



**UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE**

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES

**ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN
INICIAL**

**LA APLICACIÓN DEL JUEGO COMO ESTRATEGIA
PARA EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES
SOCIALES EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 3 AÑOS DEL
NIVEL INICIAL DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA
INICIAL N° 280 DE MONTECRISTO, TOCACHE, SAN
MARTÍN, 2018.**

**TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE
LICENCIADO EN EDUCACIÓN INICIAL**

AUTORA:

Br. FELICIANA JARA GAMEZ

ASESOR:

Mgtr. Wilfredo Flores Sutta

HUÁNUCO – PERÚ

2019

1. TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN

LA APLICACIÓN DEL JUEGO COMO ESTRATEGIA PARA EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES SOCIALES EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 3 AÑOS DEL NIVEL INICIAL DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 280 DE MONTECRISTO, TOCACHE, SAN MARTÍN, 2018.

HOJA DEL JURADO EVALUADOR

Dr. Lester Froilan Salinas Ordoñez

Presidente

Mgtr. Ana Bustamante Chávez

Secretaria

Mgtr. Soledad Sánchez Cornejo

Miembro

AGRADECIMIENTO

A la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote Filial Huánuco por ser parte de mi formación como profesional.

A los docentes de la Escuela de Educación Inicial por sus enseñanzas y orientaciones para formarme como una gran profesional y competente ante los cambios de la sociedad.

Al docente Mgtr. Wilfredo Flores Sutta por su apoyo y asesoría constante para la culminación de este trabajo de investigación.

Al personal directivo, docentes y niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 280 de Montecristo, Tocache, San Martín; por haberme brindado las facilidades para la aplicación de este trabajo de investigación.

DEDICATORIA

A Dios....

RESUMEN

La presente tesis estuvo dirigida a determinar en qué medida la aplicación del juego como estrategia desarrolla las habilidades sociales en los niños y niñas de 3 años del nivel inicial de la Institución Educativa Inicial N° 280 de Montecristo, Tocache, San Martín, 2018. El estudio fue de tipo cuantitativo con un diseño de investigación pre experimental con pre test y post test al grupo experimental. Se trabajó con una población muestral de 20 niños y niñas nivel inicial. Se utilizó la prueba estadística de “t” de Student para la prueba de hipótesis de la investigación. Los resultados demostraron que el 23,61% de los niños y niñas obtuvieron en las habilidades sociales. A partir de estos resultados se aplicó los juegos a través de 15 sesiones de aprendizaje. Posteriormente, se aplicó un post test, cuyos resultados demostraron que el 80,14% de los niños y niñas del nivel inicial obtuvieron en el desarrollo de las habilidades sociales, demostrando un desarrollo del 56,53%. Con los resultados obtenidos y procesando la prueba de hipótesis T de student se concluye aceptando la hipótesis general de la investigación que sustenta que la utilización del juego como estrategia mejora las habilidades sociales.

Palabras clave: Habilidades sociales, juego, estrategia, inicial.

ABSTRACT

This thesis was aimed at determining to what extent the application of the game as a strategy develops social skills in children of 3 years of the initial level of the Initial Educational Institution No. 280 of Montecristo, Tocache, San Martín, 2018. The study was quantitative with a pre-experimental research design with pre-test and post-test to the experimental group. We worked with a sample population of 20 boys and girls at the initial level. Student's statistical "t" test was used to test the hypothesis of the investigation. The results showed that 23.61% of boys and girls obtained in social skills. Based on these results, the games were applied through 15 learning sessions. Subsequently, a post test was applied, whose results showed that 80.14% of the children of the initial level obtained in the development of social skills, demonstrating a development of 56.53%. With the results obtained and processing the Student's T hypothesis test, we conclude accepting the general hypothesis of the research that sustains that the use of the game as a strategy improves social skills.

Keywords: Social skills, game, strategy, initial.

INDICE

TÍTULO DE LA TESIS	ii
HOJA DE FIRMA DE JURADO	iii
AGRADECIMIENTO	iv
DEDICATORIA.....	v
RESUMEN	vi
ABSTRACT	vii
INDICE	viii
I. INTRODUCCIÓN.....	12
II. REVISIÓN DE LITERATURA	
2.1 Antecedentes.....	15
2.2 Marco conceptual	30
2.2.1 El juego	30
2.2.2. Características del juegos.....	33
2.2.3. Importancia del juego en el aprendizaje escolar.....	34
2.2.4. El juego como esencia en la vida del niños	36
2.2.5. Habilidades sociales.....	45
2.2.6. Componentes de las habilidades sociales	48
2.2.7. Clasificación de las habilidades sociales.....	53
III. HIPÓTESIS.....	58
IV. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN	
4.1. Diseño de investigación.....	60
4.2. Población y muestra.....	61
4.2.1. Muestra.....	61
4.3. Definición y operacionalización de variables e indicadores.....	62
4.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	63

4.5. Plan de análisis.....	63
4.6. Matriz de consistencia.....	63
4.7. Principios éticos.....	66
V. RESULTADOS	
5.1. Resultados.....	67
VI. CONCLUSIONES.....	76
RECOMENDACIONES.....	78
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	79
ANEXOS.....	80

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1	67
Resultado del desarrollo de las habilidades sociales según la prueba de entrada y salida	
Tabla 2	69
Resultado de la dimensión de las habilidades sociales básicas según la prueba de entrada y salida	
Tabla 3	71
Resultado de la dimensión de las habilidades sociales avanzadas según la prueba de entrada y salida	
Tabla 4	73
Resultado de la dimensión de las habilidades sociales alternativas a la agresión según la prueba de entrada y salida	

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico N° 01	68
Resultado del desarrollo de las habilidades sociales según la prueba de entrada y salida	
Gráfico N° 02	70
Resultado de la dimensión de las habilidades sociales básicas según la prueba de entrada y salida	
Gráfico N° 03	72
Resultado de la dimensión de las habilidades sociales avanzadas según la prueba de entrada y salida	
Gráfico N° 04	74
Resultado de la dimensión de las habilidades sociales alternativas a la agresión según la prueba de entrada y salida	

I. INTRODUCCIÓN

En el informe de investigación denominado: LA APLICACIÓN DEL JUEGO COMO ESTRATEGIA PARA EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES SOCIALES EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 3 AÑOS DEL NIVEL INICIAL DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 280 DE MONTECRISTO, TOCACHE, SAN MARTÍN, 2018, en algunas aulas de instituciones educativas de educación inicial se ha podido observar cierto comportamiento que altera el buen clima escolar, se observa niños que son abusones de los otros, porque son más desarrollados en sentido físico lo que los hace más fuertes o porque son más despiertos y se dan cuenta que pueden sacarle provecho a una situación en beneficio propio, lo que los lleva a abusar de sus compañeros más pequeños.

Como consecuencia, se tiene en las aulas niños abusadores y abusados, ambos con un problema que los hace sentirse bien o mal consigo mismos y con los demás; Niños que tienen muy buena capacidad intelectual pero no buenas conductas no saben cómo controlar, demostrar sus emociones, sus frustraciones, su rabia, lo que los lleva a no tener buenas relaciones sociales. Es importante que los niños desde pequeños puedan desarrollar habilidades sociales, esto les permitirá relacionarse con los demás de manera amigable y respetuosa.

Para realizar este estudio se hizo una investigación cuasi experimental, haciendo uso del tipo de estudio cuantitativo. Este trabajo consta de V capítulos:

En el capítulo I se formula el problema de investigación, los objetivos, justificación.

El capítulo II se menciona algunos trabajos que se han realizado tratando de solucionar el mismo problema. Esboza el marco teórico elaborando los elementos teórico – conceptuales que enmarcan y guían el problema e hipótesis formulados.

En el capítulo III se diseña la Metodología de la Investigación describiendo las variables, identificando la población y analizando los instrumentos de recolección de datos.

En el capítulo IV se realiza el tratamiento de los resultados, para poder determinar en qué medida la aplicación del juego como estrategia desarrolla las habilidades sociales en los niños y niñas de 3 años, se presentará mediante gráficos y tablas.

En el capítulo V se presenta las conclusiones del trabajo de investigación.

De acuerdo a lo expuesto anteriormente, se ha formulado el siguiente enunciado:

¿De qué manera la aplicación del juego como estrategia para el desarrollo de las habilidades sociales en los niños y niñas de 3 años del nivel inicial de la Institución Educativa Inicial N° 280 de Montecristo, Tocache, San Martín, 2018?

Para lo cual se formuló el objetivo general: Determinar en qué medida la aplicación del juego como estrategia desarrolla las habilidades sociales en los

niños y niñas de 3 años del nivel inicial de la Institución Educativa Inicial N° 280 de Montecristo, Tocache, San Martín, 2018.

Y como objetivos específicos:

Determinar en qué medida la aplicación del juego como estrategia desarrolla las habilidades sociales básicas en los niños y niñas de 3 años del nivel inicial de la Institución Educativa Inicial N° 280 de Montecristo, Tocache, San Martín, 2018.

Determinar en qué medida la aplicación del juego como estrategia desarrolla las habilidades sociales avanzadas en los niños y niñas de 3 años del nivel inicial de la Institución Educativa Inicial N° 280 de Montecristo, Tocache, San Martín, 2018.

Determinar en qué medida la aplicación del juego como estrategia desarrolla las habilidades sociales alternativas a la agresión en los niños y niñas de 3 años del nivel inicial de la Institución Educativa Inicial N° 280 de Montecristo, Tocache, San Martín, 2018.

II. REVISIÓN DE LA LITERATURA

2.1 Antecedentes

Arroyave (2014) en su tesis titulado: IMPORTANCIA DE LAS HABILIDADES SOCIALES Y LOS VALORES EN LA CONVIVENCIA ESCOLAR Y LA SOLUCIÓN DE CONFLICTOS. Presentado en la Universidad Católica de Manizales, Colombia. En cuyas conclusiones resumen lo siguiente:

El proyecto de investigación fue bien visto tanto por directivos como por docentes, quienes reconocen su pertinencia en relación con la propuesta educativa de nuestra institución.

Con el desarrollo de este proyecto se han vuelto a propiciar algunos espacios lúdicos, por ello es notable la disposición de los estudiantes para participar de ellos, dado que les motiva las actividades dinámicas, el hacer cosas diferentes e integrarse como grupo.

Cada actividad termina con una plenaria o puesta en común orientada por la responsable de la investigación o el docente encargado, lo cual permite la participación espontánea de los estudiantes, la deducción del propósito para el cual fue diseñada y el llegar por consenso a compromisos personales y grupales. De ahí la importancia del liderazgo de quién dirige la actividad para conducirla hacia el punto que asegure de los estudiantes captaron el sentido de la experiencia vivida.

