIENTOS LÚDICOS DURANTE EL JUEGO.	/		

NOMBRE: Diego

ASPECTO A EVALUAR	SI	NO	OBSERVACIONES
DEMUESTRA INTERÉS POR PARTICIPAR EN LOS JUEGOS.	/		
PARTICIPA ACTIVAMENTE.		/	Solo le gusta participar en actividades que no sean de movimientos.
COLABORA Y APOYA A SU EQUIPO.	/		Antes de finalizar la actividad, ayudó a su equipo a recoger las pelotas y colocarlas en la caja.
TRABAJA EN ARMONÍA SIN CAUSAR CONFLICTOS.	/		
USA EL LENGUAJE ORAL CLARAMENTE PARA COMUNICARSE CON SU EQUIPO.		/	Tiene problemas de lenguaje, ya está diagnosticado.
COMPRENDE LA FINALIDAD DEL JUEGO.	/		
REALIZA MOVIMIENTOS DE COORDINACIÓN DURANTE EL JUEGO.		/	No le gustan los juegos que sean de movimientos o corporales.

NOMBRE: Karla

ASPECTO A EVALUAR	SI	NO	OBSERVACIONES
DEMUESTRA INTERÉS POR PARTICIPAR EN LOS JUEGOS.	/		
PARTICIPA ACTIVAMENTE.	/		
COLABORA Y APOYA A SU EQUIPO.	/		
TRABAJA EN ARMONÍA SIN CAUSAR CONFLICTOS.		/	No le gustó que Ivana le quitará las pelotas que eran de su equipo.
USA EL LENGUAJE ORAL CLARAMENTE PARA COMUNICARSE CON SU EQUIPO.	/		
COMPRENDE LA FINALIDAD DEL JUEGO.		/	Para comprender el objetivo de las actividades se le tiene que explicar varias veces.
REALIZA MOVIMIENTOS LÚDICOS DURANTE EL JUEGO.	/		

NOMBRE: Fabián

ASPECTO A EVALUAR	SI	NO	OBSERVACIONES
DEMUESTRA INTERÉS POR PARTICIPAR EN LOS JUEGOS.	/		
PARTICIPA ACTIVAMENTE.		/	
COLABORA Y APOYA A SU EQUIPO.		/	
TRABAJA EN ARMONÍA SIN CAUSAR CONFLICTOS.		/	
USA EL LENGUAJE ORAL CLARAMENTE PARA COMUNICARSE CON SU EQUIPO.	/		
COMPRENDE LA FINALIDAD DEL JUEGO.	/		
REALIZA MOVIMIENTOS LÚDICOS DURANTE EL JUEGO.	/		

NOMBRE: Maximiliano

ASPECTO A EVALUAR	SI	NO	OBSERVACIONES
DEMUESTRA INTERÉS POR PARTICIPAR EN LOS JUEGOS.	/		
PARTICIPA ACTIVAMENTE.	/		A veces necesita ser motivado, porque siempre menciona que está cansado.
COLABORA Y APOYA A SU EQUIPO.	/		Le gusta trabajar en equipo.
TRABAJA EN ARMONÍA SIN CAUSAR CONFLICTOS.	/		
USA EL LENGUAJE ORAL CLARAMENTE PARA COMUNICARSE CON SU EQUIPO.	/		
COMPRENDE LA FINALIDAD DEL JUEGO.	/		
REALIZA MOVIMIENTOS LÚDICOS DURANTE EL JUEGO.	/		

JUEGOS DE MESA (LOTERÍA)

NOMBRE: Axel

ASPECTO A EVALUAR	SI	NO	OBSERVACIONES
DEMUESTRA INTERÉS POR PARTICIPAR EN EL JUEGO.	/		
RECONOCE LA SECUENCIA QUE TIENE EL JUEGO PARA LOGRAR GANAR.	/		
COMPRENDE LA FINALIDAD DEL JUEGO	/		
SE EMOCIONA AL REALIZAR EL JUEGO.	/		
LOGRO LLENAR LA TARJETA DE FICHAS AL SEGUIR LAS INDICACIONES DE LA MAESTRA.	/		