La expresión de sentimientos y de ideas de los estudiantes evidencia la sensibilización, el reconocimiento de sí mismo y de los demás, la aceptación de otras posibilidades para abordar en la cotidianidad las situaciones de conflicto o algunas formas de prevenirlo, aunque reconocen la necesidad que tienen del acompañamiento del adulto en la resolución de sus dificultades. Esto es razonable, pues tiene relación con la etapa de desarrollo moral en que se encuentran.

La retroalimentación con los docentes y las plenarios que se dan después de cada actividad con los estudiantes, ratifican que además de afrontar cada conflicto en el momento en que sucede, es esencial dedicar tiempo e implementar acciones destinadas a fortalecer la autoestima de cada niño- niña, generar otros canales de comunicación e intensificar el trabajo cooperativo reconociendo los derechos y deberes de cada persona.

Ha sido un poco complejo el desarrollo de las actividades en los horarios y con la periodicidad esperada, pues no se debe alterar la rutina académica y otras responsabilidades institucionales del equipo docente demandan de su tiempo y compromiso, afectando la dedicación que pueden tener con este proyecto. Por ello 70 manifiestan sentirse más a gusto cuando la responsable del proyecto de investigación las desarrolla. En este momento se tiene un espacio semanal para la ejecución de las actividades del proyecto, dando cumplimiento al cronograma y se espera alcanzar los resultados acordes con los objetivos propuestos.

Campos, Chacc y Gálvez (2006) en su tesis titulado: EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA: UNA SITUACIÓN DE INTERACCIÓN EDUCATIVA. Presentado en la Universidad de Chile. Llegando a las siguientes conclusiones:

En relación a “Proponer lineamientos generales que permitan utilizar el juego como estrategia pedagógica”, es posible mencionar la categorización realizada a partir de los elementos presentes en las diversas situaciones de juego de las y los educandos. Al respecto, podemos señalar que cada una de las categorías que se propone al finalizar la primera etapa de la investigación, da cuenta de un factor a considerar en el desarrollo de futuras propuestas pedagógicas en base al juego para un determinado nivel educativo. Esto es, si se desea utilizar una estrategia de enseñanza-aprendizaje lúdica, cada una de las categorías se convierte en un factor clave que, dependiendo de como éste sea concretizado en una propuesta, debe ser analizado y orientado a la consecución de objetivos educativos específicos. Lo anterior es lo que hace que nuestra categorización pueda ser utilizada en cualquier subsector de aprendizaje e segundo año básico pues, los elementos que la sustentan se mantienen, es decir, ellos existirán sin importar la orientación que a ésta se le de; en cambio, al momento de diseñar una propuesta en un área de conocimiento específico, en que se considera el contexto y objetivos que se quiere lograr para esa área, variará la forma cómo éstas categorías serán atendidas, orientadas y desarrolladas durante el diseño y aplicación de aquella propuesta. Por lo tanto, en base a la categorización previamente señalada, es posible decir que nuestro objetivo se ha cumplido.

Con respecto al objetivo “Elaborar una propuesta pedagógica para el subsector de Educación Matemática a partir de los elementos identificados”, podemos señalar que la categorización inicial nos permitió elaborar una propuesta pedagógica en base al juego, en el área de aprendizaje mencionada, específicamente en fracciones, llamada “APRENDAMOS JUGANDO EN EL MUNDO DE LAS FRACCIONES”, la que fue desarrollada con educandos de 2º año básico en una institución de educación formal municipalizada de la comuna de Santiago, a saber: Escuela Cadete Arturo Prat Chacón.

Dicha propuesta pedagógica fue elaborada considerando las categorías de elementos previas y el contexto educativo. Su aplicación y sus resultados nos dieron la posibilidad de comparar los grupos control y experimental. El primero trabajó el contenido de fracciones basándose en una estrategia tradicional de enseñanza y el segundo desarrolló una propuesta pedagógica lúdica. De los resultados obtenidos, podemos dar cuenta de la efectividad de la propuesta lúdica realizada al momento de lograr aprendizajes cognitivos, físicos y sociales, puesto que, dado nuestro objetivo, logramos elaborar, aplicar y validar empíricamente este tipo de aplicación pedagógica. Por tanto, podemos decir que nuestro objetivo se ha cumplido.

En cuanto a “Redefinir el juego en un contexto educativo específico”, y a partir de la aplicación de nuestra propuesta pedagógica, tenemos la posibilidad de entender al juego como algo más que simple diversión. Nos referimos a que, al introducir en un espacio de educación formal una

propuesta educativa lúdica y haber obtenido resultados favorables, podemos redefinir el juego como aquel medio lúdico que permite lograr contenidos y objetivos escolares específicos, de modo significativo y contextualizado, en base a los intereses, necesidades y motivaciones de niñas y niños. Lo anterior da cuenta de la existencia de una relación armónica entre juego y educación, que puede reportar mayores beneficios para quienes son parte intrínseca de esta relación, a saber: educandos y su comunidad educativa.

De lo previamente expuesto, es posible mencionar que el objetivo general de nuestra investigación “Proponer elementos del juego que, desde un enfoque interaccional de la comunicación, nos permitan implementarlo como estrategia pedagógica, en una experiencia realizada con niños y niñas de entre 7 y 8 años en la Escuela E-10 Cadete Arturo Prat Chacón, pertenecientes a la comuna de Santiago” ha sido favorablemente logrado. Nuestra experiencia pone de manifiesto, que el juego nos dio la posibilidad de indagar en las percepciones de las y los educandos, de conocer sus formas de actuar y desenvolverse, de atender a sus intereses y motivaciones, y de orientar nuevos procesos y metodologías de enseñanza. Además, permite establecer relaciones cercanas y confiables, lograr aprendizajes más significativos y contextualizados, con mayor sentido y veracidad para niñas y niños.

En este sentido, los resultados obtenidos nos permite señalar que el juego es una actividad lúdica que no sólo surge de las conductas y percepciones de las y los educandos en situaciones de juego libre, sino que

además, es posible incorporarlo como estrategia lúdico-educativa eje, orientada a la consecución de aprendizajes escolares, considerando los objetivos y las formas de hacer, de relacionarse y de interactuar establecidas entre los participantes, dentro de espacios educativos formales, y que enriquecen el proceso de enseñanza-aprendizaje. En este sentido, el juego, actor y parte del sistema educativo, se torna en una estrategia educativa efectiva que puede ser desarrollada dentro de nuestras instituciones educacionales.

Huertas (2017) en su trabajo de investigación titulado: **HABILIDADES SOCIALES DE LOS ESTUDIANTES DE 4 AÑOS DE LA I.E.I. N° 001 MARÍA CONCEPCIÓN RAMOS CAMPOS - PIURA, 2016.** Presentado en la Universidad de Piura. Llegando a las siguientes conclusiones:

Los resultados demuestran que los niños de 4 años del aula solidaridad, de la Institución Educativa N° 001-Piura, tienen desarrolladas las habilidades sociales en diferentes niveles de logro. En el nivel competente han desarrollado las primeras habilidades sociales, habilidades relacionadas con la escuela, habilidades para hacer amigos, habilidades relacionadas con los sentimientos; y en el nivel promedio han desarrollado las habilidades alternativas a la agresión y las habilidades frente al estrés.

Los resultados señalan que los niños tienen desarrolladas las primeras habilidades sociales, de los 35 niños: 22 niños están en un nivel competente 62,9 y 13 en un promedio que es un 37,1; estos resultados indican que aún les falta algunas habilidades que han sido identificadas según los resultados de la tabla 1. En un análisis detenido de la tabla 1 se identifican de forma precisa que habilidades le falta aún desarrollar relacionadas con la resolución de conflictos, esto explicaría los conflictos en el aula.

Los niños en las habilidades relacionadas con la escuela 23 niños alcanzaron un nivel competente con un 65,7% y 12 alcanzaron un nivel promedio con un 34,3% aquí también solo se identifica una habilidad con un puntaje bajo que aún deben desarrollar y es el respeto de una norma de convivencia como es el pedir la palabra e interrumpir de forma apropiada. (Tabla 2)

Los niños en las habilidades para hacer amigos 25 alcanzaron un nivel competente con un 71,4% y 10 un nivel promedio con un 28,6%, aquí también se identifican cuatro habilidades (Tabla 3) que los niños aún deben desarrollar, estas se relacionan con el hecho que los niños que no han desarrollado lazos fuertes de amistad, aún tienen problemas para adaptarse al aula.

En las habilidades relacionadas con los sentimientos 20 niños están en un nivel competente con un 57,1% y 15 niños están en un nivel promedio con

un 42,9%, aquí también se identifican las habilidades que les falta desarrollar a los niños relacionadas con el reconocimiento de sus emociones en sí mismos y en los demás (Tabla 4). Esta falta de habilidades es un indicativo de sus conductas erróneas en el aula con sus compañeros, lo cual altera las relaciones sociales con sus pares. Cabe señalar que es un grupo de niños.

En las habilidades alternativas a la agresión los resultados de los niños van por los tres niveles de desempeño: dos están en un nivel deficiente lo que constituye un 5,7%, 21 niños están en un nivel promedio lo que hace un 60% y doce están en un nivel competente lo que hace un 34,3%; aquí también se perciben las habilidades que aún les falta desarrollar, esto sería el indicativo de los conflictos en el aula porque a los niños les falta asumir las consecuencias de sus actos y porque no sabe cómo responder ante una molestia sin agredir a sus compañeros (Tabla 5).

En las habilidades frente al estrés, los niños van por los tres niveles de desempeño: en el nivel deficiente hay cuatro niños lo que equivale a un 11,4%, en el nivel promedio hay 28 lo que hace un 80% y en nivel destacado solo tres niños lo que hace un 8,6%. Como se revela los niños experimentan estrés en el aula o en casa, pero no poseen habilidades para gestionarlo o canalizarlo sin que esto interrumpa sus relaciones sociales.

Álvarez (2016) en su tesis titulado: TALLER “PEQUICLOWN” Y HABILIDADES SOCIALES EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA IEE “SAGRADO CORAZÓN DE JESÚS” N°465-HUANCAYO. Presentado en la Universidad Nacional del Centro del Perú. Llegando a las siguientes conclusiones:

Se diagnosticó la situación real en las habilidades sociales de los niños de 5 años la I.E.E. Sagrado Corazón de Jesús N°465- Huancayo, cuyos resultados son: los estudiantes del grupo experimental obtuvieron porcentajes altos (77,78%) lo que indica que el taller “PEQUICLOWN” influyó significativamente.

En relación a las habilidades sociales básicas y avanzadas el grupo experimental obtuvo óptimas habilidades sociales básicas (96,30%) y las habilidades sociales avanzadas (44,45%) lo que indica que el taller “PEQUICLOWN” influyó significativamente en las dimensiones de las habilidades sociales.