NOMBRE: Ivana

ASPECTO A EVALUAR	SI	NO	OBSERVACIONES
DEMUESTRA INTERÉS POR PARTICIPAR EN EL JUEGO.	/		
RECONOCE LA SECUENCIA QUE TIENE EL JUEGO PARA LOGRAR GANAR.	/		
COMPRENDE LA FINALIDAD DEL JUEGO	/		
SE EMOCIONA AL REALIZAR EL JUEGO.	/		
LOGRO LLENAR LA TARJETA DE FICHAS AL SEGUIR LAS INDICACIONES DE LA MAESTRA.	/		

NOMBRE: Diego

ASPECTO A EVALUAR	SI	NO	OBSERVACIONES
DEMUESTRA INTERÉS POR PARTICIPAR EN EL JUEGO.	/		
RECONOCE LA SECUENCIA QUE TIENE EL JUEGO PARA LOGRAR GANAR.	/		
COMPRENDE LA FINALIDAD DEL JUEGO	/		
SE EMOCIONA AL REALIZAR EL JUEGO.	/		
LOGRO LLENAR LA TARJETA DE FICHAS AL SEGUIR LAS INDICACIONES DE LA MAESTRA.	/		

NOMBRE: Karla

ASPECTO A EVALUAR	SI	NO	OBSERVACIONES
DEMUESTRA INTERÉS POR PARTICIPAR EN EL JUEGO.	/		
RECONOCE LA SECUENCIA QUE TIENE EL JUEGO PARA LOGRAR GANAR.	/		
COMPRENDE LA FINALIDAD DEL JUEGO	/		
SE EMOCIONA AL REALIZAR EL JUEGO.	/		
LOGRO LLENAR LA TARJETA DE FICHAS AL SEGUIR LAS INDICACIONES DE LA MAESTRA.	/		

NOMBRE: Fabián

ASPECTO A EVALUAR	SI	NO	OBSERVACIONES
DEMUESTRA INTERÉS POR PARTICIPAR EN EL JUEGO.	/		
RECONOCE LA SECUENCIA QUE TIENE EL JUEGO PARA LOGRAR GANAR.	/		
COMPRENDE LA FINALIDAD DEL JUEGO	/		
SE EMOCIONA AL REALIZAR EL JUEGO.	/		
LOGRO LLENAR LA TARJETA DE FICHAS AL SEGUIR LAS INDICACIONES DE LA MAESTRA.	/		Fue quien tuvo problemas al entender la secuencia que tenía el juego, pero al final de la semana esperaba que se mencionará la imagen para colocarle la ficha.

NOMBRE: Maximiliano

ASPECTO A EVALUAR	SI	NO	OBSERVACIONES
DEMUESTRA INTERÉS POR PARTICIPAR EN EL JUEGO.	/		
RECONOCE LA SECUENCIA QUE TIENE EL JUEGO PARA LOGRAR GANAR.	/		
COMPRENDE LA FINALIDAD DEL JUEGO	/		
SE EMOCIONA AL REALIZAR EL JUEGO.	/		
LOGRO LLENAR LA TARJETA DE FICHAS AL SEGUIR LAS INDICACIONES DE LA MAESTRA.	/		

LA GALLINITA CIEGA

NOMBRE: Axel

ASPECTO A EVALUAR	SI	NO	OBSERVACIONES
PARTICIPA ACTIVAMENTE EN EL JUEGO.	/		
MANIFIESTA CURIOSIDAD POR CONOCER EL PROPÓSITO DEL JUEGO.	/		
DEMUESTRA INTERÉS POR PARTICIPAR EN EL JUEGO	/		
COMPRENDE LA FINALIDAD DEL JUEGO.	/		
MANIFIESTA MOTIVACIÓN DURANTE TODO EL JUEGO.	/		
RESPONDE A LAS PREGUNTAS DEL JUEGO DE UNA FORMA COHERENTE.	/		