Al experimentar la estrategia del taller “PEQUICLOWN” para el desarrollo de las habilidades sociales el procedimiento estadístico señaló que $xc > 2 x0.05 2 (32,36 > 7,378)$, en consecuencia, se rechaza la hipótesis nula ($H0$) y se acepta la hipótesis alterna ($H1$), demostrando que la investigación tiene un nivel significativo de eficacia, esto se demuestra en la prueba de salida del grupo experimental.

Queda demostrado al evaluar el taller “Pequiclown”, que influye significativamente en el desarrollo de las habilidades sociales de los niños de 5 años I.E.E. Sagrado Corazón de Jesús N°465- Huancayo, porque hallamos diferencias estadísticamente significativas entre el puntaje promedio de la prueba de entrada (100% es nunca y a veces) frente a la prueba de salida (43,75% es de siempre). Se observó el interés, dinamismo y creatividad de los niños al realizar el taller

Riquero (2017) en su tesis titulado: **CONTRIBUCIÓN DEL JUEGO DRAMÁTICO AL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES SOCIALES PARA LA RESOLUCIÓN DE CONFLICTOS INTERPERSONALES EN NIÑOS DE 3 AÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL**. Presentado en la Pontificia Universidad Católica del Perú. Llegando a las siguientes conclusiones:

El juego dramático es el medio fundamental para el desarrollo de las habilidades sociales para estas edades, ya que al ser este una actividad natural del niño, responde a las necesidades propias de la autoexpresión y de la socialización, acompañando eficazmente el proceso evolutivo de los niños.

Los juegos dramáticos que promueve dicha institución educativa contienen evidentes oportunidades de participación, expresión y descubrimiento que favorecen el desarrollo de las habilidades sociales para la resolución de conflictos interpersonales. Ello se debe a que estos juegos se sustentan en la interacción social entre los pares, así como en las diversas

experiencias personales que son compartidas, siendo esta una de las principales características que favorece la espontaneidad y la libre expresión de los participantes a través del lenguaje verbal como no verbal contribuyendo así al desarrollo de estas habilidades.

La acción de la maestra responsable del juego dramático, es primordial para lograr avances significativos en las conductas de los niños frente a los conflictos, ya que, si bien el juego dramático se sustenta principalmente en la participación de los niños, también cuenta la participación de la maestra quien asume el rol de intermediaria, según la necesidad y cada vez que el niño lo requiera, motivándolo a dialogar y a establecer acuerdos con sus pares.

El juego dramático, proporciona un clima de confianza y de apertura a la expresión libre en todas sus formas, siendo una experiencia liberadora de las emociones, favoreciendo las relaciones sociales de los niños.

El juego dramático, les permite a los niños actuar con conductas asertivas, puesto que el contexto de interacción social que consiste en la participación y en la cooperación de los niños durante los cuatro momentos les brinda la posibilidad de poner en práctica sus habilidades sociales.

La totalidad de los niños de la muestra han logrado expresar sus intereses y emociones, verbalizando lo que necesitan y sobre todo exponer

sus razones. En este sentido, el espacio del juego dramático ha sido un espacio que se constituye en un valioso medio de expresión, que enriquece la comunicación y expresión de intereses y emociones a nivel personal y grupal, por ello, la capacidad expresiva de los niños se ve manifiesta para afrontar y resolver los conflictos de manera directa.

Se constata la importancia de establecer acuerdos en el aula y de la reiteración de los mismos por parte de la maestra, quien enfatiza en lo fundamental que es escuchar para poder iniciar un nuevo juego y así saber en qué consiste. Por consiguiente, Chaux (2012) señala que parte de la labor de los maestros se sustenta en la promoción de las habilidades sociales, siendo la escucha activa un elemento indispensable para la comunicación eficaz entre los niños, ya que, al referirse a la habilidad de escuchar, no sólo implica atender lo que el otro está expresando de manera verbal, sino también, los sentimientos, ideas y emociones que se encuentran implicados en esta.

La mayoría de los conflictos han sido resueltos por los mismos niños y de manera autónoma. La intervención de las maestras ha estado determinada por su decisión y cuando la situación lo ameritaba, es decir, cuando las maestras observaban que los niños no podían manejar los conflictos. Por ende, la labor de los maestros en este aspecto se caracteriza por ser guía, acompañante y agente motivador para que los conflictos sean resueltos por los propios niños.

Todos los conflictos entre pares han sido afrontados a través del uso de los recursos verbales, siendo las más empleadas las que expresaban quejas o malestares. Su empleo se observa a través de la participación de los niños en los juegos dramáticos, donde se dan situaciones de conflicto en el que las habilidades sociales se ponen en práctica, especialmente, la expresión verbal.

Huayanay (2016) en su tesis titulado: HABILIDADES SOCIALES EN NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 0033 “VIRGILIO ESPINOZA BARRIOS”- LURIGANCHO CHOSICA, 2016. Presentado en la Universidad César Vallejo. Llegando a las siguientes conclusiones:

El estudio realizado permitió concluir con referencia a las habilidades sociales que una gran proporción (44.0%) de niños y niñas de 5 años de la institución educativa inicial N° 0033 “Virgilio Espinoza Barrios” - Lurigancho Chosica, 2016, percibieron como aspecto predominante el nivel bajo de habilidad; es decir, los estudiantes expresaron limitaciones y debilidades en relación a sus interacciones sociales y relaciones personales.

El estudio realizado permitió concluir con referencia a las habilidades básicas de interacción social (44.0%) de niños y niñas de 5 años de la institución educativa inicial N° 0033 “Virgilio Espinoza Barrios” - Lurigancho Chosica, 2016, percibieron en un nivel bajo de habilidad en

referencia a la expresividad del rostro (mirada, sonrisa), postura del cuerpo, hablar, escuchar activamente y de actitud cordial y amistosa.

El estudio realizado permitió concluir con referencia a las habilidades para cooperar y compartir un nivel predominante (36.0%) en el nivel medio en niños y niñas de 5 años de la institución educativa inicial N° 0033 “Virgilio Espinoza Barrios” - Lurigancho Chosica, 2016; es decir, en un grado medio saben pedir un favor, siguen normas pactadas, muestran compañerismo y practican la cortesía y amabilidad.

El estudio realizado permitió concluir con referencia a las habilidades de iniciación de la interacción social y habilidades conversacionales un nivel predominante (52.0%) en el nivel medio en niños y niñas de 5 años de la institución educativa inicial N° 0033 “Virgilio Espinoza Barrios” - Lurigancho Chosica, 2016; es decir, en un grado medio saben iniciar la interacción, mantenerla y terminarla de forma adecuada.

El estudio realizado permitió concluir con referencia a las habilidades relacionadas con las emociones y los sentimientos un nivel predominante (56.0%) en el nivel medio e niños y niñas de 5 años de la institución educativa inicial n.º 0033 “Virgilio Espinoza Barrios” - Lurigancho Chosica, 2016, es decir, en un grado medio saben expresar emociones y sentimientos y al mismo tiempo responder a ellas.

El estudio realizado permitió concluir con referencia a las habilidades de autoafirmación un nivel predominante (54.0%) en el nivel medio en niños y niñas de 5 años de la institución educativa inicial n.º 0033 “Virgilio Espinoza Barrios” - Lurigancho Chosica, 2016; es decir, en un grado medio saben defender y respetar derechos y opiniones propios y de los demás, reforzando con elogios a los demás y autorreforzarse.

León (2018) en su tesis titulado: “EL JUEGO ESTRUCTURADO PARA MEJORAR LA SOCIALIZACIÓN EN NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL JESÚS SABIDURÍA, CASTILLO GRANDE, 2018. Presentado en la Universidad de Huánuco. Llegando a las siguientes conclusiones:

Se concluye que existen diferencias significativas en el logro de la socialización de los niños y niñas de 5 años entre el pretest y postest del grupo experimental. Se evidencia una mejora en la categoría muy bueno de 27% al 32%; asimismo en la categoría bueno pasa de 18% a 41%, el cual demuestra una influencia positiva al incorporar los juegos estructurados como metodología activa.

Los resultados indican un nivel de influencia positiva en la categoría bueno de 23% a 45% y en la categoría muy bueno de 14% a 23% respectivamente, en la dimensión desarrollo cognitivo en los niños y niñas de

5 años, después de aplicar un programa de intervención denominado juegos estructurados.

Se evidencia un efecto positivo en la categoría bueno de 27% a 46% en la dimensión desarrollo social en los niños y niñas de 5 años, luego de aplicar un programa de intervención denominada juegos estructurados.

Se comprobó un nivel de influencia positiva en la categoría muy bueno y bueno de 14% a 27% y de 23% a 45% respectivamente, en la dimensión desarrollo emocional, en los niños y niñas de 5 años, por lo que se demuestra que el programa de intervención denominado juegos estructurados fue eficiente.

2.2. Marco Conceptual

2.2.1. El juego

Ministerio de Educación (2009) definió qué: “Es una actividad espontánea y placentera en la cual el niño recrea y transforma la realidad, trayendo su experiencia interna y haciéndola dialogar con el mundo exterior en el cual participa” (p. 13). Es decir, los niños y niñas son eminentemente lúdicos durante la infancia, todo lo ven juego. Por lo tanto, el juego debe ser libre y espontaneo, donde participan según sus propios intereses y necesidades.

Ministerio de Educación (2008) precisó que: El juego como uno de los principios de la educación inicial definió: que jugar es una actividad libre y esencialmente placentera, no impuesta o dirigida desde fuera. Para un niño es placentero jugar con su cuerpo, sentir y percibir un objeto, manipularlo. Es también, al mismo tiempo, una necesidad de reducir tensiones para evitar el desagrado. (p.27)

Asimismo, el juego es entretenimiento y gozo, los niños se concentran tanto, que se olvidan de otras necesidades, de acuerdo a la edad varían el lugar y duración de sus juegos. El juego es una forma básica de vida, es práctica creadora, el niño a través de ello puede crear y usar toda su personalidad. 20 Cuando un adulto interviene puede echar a perder lo provechoso que vienen adquiriendo solo deben observarlos brindándoles afecto y seguridad. Además, con el juego liberan energías y les brinda alegría y felicidad, Cuando no juegan sería preocupante, ya que se detectarían problemas de orden psicológico, físico o biológico.

García y Llull (2009) dijo: El juego es una actividad natural del hombre, y especialmente importante en la vida de los niños, porque es su forma natural de acercarse y de entender la realidad que le rodea. Resulta fácil reconocer la actividad lúdica, sabemos perfectamente cuando un niño está jugando o está haciendo cualquier otra cosa. (p. 8) Durante los juegos ellos actúan con sinceridad, sin miedos, y representan la realidad o experiencias vividas de manera espontánea. Es decir, realizar el juego

simbólico, así como crean e inventan, con ello se encuentran con el mundo; porque va a explorar y conocerlo, con otras personas, porque se va a comunicar para transmitir sus ideas y pensamientos y también con el mismo, cuando concreta su actividad deseada.