NOMBRE: Ivana

ASPECTO A EVALUAR	SI	NO	OBSERVACIONES
PARTICIPA ACTIVAMENTE EN EL JUEGO.	/		
MANIFIESTA CURIOSIDAD POR CONOCER EL PROPÓSITO DEL JUEGO.	/		
DEMUESTRA INTERÉS POR PARTICIPAR EN EL JUEGO		/	Tuvo miedo que le vendarán los ojos.
COMPRENDE LA FINALIDAD DEL JUEGO.	/		
MANIFIESTA MOTIVACIÓN DURANTE TODO EL JUEGO.	/		
RESPONDE A LAS PREGUNTAS DEL JUEGO DE UNA FORMA COHERENTE.	/		

NOMBRE: Diego

ASPECTO A EVALUAR	SI	NO	OBSERVACIONES
PARTICIPA ACTIVAMENTE EN EL JUEGO.	/		
MANIFIESTA CURIOSIDAD POR CONOCER EL PROPÓSITO DEL JUEGO.	/		
DEMUESTRA INTERÉS POR PARTICIPAR EN EL JUEGO	/		
COMPRENDE LA FINALIDAD DEL JUEGO.	/		
MANIFIESTA MOTIVACIÓN DURANTE TODO EL JUEGO.	/		
RESPONDE A LAS PREGUNTAS DEL JUEGO DE UNA FORMA COHERENTE.		/	Tiene problemas de le lenguaje.

NOMBRE; Karla

ASPECTO A EVALUAR	SI	NO	OBSERVACIONES
PARTICIPA ACTIVAMENTE EN EL JUEGO.	/		
MANIFIESTA CURIOSIDAD POR CONOCER EL PROPÓSITO DEL JUEGO.	/		
DEMUESTRA INTERÉS POR PARTICIPAR EN EL JUEGO	/		
COMPRENDE LA FINALIDAD DEL JUEGO.	/		
MANIFIESTA MOTIVACIÓN DURANTE TODO EL JUEGO.	/		
RESPONDE A LAS PREGUNTAS DEL JUEGO DE UNA FORMA COHERENTE.	/		

NOMBRE: Fabián

ASPECTO A EVALUAR	SI	NO	OBSERVACIONES
PARTICIPA ACTIVAMENTE EN EL JUEGO.	/		
MANIFIESTA CURIOSIDAD POR CONOCER EL PROPÓSITO DEL JUEGO.	/		
DEMUESTRA INTERÉS POR PARTICIPAR EN EL JUEGO		/	No quiso que le vendarán los ojos.
COMPRENDE LA FINALIDAD DEL JUEGO.	/		
MANIFIESTA MOTIVACIÓN DURANTE TODO EL JUEGO.	/		
RESPONDE A LAS PREGUNTAS DEL JUEGO DE UNA FORMA COHERENTE.	/		

NOMBRE: Maximiliano

ASPECTO A EVALUAR	SI	NO	OBSERVACIONES
PARTICIPA ACTIVAMENTE EN EL JUEGO.	/		
MANIFIESTA CURIOSIDAD POR CONOCER EL PROPÓSITO DEL JUEGO.	/		
DEMUESTRA INTERÉS POR PARTICIPAR EN EL JUEGO	/		
COMPRENDE LA FINALIDAD DEL JUEGO.	/		
MANIFIESTA MOTIVACIÓN DURANTE TODO EL JUEGO.	/		
RESPONDE A LAS PREGUNTAS DEL JUEGO DE UNA FORMA COHERENTE.	/		

NOMBRE: Leonardo

ASPECTO A EVALUAR	SI	NO	OBSERVACIONES
PARTICIPA ACTIVAMENTE EN EL JUEGO.	/		
MANIFIESTA CURIOSIDAD POR CONOCER EL PROPÓSITO DEL JUEGO.	/		
DEMUESTRA INTERÉS POR PARTICIPAR EN EL JUEGO	/		
COMPRENDE LA FINALIDAD DEL JUEGO.	/		
MANIFIESTA MOTIVACIÓN DURANTE TODO EL JUEGO.	/		
RESPONDE A LAS PREGUNTAS DEL JUEGO DE UNA FORMA COHERENTE.	/		

¿QUIEN FALTA?