Según Chokler como se citó en los Módulos auto instructivos Ministerio de Educación (2014, p. 10) precisó que: “El juego es una manera de ser en el mundo hoy, aquí y ahora”. El juego es libre se realiza en cualquier momento o lugar, es decir de manera espontánea, no es planificado para aprender alguna lección. El juego es motivador y de mucho interés para los niños y niñas, puede ser cambiante de acuerdo a las emociones que presente el o los protagonistas. Ellos no esperan un final en el juego.

Jhoan Huizinga (como cito García y Lull 2009.) definió: El juego, en su aspecto formal, es una acción libre ejecutada como si y sentida como situada fuera de la vida corriente, pero que a pesar de todo puede absorber por completo al jugador, sin que haya en ella ningún interés material ni se obtenga en ella provecho alguno, que se ejecuta dentro de un determinado tiempo y en un 21 determinado espacio, que se desarrolla en un orden sometido a reglas y que da origen a asociaciones que tienden a rodearse del misterio o a disfrazarse para destacarse del mundo habitual. (p. 10)

Según Huizinga (1939, cit. por Díaz, 1997), el juego es una acción u ocupación libre del hombre y de su cultura, que se realiza dentro de un tiempo y espacio determinado, siguiendo ciertas reglas que son libremente aceptadas, asimismo, esta actividad va acompañada con sentimientos de alegría y de tensión. Corroborar con esta idea, Ortega (1992), quien indica que el juego infantil constituye una plataforma de encuentro del niño con otras personas; consigo mismo al tener que adaptarse y enfrentarse a reglas de juego; con las cosas que se convierten en elementos de significación y con el lugar donde juega siendo el juego una gran ocasión de aprendizaje y comunicación

2.2.2. Características del juego

La mayoría de los investigadores, como los que anteriormente han sido mencionados, señalan que el juego tiene las siguientes características:

- Es libre, porque se presenta de manera espontánea e incondicional no es impuesto, donde el niño empieza a explorar en esta libertad el mundo que le rodea.
- Implica una actividad que puede ser física o mental, de tal manera que contribuye en el desarrollo de capacidades intelectuales y psicomotrices.
- Produce placer porque es agradable para el ser humano propiciando alegría y diversión y, es innato porque nace con el ser humano y es

propio en su desarrollo, sin embargo, para Vygotsky (2000), señala que no siempre el jugar puede ser placentero para el niño.

Se desarrolla en un tiempo y espacio propio, en los más estructurados se delimita claramente y con anticipación el lugar y la hora en que se realizarán, mientras que en los juegos más libres el espacio y el tiempo del juego se van fijando en el devenir del mismo, es decir, los niños de hoy no juegan los mismos juegos del ayer, asimismo, los juegos que realizan los niños de nuestro país por ejemplo, nos son los mismos juegos en otro lugar del mundo.

2.2.3. Importancia del juego en el aprendizaje escolar

La importancia del juego en el aprendizaje escolar radica en que es fuente de desarrollo tanto socio-emocional como cognoscitivo. Existen distintos tipos de juego que favorecen diferentes áreas del desarrollo o del aprendizaje; por lo tanto, los juegos que se propongan deben obedecer a los objetivos que los maestros se planteen. Éste juega un papel predominante en el niño, pero tiende a desaparecer durante los años de educación básica primaria y secundaria. Sin embargo, aún durante estos años el juego puede ser un gran aliado del proceso de enseñanza aprendizaje, aunque su uso debe cambiar a medida que los niños crecen, ya que sus necesidades se van modificando lo mismo que las exigencias de los programas académicos.

Los estudios sobre el juego reconocen su valor en el desarrollo socio - emocional de los niños. A través del juego los niños aprenden a interactuar con sus pares a través del intercambio de ideas y la negociación. La convivencia social requiere que sus miembros se ajusten a las normas que la sociedad establece. Según Vygotski (2000), a través del juego 41 los niños aprenden a ajustarse a ellas ya que todo juego establece unas reglas necesarias para su desenvolvimiento.

Estas reglas pueden ser implícitas como en los juegos imaginarios, el juego de roles; o explícitas como en los juegos con reglas como los deportes o los juegos de mesa, los cuales también contienen una situación imaginaria. Esta necesidad de ajustarse a las reglas durante el juego le ayuda a lograr un dominio sobre sí mismo, aprendiendo a orientar sus impulsos y a controlar voluntariamente su comportamiento, logrando una autorregulación.

Por último, según Bruner (1984), el juego ayuda a los niños a resolver situaciones de su vida, en especial a través del juego de roles o socio-protagonizado. En este tipo de juego los niños construyen escenarios y ensayan en ellos con un menor riesgo de fracaso porque se reducen las consecuencias de los errores

2.2.4. El juego como esencia en la vida del niño

Según Vygotsky (1979), el juego para que el niño es el medio más eficaz para construir sus aprendizajes, el juego es el alimento de sus emociones por eso se considera como fuente de su desarrollo. Sin embargo, el juego es un recurso o estrategia pedagógica muy valiosa para que los niños aprendan la matemática, porque le da un sentido vivencial y es la razón principal para aprender significativamente, el juego es la razón de ser de cada niño, nada puede estar ajeno en esta actividad, dicen los estudiosos que el niño que no juega es porque está enfermo.

Los docentes debemos considerar este recurso como imprescindible en toda actividad de aprendizaje, para él debemos seleccionar los juegos apropiados y según la necesidad de aprendizaje de los niños. Cada juego tiene objetivos y propósitos definidos que el proceso de aprendizaje va cumpliendo funciones específicas en la resolución de problemas de manera divertida, por eso en la educación inicial, primero es el juego, segundo y tercero es el juego, no hay aprendizaje, sin esto el niño no disfruta al aprender, no se socializa, como vemos el juego es fundamental en la vida de todo niño.

Por otro lado, Piaget (1985), considera que el principal objetivo del juego es promover la creatividad en el niño, porque el juego induce la inventiva y el descubrimiento que a su vez le ayudará a resolver problemas. El juego como estrategia didáctica cumple un rol esencial en la enseñanza de la matemática que le permite explorar las diferentes

características de los objetos, para clasificarlos, ordenarlos y organizarlos en clases y categorías para posteriormente dar el uso adecuado a cada uno de ellos.

El juego es la esencia de toda actividad que realicen el niño, sea mental, física, afectiva, social y emocional, le da sentido a su forma de pensar, a su forma de ser y a su forma de actuar. Sin embargo, los adultos no encontramos ese sentido, es por eso que no le damos importancia a lo que hacen los niños, si somos madres, creemos que están haciendo travesuras, si somos docentes creemos que el niño es un “haragán que no quiere aprender nada”, tratamos al juego como una especie de ocio, por tanto, no consideramos el juego como una estrategia de real importancia en el aprendizaje del niño.

En conclusión, el juego moviliza un conjunto de capacidades, habilidades que facilitan la construcción del aprendizaje y favorecen el crecimiento biológico, mental, emocional y social del niño, puesto que su única finalidad es beneficiar su desarrollo integral.

Tipos de juegos

Siguiendo la teoría de Piaget (1982), podemos clasificar los juegos en cuatro categorías: motor, simbólico, de reglas y de construcción. Exceptuando la última, los juegos de construcción, las otras tres formas lúdicas se corresponden con las estructuras específicas de

cada etapa en la evolución intelectual del niño: el esquema motor, el símbolo y las operaciones intelectuales. Y, al igual que sucede con estas últimas, los juegos de reglas son los de aparición más tardía porque se “construyen” a partir de las dos formas anteriores, el esquema motor y el símbolo, integrados en ellos y subordinados ahora a la regla.

Juegos motores

Los niños pequeños, antes de empezar a hablar, juegan con las cosas y las personas que tienen delante. Golpean un objeto contra otro; lo tiran para que se lo volvamos a dar, etc. Exploran cuanto tienen a su alrededor y, cuando descubren algo que les resulta interesante, lo “repiten” hasta que deje de resultarles interesante. Y es importante señalar que el interés infantil no coincide con el del adulto.

Si aprende, por ejemplo, a abrir el cajón de su armario, repetirá la acción a pesar de nuestros ruegos para que esté quieto y de nuestras advertencias de romperlo.

Para quienes sabemos el funcionamiento de un cajón nos resulta difícil entender la satisfacción que pueda proporcionar el abrirlo y cerrarlo tantas veces. Para el niño pequeño la tiene, y al repetir ese conocimiento recién adquirido, llega a consolidarlo.

En otras ocasiones el interés no estará tanto en el cajón mismo como en el enfado que nos provoca su incansable manipulación. No sabe exactamente por qué los demás le sonríen o se enfadan con él, y para descubrirlo, tiene que comprobar qué es la que nos agrada o nos molesta. Cuanto mayor sea esta actividad infantil, mayor será el conocimiento que obtenga sobre las personas y las cosas que le rodean.

Este carácter repetitivo del comportamiento lo adoptamos también los adultos cuando interaccionamos con niños de estas edades. Y si la interacción tiene lugar con una cierta frecuencia, los niños llegan a solicitar con la sonrisa o la mirada esos gestos y ruidos raros que constituyen los primeros “juegos sociales”. Es un modo de demostrar que nos reconocen.

Los estudios sobre cómo adquieren los niños el lenguaje han puesto de manifiesto la importancia de estas interacciones tempranas con el adulto. Nos dirigimos a ellos con un lenguaje distinto del que utilizamos con quienes ya hablan.

El objetivo no es otro que tratar de establecer una comunicación con un ser que aún no dispone del medio privilegiado que es el lenguaje. Y estos antecesores del diálogo aparecen en esas situaciones que se repiten en el cuidado diario del niño.

Bruner (1984), ha llamado a estas situaciones “formatos” para la adquisición del lenguaje, refiriéndose con ello a la estructuración que el adulto hace de ellas y a la facilitación que promueve para que el pequeño inserte sus acciones y sus vocalizaciones en dicha estructura.

El juego simbólico

Aunque hay distintos tipos de juegos, muchos consideran el juego de ficción como el más típico de todos, el que reúne sus características más sobresalientes. Es el juego de “pretender” situaciones y personajes “como si” estuvieran presentes.

Fingir, ya se haga en solitario o en compañía de otros niños, abre a éstos a un modo nuevo de relacionarse con la realidad. Al jugar, el niño “domina” esa realidad por la que se ve continuamente dominado.