NOMBRE: Axel

ASPECTO A EVALUAR	SI	NO	OBSERVACIONES
IDENTIFICA SU NOMBRE PROPIO.			FALTO A CLASES
RECONOCE EL NOMBRE DE SUS COMPAÑEROS.			FALTO A CLASES
COMPRENDE LA FINALIDAD DEL JUEGO.			FALTO A CLASES
MANIFIESTA CURIOSIDAD POR SABER QUIÉN ES EL COMPAÑERO QUE HACE FALTA.			FALTO A CLASES
IDENTIFICA QUE COMPAÑERO ES EL QUE HACE FALTA.			FALTO A CLASES

NOMBRE: Ivana

ASPECTO A EVALUAR	SI	NO	OBSERVACIONES
IDENTIFICA SU NOMBRE PROPIO.	/		
RECONOCE EL NOMBRE DE SUS COMPAÑEROS.	/		
COMPRENDE LA FINALIDAD DEL JUEGO.	/		
MANIFIESTA CURIOSIDAD POR SABER QUIÉN ES EL COMPAÑERO QUE HACE FALTA.	/		
IDENTIFICA QUE COMPAÑERO ES EL QUE HACE FALTA.	/		

NOMBRE: Diego

ASPECTO A EVALUAR	SI	NO	OBSERVACIONES
IDENTIFICA SU NOMBRE PROPIO.	/		
RECONOCE EL NOMBRE DE SUS COMPAÑEROS.	/		Sea logrado un avance, ya que se entiende mejor cuando quiere decir el nombre de sus compañeros.
COMPRENDE LA FINALIDAD DEL JUEGO.	/		
MANIFIESTA CURIOSIDAD POR SABER QUIÉN ES EL COMPAÑERO QUE HACE FALTA.	/		
IDENTIFICA QUE COMPAÑERO ES EL QUE HACE FALTA.	/		

NOMBRE: Karla

ASPECTO A EVALUAR	SI	NO	OBSERVACIONES
IDENTIFICA SU NOMBRE PROPIO.	/		
RECONOCE EL NOMBRE DE SUS COMPAÑEROS.		/	Aun no retiene el nombre de Cassandra porque tiene poco tiempo que se integró al salón.
COMPRENDE LA FINALIDAD DEL JUEGO.	/		
MANIFIESTA CURIOSIDAD POR SABER QUIÉN ES EL COMPAÑERO QUE HACE FALTA.	/		
IDENTIFICA QUE COMPAÑERO ES EL QUE HACE FALTA.	/		

NOMBRE: Fabián

ASPECTO A EVALUAR	SI	NO	OBSERVACIONES
IDENTIFICA SU NOMBRE PROPIO.	/		
RECONOCE EL NOMBRE DE SUS COMPAÑEROS.		/	Se le dificulta identificar los nombres de las niñas nuevas (Ailed, Valentina y Cassandra). Todos los demás los conoce.
COMPRENDE LA FINALIDAD DEL JUEGO.	/		
MANIFIESTA CURIOSIDAD POR SABER QUIÉN ES EL COMPAÑERO QUE HACE FALTA.	/		
IDENTIFICA QUE COMPAÑERO ES EL QUE HACE FALTA.	/		