Con el desarrollo motor se amplía enormemente su campo de acción, se le permite o se le pide participar en tareas que antes le estaban vedadas y, sobre todo, aparecen mundos y personajes suscitados por el lenguaje. Los psicoanalistas han insistido, con razón, en la importancia de estas elaboraciones fantásticas para poder mantener la integridad del yo y dar expresión a los sentimientos inconscientes. Con independencia de si las fantasías ocupan con anterioridad un lugar, o no, en la mente infantil, lo cierto es que no será hasta el segundo año de vida cuando

aparezcan las primeras manifestaciones de fingir que se come de un plato vacío o que se duerme con los ojos abiertos. Buena parte de estos primeros juegos de ficción son individuales, o si se realizan en presencia de otros niños, equivalen a lo que se ha llamado juego “en paralelo”, en el que cada jugador desarrolla su propia ficción con esporádicas alusiones al compañero.

Esta ausencia de cooperación entre jugadores ha llevado a Piaget (1982), a definir el juego simbólico como “egocéntrico”, centrado en los propios intereses y deseos.

En un interesante estudio, Garvey (1985), sostiene que el juego es social desde el principio, que su carácter individual y privado es un aspecto secundario de una actividad que se genera siempre en un contexto social.

Sus análisis de las conversaciones infantiles mientras jugaban muestran que desde edad tan temprana se diferencian claramente las actividades que son juego de las que no lo son, y que, cuando la situación es ambigua, los niños recurren al lenguaje para hacérsela explícita unos a otros.

No se trata de la mera imitación de una persona concreta, sino del concepto mismo de cada rol social definido por sus acciones más características y, con frecuencia, exageradas.

La coordinación de acciones y papeles sólo se logra, a una edad en la que aún no es posible la elaboración de reglas arbitrarias y puramente convencionales, por una continua referencia a lo que sucede “de verdad”. De este modo surge el contraste entre el conocimiento que cada jugador posee de los papeles representados.

Cuando hay discrepancias en la síntesis de las acciones el recurso último es la vida real o un reforzamiento del carácter puramente fantástico del juego con afirmación explícita del mismo por los jugadores.

Una aportación fundamental de este tipo de juegos es descubrir que los objetos no sirven sólo para aquello que fueron hechos, sino que pueden utilizarse para otras actividades más interesantes. Un simple palo se transforma en caballo, en espada o en puerta de una casa.

El juego de reglas

El final del nivel inicial coincide con la aparición de un nuevo tipo de juego: el de reglas. Su inicio depende, en buena medida, del

medio en el que se mueve el niño, de los posibles modelos que tenga a su disposición.

La presencia de hermanos mayores y la asistencia a aulas del nivel inicial situadas en centros educativos del nivel primario, facilitan la sensibilización del niño hacia este tipo de juegos.

Pero en todos los juegos de reglas hay que “aprender” a jugar, hay que realizar unas determinadas acciones y evitar otras, hay que seguir “unas reglas”. Si en los juegos simbólicos cada jugador podía inventar nuevos personajes, incorporar otros temas, desarrollar acciones sólo esbozadas, en los de reglas se sabe de antemano lo que “tienen que hacer” los compañeros y los contrarios. Son obligaciones aceptadas voluntariamente y, por eso, la competición tiene lugar dentro de un acuerdo, que son las propias reglas.

Los niños pequeños se inician en estos juegos con las reglas más elementales y, sólo a medida que se hagan expertos, incorporarán e inventarán nuevas reglas. Ese conocimiento mínimo y la comprensión de su carácter obligatorio les permite incorporarse al juego de otros, algo mayores que ellos, especialmente cuando la necesidad de jugadores rebaja sus exigencias sobre la competencia de los mismos.

Pero, en analogía ahora con el juego simbólico, la obligatoriedad de estas reglas no aparece ante el niño del nivel inicial como derivada del acuerdo entre jugadores, sino que tiene un carácter de verdad absoluta. Creen que sólo existe una forma de jugar cada juego, la que conocen. Y, por superficial que este conocimiento sea, opinan que no sería legítimo alterar sus reglas.

En los cursos finales de primaria los jugadores serán plenamente conscientes de que las reglas no tienen otro valor que el que les confiere la voluntad de quienes las adoptan. Basta la decisión de la mayoría para modificarlas o introducir otras nuevas. La práctica continuada de esa cooperación permitirá, por fin, tomar conciencia de que las reglas no son más que la formulación explícita de esos acuerdos.

El niño del nivel inicial, para resolver la contradicción entre la regla y sus intereses, debe recurrir a un tipo de juego anterior, el simbólico, donde ha llegado a descubrir, en otro nivel, ese mismo valor de la cooperación y de su negociación.

Juegos de construcción

Este es un tipo de juego que está presente en cualquier edad. Desde el primer año de la vida del niño existen actividades que cabría clasificar en esta categoría: los cubos de plástico que se insertan o se superponen, los bloques de madera con los que se hacen torres, etc.

El niño pequeño se conforma fácilmente con cuatro bloques que utiliza como paredes de una granja o de un castillo. Pero a medida que crezca querrá que su construcción se parezca más al modelo de la vida real o al que se había trazado al iniciarla. Hacer una grúa que funcione de verdad o cocinar un pastel siguiendo una receta, pueden ser actividades tan divertidas como el mejor de los juegos. Pero justamente en la medida en que tiene un objetivo establecido de antemano y que los resultados se evaluarán en función de dicho objetivo se aleja de lo que es mero juego para acercarse a lo que llamamos trabajo.

- En resumen, el juego es importante en el desarrollo del niño porque le permite el placer de hacer cosas, de imaginarlas distintas a como se nos aparecen, de llegar a cambiarlas en colaboración con los demás, descubriendo en la cooperación el fundamento mismo de su vida social.

2.2.5. Habilidades sociales

Kelly (1992) afirmó que: Son comportamientos que se aprenden durante la vida y a través de los diversos contextos, es decir, se trata de un repertorio de habilidades que se expresan en la conducta de una persona. La particularidad es que pueden ser aprendidas. Los niños que tienen habilidades sociales positivas son aquellos que viven inmersos en un hogar o una escuela donde las normas de convivencia son básicas y el eje de todo acontecimiento cotidiano. En cambio, una familia drástica o

con una escuela llena de sanciones tan solo forman niños y jóvenes reprimidos que no actúan con habilidades sociales positivas. (p. 3)

León y Medina (1998) definieron que la habilidad social es como “la acción o ejecución de los comportamientos aprendidos durante el transcurso de la vida y que ayudan en los conflictos o situaciones que el momento o exigencias sociales lo demandan” (p. 15). Se trata de un complejo de habilidades que se expresan en una conducta distinguible cuando una persona interactúa con otras. La vida es un constante actuar de habilidades sociales que solo depende de la persona si lo realiza de manera positiva o negativa.

Por su parte Monjas (1998) las definió “como el conjunto de capacidades o conductas que posee la persona para actuar interpersonalmente. No son hereditarios ya que se adquiere por aprendizaje” (p.28). Para el autor es un conjunto articulado de actitudes socialmente aprendidas y puestas de manifiesto ante un estímulo del medio sociocultural, proveniente sobre todo de las relaciones interpersonales que establecen los sujetos.

Paula (2000) concibió a las habilidades sociales “como procesos o comportamientos internos que sale a flote en las relaciones con los demás y por los diversos contextos” (p. 62). En otros términos, las habilidades son capacidades aprendidas que se ponen de manifiesto en las relaciones

interpersonales permitiéndoles a las personas que interactúan conducirse de forma asertiva ante sus pares.

De la misma manera, Caballo (1993) consideró a las habilidades sociales como: “los comportamientos propios del ser humano que se da de manera positiva ante los demás en diferentes momentos o situaciones de su vida y los ayuda a crecer como persona y a nivel social” (p.6). Vivir en comunidad no es sencillo ya que cada persona tiene sus propias características su propia personalidad y sus propios ideales más bien vivir en comunidad engrandece y hace más sencillo la vida comunitaria ya que se aprende a respetar al otro, a convivir con el otro a pesar de que los puntos de vista sean diferentes.

Paula (2000, p 26) afirmó que: “el contar o poseer habilidades sociales hace que cada individuo pueda desenvolverse en diferentes medios o ambientes de manera idónea y adecuada”. El lograr ser idóneo significa que el individuo logre desarrollar diferentes capacidades logrando ser competente y capaz de enfrentarse a situaciones del contexto, por ello es necesario desarrollar en los niños la capacidad de resolver conflictos entre ellos mismos mediante el juego u otras estrategias de trabajo colaborativo. Comprenden aquellas habilidades asociadas al interactuar durante las actividades lúdicas, la exteriorización de las emociones, las acciones de autoafirmación y los diálogos entre

niños. De esta manera se puede asegurar la formación de la criticidad, la responsabilidad, la solidaridad y la plena libertad para la autonomía.

2.2.6. Componentes de las habilidades sociales

Según Paula, (citada en Ballena, 2010), menciona que las habilidades sociales contienen componentes conductuales, cognitivos y afectivo-emocionales; estos son un conjunto de conductas que los niños hacen, dicen, sienten y piensan.

Componentes motores conductuales. Explica las habilidades sociales como conductas aprendidas que se adquieren a través de la experiencia, el modelado y el refuerzo. En la mayoría de los casos se refieren a destrezas concretas observables y operativas. Los componentes motores de las habilidades sociales son los componentes no verbales (mantener el contacto ocular, gestos suaves, sonrisa, expresión facial agradable, distancia física y apariencia personal adecuada), componentes paralingüísticos (volumen y entonación de voz, tiempo y fluidez de conversación) y componentes verbales (contenido de las palabras, preguntas, refuerzos verbales, expresión directa, entre otros).

Componentes cognitivos. Mischel citado en Ballena (2010) sugirió que los procesos cognitivos, en la interacción de la persona con el ambiente, deberían discutirse en términos de competencias cognitivas, estrategias de codificación y constructo personal, expectativas, valores

subjetivos de los estímulos y sistemas y planes de autorregulación. Estas variables reflejan la manera activa en que la persona se enfrenta a la situación y la posibilidad de generar patrones complejos de conducta.

Componentes afectivos-emocionales. Estos componentes influyen en el desarrollo de la competencia social. Este interés se ha despertado gracias al auge de los estudios sobre los efectos y la inteligencia emocional. Hoy en día se sabe cómo las emociones influyen en las habilidades sociales como la empatía, el apego, la socialización y expresión de emociones, el reconocimiento de los sentimientos propios y ajenos y la regulación de estos.

Según señala Ballena (2010), el reconocimiento y la comprensión de las emociones de los otros es un proceso complejo, los niños pequeños (3 a 5 años) suelen inferir de las situaciones y de las expresiones faciales de los otros, las emociones básicas que son simples y familiares. El reconocimiento de las emociones en los demás es básico para el desarrollo de la empatía, puesto que los niños, que son hábiles a la hora de leer las emociones de otros suelen gozar de un estatus social alto entre sus iguales.

Respecto a la regulación, se observa cómo los niños poco a poco van controlando, inhibiendo y minimizando la intensidad de sus reacciones, cómo aumenta su capacidad para modificar las situaciones

que provocan una emoción, su intensidad y duración a partir de los 5 ó 6 años, empiezan a comprender realmente la diferencia entre una emoción real y una emoción expresada y ocultan deliberadamente sentimientos para confundir a los demás y no solo para ajustarse a normas sociales.