NOMBRE: Maximiliano

ASPECTO A EVALUAR	SI	NO	OBSERVACIONES
IDENTIFICA SU NOMBRE PROPIO.	/		
RECONOCE EL NOMBRE DE SUS COMPAÑEROS.	/		
COMPRENDE LA FINALIDAD DEL JUEGO.	/		
MANIFIESTA CURIOSIDAD POR SABER QUIÉN ES EL COMPAÑERO QUE HACE FALTA.	/		
IDENTIFICA QUE COMPAÑERO ES EL QUE HACE FALTA.	/		

NOMBRE: Leonardo

ASPECTO A EVALUAR	SI	NO	OBSERVACIONES
IDENTIFICA SU NOMBRE PROPIO.	/		
RECONOCE EL NOMBRE DE SUS COMPAÑEROS.		/	Ha tenido muchas faltas de asistencia.
COMPRENDE LA FINALIDAD DEL JUEGO.	/		
MANIFIESTA CURIOSIDAD POR SABER QUIÉN ES EL COMPAÑERO QUE HACE FALTA.	/		
IDENTIFICA QUE COMPAÑERO ES EL QUE HACE FALTA.		/	

APÉNDICE D

SALIDAS ESTADÍSTICAS

Correlaciones

Correlaciones

		postest	Pj
postest	Correlación de Pearson	1	.426
	Sig. (bilateral)		.341
	N	7	7
Pj	Correlación de Pearson	.426	1
	Sig. (bilateral)	.341	
	N	7	7

Tabla de frecuencia

V1 Sujeto

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	A	1	14.3	14.3	14.3
	D	1	14.3	14.3	28.6
	F	1	14.3	14.3	42.9
	I	1	14.3	14.3	57.1
	K	1	14.3	14.3	71.4
	L	1	14.3	14.3	85.7
	M	1	14.3	14.3	100.0
	Total	7	100.0	100.0	

p1 1. ¿Con quién te gusta jugar en el recreo? (aspecto afectivo).

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	0	3	42.9	42.9	42.9
	1	2	28.6	28.6	71.4
	2	2	28.6	28.6	100.0
	Total	7	100.0	100.0	

p2 2. ¿Con quién te gustaría colorear la tarea del salón? (aspecto cognitivo).

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	0	3	42.9	42.9	42.9
	1	4	57.1	57.1	100.0
	Total	7	100.0	100.0	

p3 3. ¿Con quién te gustaría compartir tu lonche mañana? (aspecto afectivo).

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	0	4	57.1	57.1	57.1
	1	2	28.6	28.6	85.7
	2	1	14.3	14.3	100.0
	Total	7	100.0	100.0	

p4 4. ¿Quién te gustaría que se sentara a tu lado dentro del salón? (aspectos cognitivo y afectivo).

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	0	5	71.4	71.4	71.4
	1	2	28.6	28.6	100.0
	Total	7	100.0	100.0	

p5 5. ¿Quién no te gustaría que se sentara a lado de ti dentro del salón? (aspecto cognitiva y afectiva).

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	0	4	57.1	57.1	57.1
	1	2	28.6	28.6	85.7
	3	1	14.3	14.3	100.0
	Total	7	100.0	100.0	

p6 6. ¿A quién invitarías a tu fiesta de cumpleaños? (aspecto afectivo).

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	0	3	42.9	42.9	42.9
	1	3	42.9	42.9	85.7
	2	1	14.3	14.3	100.0
	Total	7	100.0	100.0	

pretest Sociograma inicial

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	1	2	28.6	28.6	28.6
	2	1	14.3	14.3	42.9
	3	2	28.6	28.6	71.4
	6	1	14.3	14.3	85.7
	10	1	14.3	14.3	100.0
	Total	7	100.0	100.0	

pt1 1. ¿Con quién te gusta jugar en el recreo? (aspecto afectivo).

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	0	3	42.9	42.9	42.9
	1	3	42.9	42.9	85.7
	3	1	14.3	14.3	100.0
	Total	7	100.0	100.0	

pt2 2. ¿Con quién te gustaría colorear la tarea del salón? (aspecto cognitivo).

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	0	5	71.4	71.4	71.4
	1	2	28.6	28.6	100.0
	Total	7	100.0	100.0	

pt3 3. ¿Con quién te gustaría compartir tu lonche mañana? (aspecto afectivo).

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	0	4	57.1	57.1	57.1
	1	2	28.6	28.6	85.7
	2	1	14.3	14.3	100.0
	Total	7	100.0	100.0	

pt4 4. ¿Quién te gustaría que se sentara a tu lado dentro del salón? (aspectos cognitivo y afectivo).

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	0	2	28.6	28.6	28.6
	1	5	71.4	71.4	100.0
	Total	7	100.0	100.0	

pt5 5. ¿Quién no te gustaría que se sentara a lado de ti dentro del salón? (aspecto cognitiva y afectiva).

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	0	6	85.7	85.7	85.7
	1	1	14.3	14.3	100.0
	Total	7	100.0	100.0	

pt6 6. ¿A quién invitarías a tu fiesta de cumpleaños? (aspecto afectivo).

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	0	4	57.1	57.1	57.1
	1	2	28.6	28.6	85.7
	3	1	14.3	14.3	100.0
	Total	7	100.0	100.0	

postest Sociograma final

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	1	1	14.3	14.3	14.3
	2	3	42.9	42.9	57.1
	4	1	14.3	14.3	71.4
	5	1	14.3	14.3	85.7
	7	1	14.3	14.3	100.0
	Total	7	100.0	100.0	

cj1 La pelota preguntona

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	0	2	28.6	28.6	28.6
	1	2	28.6	28.6	57.1
	2	1	14.3	14.3	71.4
	3	2	28.6	28.6	100.0
	Total	7	100.0	100.0	

cj2 Cocinemos juntos

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje vá- lido	Porcentaje acu- mulado
Válidos	0	3	42.9	42.9	42.9
	1	4	57.1	57.1	100.0
	Total	7	100.0	100.0	

cj3 Intercambio de lonches

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje vá- lido	Porcentaje acu- mulado
Válidos	0	3	42.9	42.9	42.9
	1	4	57.1	57.1	100.0
	Total	7	100.0	100.0	

cj4 El que se enoja, pierde

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje vá- lido	Porcentaje acu- mulado
Válidos	0	1	14.3	14.3	14.3
	4	3	42.9	42.9	57.1
	5	1	14.3	14.3	71.4
	7	2	28.6	28.6	100.0
	Total	7	100.0	100.0	

cj5 Rompecabezas

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje vá- lido	Porcentaje acu- mulado
Válidos	0	1	14.3	14.3	14.3
	1	1	14.3	14.3	28.6
	3	5	71.4	71.4	100.0
	Total	7	100.0	100.0	

cj6 El huevo sorpresa

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje vá- lido	Porcentaje acu- mulado
Válidos	0	1	14.3	14.3	14.3
	1	6	85.7	85.7	100.0
	Total	7	100.0	100.0	

cj7 Jalando la cuerda

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	0	1	14.3	14.3	14.3
	1	6	85.7	85.7	100.0
	Total	7	100.0	100.0	

cj8 Lotería

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	0	1	14.3	14.3	14.3
	4	1	14.3	14.3	28.6
	5	5	71.4	71.4	100.0
	Total	7	100.0	100.0	

cj9 Regalando dulces

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	1	7	100.0	100.0	100.0

cj10 Me llamo y me pica

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	5	3	42.9	42.9	42.9
	6	4	57.1	57.1	100.0
	Total	7	100.0	100.0	

cj11 La gallinita ciega

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	0	1	14.3	14.3	14.3
	1	3	42.9	42.9	57.1
	2	2	28.6	28.6	85.7
	5	1	14.3	14.3	100.0
	Total	7	100.0	100.0	

cj12 ¿Quién falta?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	0	1	14.3	14.3	14.3
	3	1	14.3	14.3	28.6
	4	2	28.6	28.6	57.1
	5	3	42.9	42.9	100.0
	Total	7	100.0	100.0	