Las habilidades sociales en la infancia

El ser humano es un ser social por naturaleza, el cual se caracteriza por vivir en sociedad según las normas establecidas por él mismo.

Así pues, el ser humano necesita vivir en sociedad para relacionarse con los miembros de su comunidad y de esta manera desarrollar sus habilidades sociales; así requiere de familia, de amigos, de conocidos o simplemente necesita comunicarse con alguien. Esta necesidad del ser humano de relacionarse con otros es lo que da lugar a la existencia de nuestra sociedad, y cuanto más afectiva sea esta relación con los demás, mayor armonía y bienestar existirá entre sus integrantes. Por consiguiente, Muñoz García, Crespi Rupérez y Angrehs (2011) consideran que es necesario estudiar y mejorar continuamente las habilidades sociales desde los primeros años de vida, ya que de este modo se logrará el éxito en las relaciones interpersonales y por ende, una sociedad más armónica.

Con respecto a ello, Matson (2009) indica que, “Los niños vienen al mundo inmediatamente buscan relacionarse con otros. Varios meses después de su nacimiento, comienzan a ser conscientes de sí mismos como individuos, con deseos y necesidades personales. Pero una vez que entran a preescolar, reciben sus primeras oportunidades para las interacciones sociales, de diferentes edades” (p.19).

De acuerdo con el autor, los niños desde muy pequeños necesitan de la interacción con otras personas, ya que a medida que crecen van tomando conciencia de sus necesidades y deseos personales. Asimismo, es importante considerar que estas habilidades son determinantes para la vida social del ser humano, influyendo no solo en el ámbito personal, sino también, en el ámbito profesional.

Las habilidades sociales en los niños y niñas de 3 años

Hacia los 3 años, la mayoría de los niños comienzan a verse como parte de un mundo más grande, el cual implica dominar ciertas habilidades para así agradar a las personas de su entorno –adultos y niños- para posteriormente hacer amigos y formar parte de un grupo social. De acuerdo con Piaget (1962) citado por Inglés (2003) los niños de estas edades se encuentran en la etapa pre-operacional, por lo tanto, una de las principales características de estos niños se sustenta en la contemplación cada vez más frecuente de sus acciones, volviéndose más conscientes de cómo su conducta puede provocar premios como sonrisas,

abrazos y palabras de elogio; y de cómo estos pueden generar castigos o rechazos como ceños fruncidos, reprimendas o pérdidas de privilegios.

Del mismo modo, los niños de esta edad han adquirido el deseo tanto de agradar a otros como el de evitar la censura actuando de ciertas maneras, muchos todavía sólo piensan sobre cómo su conducta afecta a otros sólo después de que ellos han reaccionado de una manera inadecuada.

Según Papalia (2005), pese a que los niños de esta edad probablemente puedan ser conscientes de las consecuencias negativas de una conducta ya ejecutada, a menudo no piensan en los resultados probables de su conducta antes de realizar la acción. Asimismo, señalan que durante estos años, el niño también se encuentra en una etapa de transición desde el juego paralelo, en el cual él realiza sus juegos de forma independiente mientras sus compañeros hacen lo mismo a su lado, hacia otro juego más interactivo y cooperativo. De este modo, las interacciones sociales se vuelven más frecuentes y complejas y las amistades se vuelven cada vez más importantes.

Como parte del aumento de las interacciones sociales, surge la necesidad del niño de desarrollar una gama de habilidades que le permitan relacionarse de manera satisfactoria con sus pares y así

potenciar su capacidad para establecer amistades y para resolver conflictos.

De acuerdo con Ferland (2005), los niños de 3 años están prestos a desarrollar sus habilidades sociales, beneficiándose con su adquisición a través de actividades que impliquen la interacción del grupo. Asimismo, Michelson (1997) señala que puede enseñarse con éxito a los niños de 3 años a utilizar estas habilidades para resolver los conflictos interpersonales. Tales habilidades permitirán que el niño de 3 años sea capaz de relacionarse con sus compañeros de manera adecuada, de expresar sus emociones y de comprender y escuchar a las personas de su entorno.

2.2.7. Clasificación de las habilidades sociales

Habilidades racionales

- **Técnico-funcionales:** aquellas habilidades relacionadas con el desempeño o actividad propiamente dichas de una determinada tarea.
- **Cognitivas:** aquellas habilidades relacionadas con nuestra capacidad de pensar. Por ejemplo: la disposición de análisis y de síntesis, de conceptualizar de atender a la causa y efectos, de la toma de decisiones, etc.

Habilidades emocionales

Intrapersonales: aquellas habilidades o adjetivos íntimos relacionadas y personales de un individuo. Por ejemplo, el compromiso, el optimismo, etc.

Primeras habilidades sociales o habilidades sociales básicas

Habilidades sociales básicas que consisten en escuchar, iniciar y mantener una conversación, formular preguntas, agradecer, presentarse. Son aprendidas más fácilmente por el niño y a menudo son un prerrequisito para la enseñanza de otras habilidades. Saber escuchar es una habilidad básica, es escuchar con comprensión y cuidado, saber lo que la otra persona trata de comunicarnos y transmitir que hemos recibido su mensaje.

Habilidades sociales avanzadas

Habilidades que desarrolla el individuo para relacionarse satisfactoriamente en entornos sociales, entre ellas pedir ayuda, participar, dar instrucciones, etc. La habilidad de disculparse o admitir ignorancia, es la capacidad de darse cuenta de los propios errores cometidos.

Habilidades relacionadas con los sentimientos

Las cuales se diseñan para tomar conciencia de los sentimientos propios y ajenos. Tiene que ver con mostrar empatía, según define

DIPUrural. proyecto equal; Fondo social europeo; eQual (s.a), una habilidad propia del ser humano, que nos permite comprender y experimentar el punto de vista de otros sin por ello tener que estar de acuerdo.

Es la capacidad de ponerse en el lugar de la otra persona para desde allí comprenderle. No basta con entender al otro, hay que demostrarlo. Estas habilidades están relacionadas con la empatía, habilidad que es entendida por Madrigal & Garro (2008) como la habilidad para tener conciencia de los sentimientos, necesidades y preocupaciones de los otros y, por lo tanto, estar en capacidad de responder adecuadamente frente a estos.

Es la expresión justificada de la ira, desagrado o disgusto, es la manifestación de forma adecuada y respetuosa con los demás, de sentimientos negativos.

Habilidades alternativas a la agresión

Las cuales le proporcionan opciones al niño para el manejo de los conflictos. Creemos se relacionan con las habilidades que se refieren a la convivencia, ya que esta habilidad de las personas para vivir en comunidad, abarca el manejo de las relaciones grupales y resolución de conflictos y facilidad para crear una adecuada identidad grupal.

Aquí está la negociación, comunicación dirigida a encontrar una alternativa de solución que resulte aceptable para ambas partes. Dicha respuesta tendrá en cuenta los sentimientos, motivaciones e intereses de ambos.

Se cree que aquí está situado el tener comportamientos asertivos o asertividad, tal como lo define DIPUrural. proyecto equal; Fondo social europeo; eQual (s.a), es la forma de actuar que permite a una persona se movilice en base a sus intereses más importantes, defenderse sin ansiedad, expresar cómodamente sentimientos honestos o ejercer los derechos personales, sin negar los de los demás. Estos derechos comprenden: derecho a juzgar nuestras propias aptitudes, a cometer errores, a decir “no” sin sentirse culpables, a tener creencias políticas, a no justificarse ante los demás, a decidir qué hacer con el cuerpo, tiempo y propiedad, a ser independientes, a ser quien se quiere y no quien los demás esperan, a ser tratados con dignidad y a decir “no lo entiendo”.

Habilidades para hacer frente al estrés

Habilidades que surgen en momentos de crisis, el individuo desarrolla mecanismos de afrontamiento apropiados. Las cuales se refieren a las situaciones de estrés frecuentemente encontradas por el niño.

Habilidades de planificación

Habilidades relacionadas al establecimiento de objetivos, toma de decisiones, resolución de problemas, etc. Según señala DIPUrural. proyecto equal; Fondo social europeo; eQual (s.a) Les ayuda a definir un problema. Analizar la situación, teniendo en cuenta los elementos, objetivos, así como los sentimientos y necesidades puestos en juego. También les ayuda a evaluar las soluciones, analizar las consecuencias que cada solución tendrá a corto y largo plazo para las personas implicadas.

III. HIPÓTESIS

3.1. Hipótesis General (Ha)

La aplicación del juego como estrategia desarrolla las habilidades sociales en los niños y niñas de 3 años del nivel inicial de la Institución Educativa Inicial N° 280 de Montecristo, Tocache, San Martín, 2018.

3.2. Hipótesis Nula (Ho)

La aplicación del juego como estrategia desarrolla las habilidades sociales en los niños y niñas de 3 años del nivel inicial de la Institución Educativa Inicial N° 280 de Montecristo, Tocache, San Martín, 2018.

3.3. Hipótesis Específicas

La aplicación del juego como estrategia desarrolla las habilidades sociales básicas en los niños y niñas de 3 años del nivel inicial de la Institución Educativa Inicial N° 280 de Montecristo, Tocache, San Martín, 2018.

La aplicación del juego como estrategia desarrolla las habilidades sociales avanzadas en los niños y niñas de 3 años del nivel inicial de la Institución Educativa Inicial N° 280 de Montecristo, Tocache, San Martín, 2018.

La aplicación del juego como estrategia desarrolla las habilidades sociales alternativas a la agresión en los niños y niñas de 3 años del nivel inicial de la Institución Educativa Inicial N° 280 de Montecristo, Tocache, San Martín, 2018.

IV. METODOLOGÍA

4.1 Diseño de investigación

El término diseño se refiere al plan o estrategia concebida para obtener la información que se desea. El diseño señala al investigador lo que debe hacer para alcanzar sus objetivos de estudio y para contestar las interrogantes de conocimiento que se ha planteado.

De acuerdo a Leonor Buendía Eximan y otros en su texto: “Métodos de investigación psicopedagógica”, utilizamos el diseño pre experimental de tipo de diseño con grupo experimental equivalente a pre y post test.

Este diseño se representa de la siguiente manera:

$$\mathbf{GE} = \mathbf{O_1} \quad \mathbf{X} \quad \mathbf{O_2}$$

Dónde:

GE = Grupo experimental de estudio.

O₁ = Pre test al grupo experimental.

X = Aplicación del experimento (aplicación del juego)

O₂ = Post test al grupo experimental.

4.2 Población y muestra

En la presente investigación la población está constituida por los niños y niñas de 3 años del nivel inicial nivel inicial de la Institución Educativa Inicial N° 280 de Montecristo, Tocache, San Martín, que en su totalidad conforman 20 alumnos.

Muestra

De acuerdo a Hernández (2010), se ha seleccionado el muestreo no probabilístico por conveniencia; de modo directo los elementos de la muestra serán los 20 niños y niñas de tres años de educación inicial de la Institución Educativa Inicial N° 280 de Montecristo, Tocache, San Martín. 2018.

CUADRO N° 01

Distribución de la muestra de los niños y niñas de 3 años del nivel inicial de la Institución Educativa Inicial N° 280 de Montecristo, Tocache, San Martín, 2018.

INICIAL	SEXO		ALUMNOS		
	F	M	TOTAL	EDADES 3	TOTAL
GRUPO EXPERIMENTAL (aula: los cariñositos)	11	9	20	20	20
TOTAL	11	9	20	20	20

FUENTE : Nómina de Matrícula 2018 del Nivel Inicial de la Institución Educativa Inicial N° 280 de Montecristo.

ELABORACIÓN : La investigadora.

4.3 Definición y operacionalización de variables e indicadores

VARIABLE	DEFINICION CONCEPTUAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ESCALA DE MEDICIÓN
VI El juego	La actividad recreativa que cuenta con la participación de uno o más participantes es conocida como juego. Su función principal es proporcionar entretenimiento y diversión, aunque también puede cumplir con un papel educativo.	Planificación Ejecución Evaluación	Diseña el programa para la aplicación del juego en los niños y niñas de tres años del nivel inicial. Aplica los juegos en los niños y niñas de tres años del nivel inicial. Evalúa los resultados de la aplicación de los juegos en los niños y niñas de tres años del nivel inicial.	Escala de litkert
VD Las habilidades sociales	Se entiende por habilidades sociales o la competencia social al conjunto de conductas que el ser humano (e incluso otras especies de animales) manifiesta en situaciones comunitarias, es decir, de organización social, y que le reportan algún tipo de refuerzo ambiental positivo (éxito).	Habilidades sociales básicas Habilidades sociales avanzadas Habilidades sociales alternativas a la agresión	Presta atención a la persona que le está hablando. Habla con los demás niños. Agradece cuando es ayudado por un compañero. Pide ayuda cuando tiene alguna dificultad. Expresa sus ideas dentro del grupo. Pide disculpas a los demás cuando es pertinente. Utiliza la persuasión como una forma de convencer a los otros. Comparte con otros niños. Busca llegar a un acuerdo para satisfacer sus necesidades y las de sus compañeros. Resuelve conflictos de manera pacífica.	

4.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

De igual forma se hizo uso de las siguientes técnicas:

La técnica del fichaje.- El cual nos ha permitirá recolectar datos sobre nuestro trabajo investigatorio, los mismos que se consolidaron, profundizaron y analizaron de dichas fuentes sea bibliográficas y hemerográficas. Para luego, ordenar y clasificar adecuadamente las teorías. Además estas fichas serán diversas tales como: textuales o transcripción, fichas de ubicación y de resumen.

Observación directa.- Esta técnica nos ha permitido recoger y realizar las observaciones a los sujetos de nuestra muestra. También como participante en todo el proceso de aprendizaje para determinar sus logros y dificultades que presentaron los niños al momento de aplicar el juego.

4.5 PLAN DE ANÁLISIS

Se aplicará el método estadístico, como procesamiento de análisis de datos recogidos de la muestra de estudio y lo presentaremos a través de tablas de frecuencia sinople; así como de medidas de tendencia central: media, varianza, desviación estándar y covarianza para distribuciones bidimensionales y la T student para la prueba de hipótesis.

4.6. Matriz de consistencia

MATRIZ DE CONSISTENCIA

TÍTULO: LA APLICACIÓN DEL JUEGO COMO ESTRATEGIA PARA EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES SOCIALES EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 3 AÑOS DEL NIVEL INICIAL DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 280 DE MONTECRISTO, TOCACHE, SAN MARTÍN, 2018.

	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	INDICADORES	MÉTODOLOGIA
PROBLEMA ¿De qué manera la aplicación del juego como estrategia para el desarrollo de las habilidades sociales en los niños y niñas de 3 años del nivel inicial de la Institución Educativa Inicial N° 280 de Montecristo, Tocache, San Martín, 2018?	a) OBJETIVO GENERAL Determinar en qué medida la aplicación del juego como estrategia desarrolla las habilidades sociales en los niños y niñas de 3 años del nivel inicial de la Institución Educativa Inicial N° 280 de Montecristo, Tocache, San Martín, 2018.	HIPÓTESIS GENERAL (Hi) Hi: La aplicación del juego como estrategia desarrolla las habilidades sociales en los niños y niñas de 3 años del nivel inicial de la Institución Educativa Inicial N° 280 de Montecristo, Tocache, San Martín, 2018.	VARIABLE INDEPENDIENTE Aplicación del juego Planificación Ejecución Evaluación	VARIABLE INDEPENDIENTE Diseña el programa para la aplicación del juego en los niños y niñas de tres años del nivel inicial. Aplica los juegos en los niños y niñas de tres años del nivel inicial. Evalúa los resultados de la aplicación de los juegos en los niños y niñas de tres años del nivel inicial	- Métodos y Técnicas: Técnicas Fichaje Encuestas - Tipo de Investigación: Aplicada - Nivel de investigación: Experimental - Diseño: Preexperimental GE O ₁ X O ₂
	b) OBJETIVOS ESPECÍFICOS Determinar en qué medida la aplicación del juego como estrategia desarrolla las habilidades sociales básicas en los niños y niñas de 3 años del nivel inicial de la Institución Educativa Inicial N° 280 de Montecristo, Tocache, San Martín, 2018. Determinar en qué medida la aplicación del juego como estrategia desarrolla las habilidades sociales avanzadas en los niños y niñas de 3 años del nivel inicial de la Institución Educativa Inicial N° 280 de Montecristo, Tocache, San Martín, 2018. Determinar en qué medida la aplicación del juego como estrategia desarrolla las habilidades sociales alternativas a la agresión en los niños y	HIPÓTESIS NULA (Ho) La aplicación del juego como estrategia desarrolla las habilidades sociales en los niños y niñas de 3 años del nivel inicial de la Institución Educativa Inicial N° 280 de Montecristo, Tocache, San Martín, 2018. HIPOTESIS ESPECÍFICAS La aplicación del juego como estrategia desarrolla las habilidades sociales básicas en los niños y niñas de 3 años del nivel inicial de la Institución Educativa Inicial N° 280 de Montecristo, Tocache, San Martín, 2018.	VARIABLE DEPENDIENTE Habilidades sociales Habilidades sociales básicas Habilidades sociales avanzadas Habilidades sociales alternativas a la agresión	VARIABLE DEPENDIENTE Presta atención a la persona que le está hablando. Habla con los demás niños. Agradece cuando es ayudado por un compañero. Pide ayuda cuando tiene alguna dificultad. Expresa sus ideas dentro del grupo. Pide disculpas a los	

niñas de 3 años del nivel inicial de la Institución Educativa Inicial N° 280 de Montecristo, Tocache, San Martín, 2018.

La aplicación del juego como estrategia desarrolla las habilidades sociales avanzadas en los niños y niñas de 3 años del nivel inicial de la Institución Educativa Inicial N° 280 de Montecristo, Tocache, San Martín, 2018.

La aplicación del juego como estrategia desarrolla las habilidades sociales alternativas a la agresión en los niños y niñas de 3 años del nivel inicial de la Institución Educativa Inicial N° 280 de Montecristo, Tocache, San Martín, 2018.

VARIABLE INTERVINIENTE
Edad.
Nivel socioeconómico.
Lectura y escritura.

demás cuando es pertinente.

Utiliza la persuasión como una forma de convencer a los otros.

Comparte con otros niños.

Busca llegar a un acuerdo para satisfacer sus necesidades y las de sus compañeros.

Resuelve conflictos de manera pacífica.

POBLACIÓN

La población está constituida por los niños y niñas del nivel inicial de la Institución Educativa Inicial N° 280 de Montecristo, Tocache, San Martín, que en su totalidad conforman 20 niños y niñas.

MUESTRA

La muestra está constituida por los niños y niñas del nivel inicial de la Institución Educativa Inicial N° 280 de Montecristo, Tocache, San Martín, que en su totalidad conforman 20 niños y niñas.

4.7. Principios éticos

La investigación no es sólo un acto teórico; es ante todo el ejercicio de un acto responsable, y desde esta perspectiva la ética de la investigación hay que planteársela como un subconjunto dentro de la moral. Y estos principios son:

- Respeto por las personas
- Honestidad
- Justicia
- Equidad

V. RESULTADOS

5.1 Resultados

TABLA N° 01

Resultados de las habilidades sociales según la prueba de entrada y salida

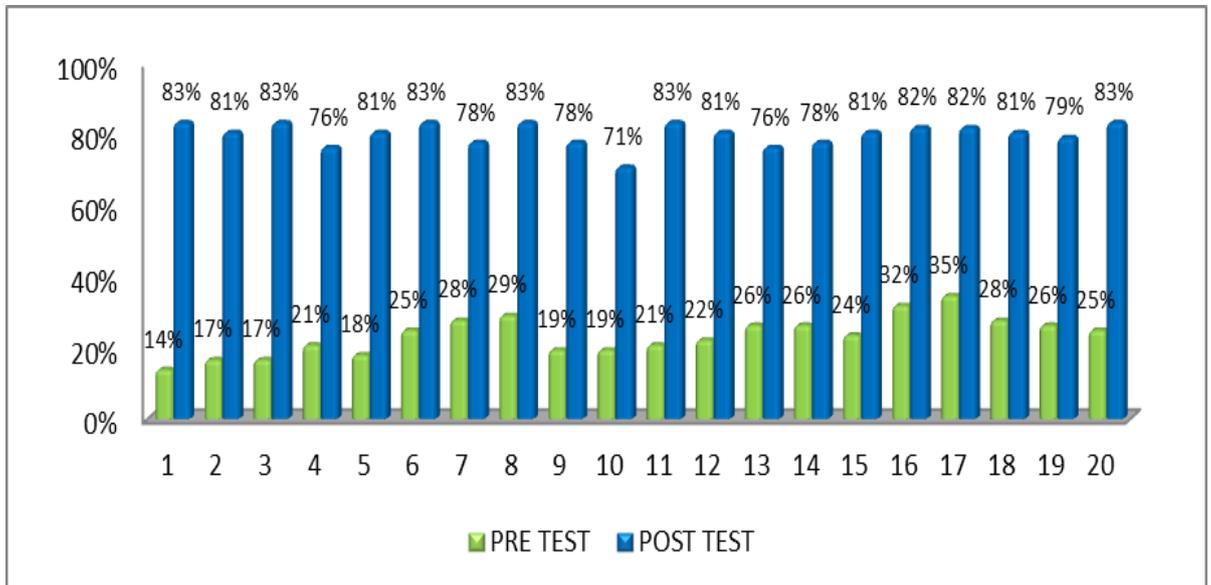
ESTUDIO	PRE TEST	%	POST TEST	%	DIFERENCIA	%
1	10	13,89%	60	83,33%	50	69,44%
2	12	16,67%	58	80,56%	46	63,89%
3	12	16,67%	60	83,33%	48	66,67%
4	15	20,83%	55	76,39%	40	55,56%
5	13	18,06%	58	80,56%	45	62,50%
6	18	25,00%	60	83,33%	42	58,33%
7	20	27,78%	56	77,78%	36	50,00%
8	21	29,17%	60	83,33%	39	54,17%
9	14	19,44%	56	77,78%	42	58,33%
10	14	19,44%	51	70,83%	37	51,39%
11	15	20,83%	60	83,33%	45	62,50%
12	16	22,22%	58	80,56%	42	58,33%
13	19	26,39%	55	76,39%	36	50,00%
14	19	26,39%	56	77,78%	37	51,39%
15	17	23,61%	58	80,56%	41	56,94%
16	23	31,94%	59	81,94%	36	50,00%
17	25	34,72%	59	81,94%	34	47,22%
18	20	27,78%	58	80,56%	38	52,78%
19	19	26,39%	57	79,17%	38	52,78%
20	18	25,00%	60	83,33%	42	58,33%
PROMEDIO	17	23,61%	57,7	80,14%	40,7	56,53%

Fuente: Guía de Observación.