Pj Participación en juegos

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	27	1	14.3	14.3	14.3
	68	1	14.3	14.3	28.6
	73	1	14.3	14.3	42.9
	78	1	14.3	14.3	57.1
	81	1	14.3	14.3	71.4
	83	1	14.3	14.3	85.7
	100	1	14.3	14.3	100.0
	Total	7	100.0	100.0	

REFERENCIAS

- Acosta, M. A., Caricato, M., Carpinacci, G., y Corrado, R. E. (2012). Lo importante es jugar...
Cómo entra el juego en la escuela. *Espacios en Blanco. Revista de Educación*, 22, 297–302.
- Álava Pineda, N. M., y Saldaña Alvarado, E. M. (2015). *Influencia de las habilidades motrices y expresiones en la calidad de la capacidad de interacción con el entorno inmediato de los niños de 2 a 3 años*. (B.S. thesis). Universidad de Guayaquil Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación.
- Altarejos Masota, F., Martínez de Soria, A. B., y Rodríguez Sedano, A. (2005). La familia, escuela de sociabilidad. *Educación y Educadores*, 8.
- Bernete, Francisco. (2009). Uso de las TIC, Relaciones sociales y cambios en la socialización de las y los jóvenes.
- Berríos, Silverio Enrique. (2005). Cultura y Socialización.
- Bezanilla, J. M., y Miranda, M. (2013). La familia como grupo social: una re-conceptualización. *Alternativas en Psicología*, 17(29), 58–73.
- Blas, E. G.-C. (2010). La Importancia Del Juego En El Control Del Dolor Pediátrico. *Enfermería Global*, 9(1), 1–4.
- Capano, Á., y Ubach, A. (2013). Estilos parentales, parentalidad positiva y formación de padres. *Ciencias Psicológicas*, 7(1), 83–95.
- Cuervo Martínez, Á. (2010). Pautas de crianza y desarrollo socioafectivo en la infancia. *Diversitas: Perspectivas en psicología*, 6(1).

- Díez, A., y Márquez, S. (2005). Utilización de sociogramas para la valoración de la cohesión interna de los jugadores de un club de fútbol. *Motricidad. European Journal of Human Movement, 14*, 37–52.
- Fronteras, P. por O. B. S. (s/f). BULLYING SIN FRONTERAS. Recuperado el 23 de noviembre de 2017, a partir de <https://bullyingsinfronteras.blogspot.com/>
- Gallego Henao, A. M. (2011). La agresividad infantil: una propuesta de intervención y prevención pedagógica desde la escuela. *Revista virtual universidad Católica del Norte*, (33).
- García, C. T., Ayaso, M., y Ramírez, M. G. (2008). El patio de recreo en el preescolar: Un espacio de socialización diferencial de niñas y niños. *Revista Venezolana de Estudios de la Mujer, 13*(31), 169–192.
- González Bedoya, D. M. (2015). La familia como texto y contexto para la socialización política de los niños y las niñas. *Revista Katharsis*, (19).
- González Roberto, Manzi Jorge y Silva Joaquín. (2008). Jóvenes, Cultura y Religión.
- Gordillo, M. D. G., Acuña, M. G., Herrera, S. S., Solanes, T. G., y Castro, F. V. (2011). El juego infantil en un mundo de cambio. *International Journal of Developmental and Educational Psychology: INFAD. Revista de Psicología, 1*(1), 197–206.
- Holguín Londoño, R. M. (2012). *Proceso de socialización del niño: una aproximación al estado del arte: Medellín 1984-2010* (PhD Thesis). Corporación universitaria Lasallista.
- Imbacuán, E. C. L., y Sotelo, A. D. (2013). El juego como generador de aprendizaje en preescolar. *Revista Criterios, 20*(1).
- Kuz, A., Falco, M., y Giandini, R. S. (2015). The social climate in the classroom between repeaters and peers through Agent SocialMetric. *@tic. revista d'innovació educativa, 0*(15). <https://doi.org/10.7203/attic.15.6801>

- Lara, M. A., Acevedo, M., López, E. K., y Fernández, M. (1994). La conducta de apego en niños de 5 y 6 años: Influencia de la ocupación materna fuera del hogar. *Revista Latinoamericana de psicología*, 26(2).
- Leyva Garzón, A. (2011). *El juego como estrategia didáctica en la educación infantil* (B.S. thesis).
- Linguido, M. C., y Zorraindo, M. R. (1981). Proceso de socialización en la etapa preescolar. *Revista de Psicología (La Plata)*, 8, 26–31.
- Mateu-Martínez, O., Piqueras, J. A., Jiménez-Albiar, M., Espada, J. P., Carballo, J. L., y Orgilés, M. (2013). Eficacia de un programa de prevención cognitivo-conductual breve del rechazo social en niños. *Terapia psicológica*, 31(2), 187–195.
- Maya, E., Plata, J. A. M., Granados, N. I. L., Lázaro, D. M. C., & Velázquez, V. M. (2011). Relaciones sociales en preescolares considerando cuatro variables: trabajo en grupo; juego; liderazgo y afecto. *Eureka (Asunción) en Línea*, 8(1), 35–47.
- Moragón-Alcañiz, F., & Martínez-Bello, V. (2016). Juegos de niñas y juegos de niños: Estudio sobre la representación del juego infantil a través del dibujo. *Revista Educación*, 40(1), 1–17.
- Musitu, G., y García, J. F. (2004). Consecuencias de la socialización familiar en la cultura española. *Psicothema*, 16(2).
- Recagno Puente, Ileana. (2005). El juego: construcción de secuencias comprensivas sobre la realidad en el niño. *Boletim Academia Paulista de Psicologia*, XXV(2), 86–92.
- Rodríguez Aguilar, B., van Barneveld, H. O., González Arratia López Fuentes, N. I., y Unikel Santoncini, C. (2011). Desarrollo de una escala para medir la percepción de la crianza parental en jóvenes estudiantes mexicanos. *Pensamiento Psicológico*, 9(17), 9–20.

- Rodríguez Jácome, M. J. (2013). El Juego en la etapa de Educación Infantil (3-6 años): El Juego Social.
- San Hipólito de la Fuente, M. (2014). Las habilidades sociales en educación infantil. Propuesta de actividades para su mejora.
- Secretaría de Educación Pública. (2011). Programa de Estudio 2011 Guía para la Educadora, 2016696, 2025972.
- Soto, I. P. (2012). Sociología de la infancia: las niñas y los niños como actores sociales. *Revista de sociología*, (27).
- Suriá Martínez, R. (2010). Tema 2: Socialización y desarrollo social. *Psicología Social (Sociología)*.
- Ugalde Galindo, Marycruz. (2011). El juego como estrategia para la socialización de los niños de preescolar.
- Vásquez Echeverría, A., Rocha, T., Costa Leite, J., Teixeira, P., y Cruz, O. (2016). Portuguese validation of the Social Competence and Behavior Evaluation Scale (SCBE-30). *Psicologia: Reflexão E Crítica*, 29(1). <https://doi.org/10.1186/s41155-016-0014-z>
- White, E. G. (1971). *Consejos para los Maestros*. GEMA Editores.
- White, E. G. (1975). *La Educación Cristiana*. Asociación Casa Editora Sudamericana.
- White, E. G. (1989). *Consejos Sobre la Salud*. GEMA Editores.
- White, E. G. (1999). *El Colportor Evangélico*. Pacific Press.
- White, E. G. (2000). *Mente Cárcer y Personalidad (Vol. 2)*. Pacific Press.
- Yubero Jiménez, S. (2004). Socialización y aprendizaje social. En Fernández Sedano, I., Ubillos Landa, S., Zubieta, E. y Páez Rovira, D. (Coordinadores). *Psicología social, cultura y educación*. España: Pearson Educación.