Elaboración: Propia

GRÁFICO N° 01

Resultados de las habilidades sociales según la prueba de entrada y salida



Fuente: Tabla N° 01

Elaboración: Propia

ANÁLISIS

En la TABLA N° 01 se observa que:

1. Las habilidades sociales de los niños y niñas antes de aplicar el programa tuvo un desarrollo en promedio de 23,61 % y luego de aplicar el programa obtuvo el 80,14%.
2. Las habilidades sociales de los niños y niñas se desarrolló en un promedio de 56,53 %.

TABLA N° 02

Resultados de las habilidades sociales básicas según la prueba de entrada y salida

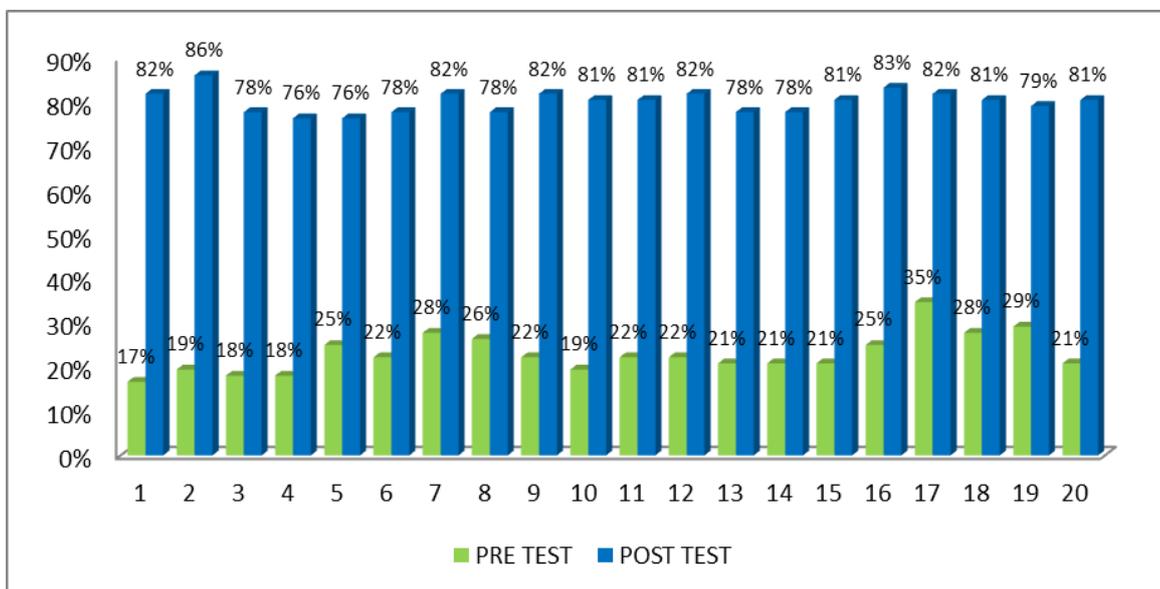
ESTUDIO	PRE TEST	%	POST TEST	%	DIFERENCIA	%
1	12	16,67%	59	81,94%	47	65,28%
2	14	19,44%	62	86,11%	48	66,67%
3	13	18,06%	56	77,78%	43	59,72%
4	13	18,06%	55	76,39%	42	58,33%
5	18	25,00%	55	76,39%	37	51,39%
6	16	22,22%	56	77,78%	40	55,56%
7	20	27,78%	59	81,94%	39	54,17%
8	19	26,39%	56	77,78%	37	51,39%
9	16	22,22%	59	81,94%	43	59,72%
10	14	19,44%	58	80,56%	44	61,11%
11	16	22,22%	58	80,56%	42	58,33%
12	16	22,22%	59	81,94%	43	59,72%
13	15	20,83%	56	77,78%	41	56,94%
14	15	20,83%	56	77,78%	41	56,94%
15	15	20,83%	58	80,56%	43	59,72%
16	18	25,00%	60	83,33%	42	58,33%
17	25	34,72%	59	81,94%	34	47,22%
18	20	27,78%	58	80,56%	38	52,78%
19	21	29,17%	57	79,17%	36	50,00%
20	15	20,83%	58	80,56%	43	59,72%
PROMEDIO	16,55	22,99%	57,7	80,14%	41,15	57,15%

Fuente: Guía de Observación.

Elaboración: Propia

GRÁFICO N° 02

Resultados de las habilidades sociales básicas según la prueba de entrada y salida



Fuente: Tabla N° 02

Elaboración: Propia

ANÁLISIS

En la TABLA N° 02 se observa que:

1. Las habilidades sociales básicas de los niños y niñas antes de aplicar el programa tuvo un desarrollo en promedio de 22,99 % y luego de aplicar el programa obtuvo el 80,14%.
2. Las habilidades sociales básicas de los niños y niñas se desarrolló en un promedio de 57,15 %.

TABLA N° 03

Resultados de las habilidades sociales avanzadas según la prueba de entrada y salida

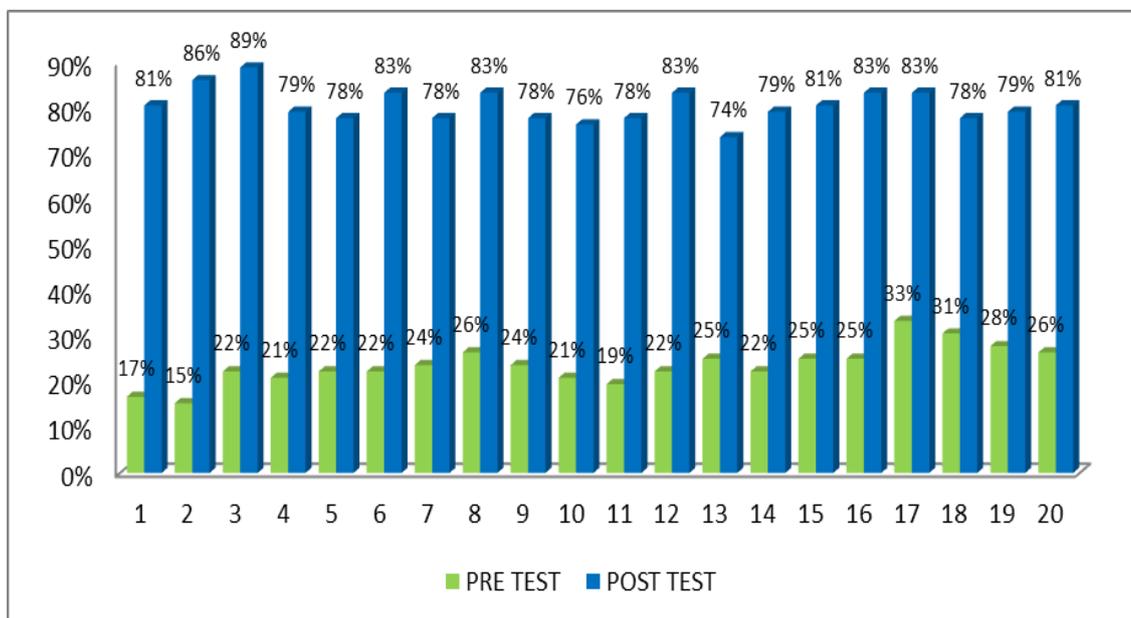
ESTUDIO	PRE TEST	%	POST TEST	%	DIFERENCIA	%
1	12	16,67%	58	80,56%	46	63,89%
2	11	15,28%	62	86,11%	51	70,83%
3	16	22,22%	64	88,89%	48	66,67%
4	15	20,83%	57	79,17%	42	58,33%
5	16	22,22%	56	77,78%	40	55,56%
6	16	22,22%	60	83,33%	44	61,11%
7	17	23,61%	56	77,78%	39	54,17%
8	19	26,39%	60	83,33%	41	56,94%
9	17	23,61%	56	77,78%	39	54,17%
10	15	20,83%	55	76,39%	40	55,56%
11	14	19,44%	56	77,78%	42	58,33%
12	16	22,22%	60	83,33%	44	61,11%
13	18	25,00%	53	73,61%	35	48,61%
14	16	22,22%	57	79,17%	41	56,94%
15	18	25,00%	58	80,56%	40	55,56%
16	18	25,00%	60	83,33%	42	58,33%
17	24	33,33%	60	83,33%	36	50,00%
18	22	30,56%	56	77,78%	34	47,22%
19	20	27,78%	57	79,17%	37	51,39%
20	19	26,39%	58	80,56%	39	54,17%
PROMEDIO	16,95	23,54%	57,95	80,49%	41	56,94%

Fuente: Guía de Observación.

Elaboración: Propia

GRÁFICO N° 03

Resultados de las habilidades sociales avanzadas según la prueba de entrada y salida



Fuente: Tabla N° 03

Elaboración: Propia

ANÁLISIS

En la TABLA N° 03 se observa que:

1. Las habilidades sociales avanzadas de los niños y niñas antes de aplicar el programa tuvo un desarrollo en promedio de 23,54 % y luego de aplicar el programa obtuvo el 80,49%.
2. Las habilidades sociales avanzadas de los niños y niñas se desarrolló en un promedio de 56,94 %.

TABLA N° 04

Resultados de las habilidades sociales alternativas a la agresión según la prueba de entrada y salida

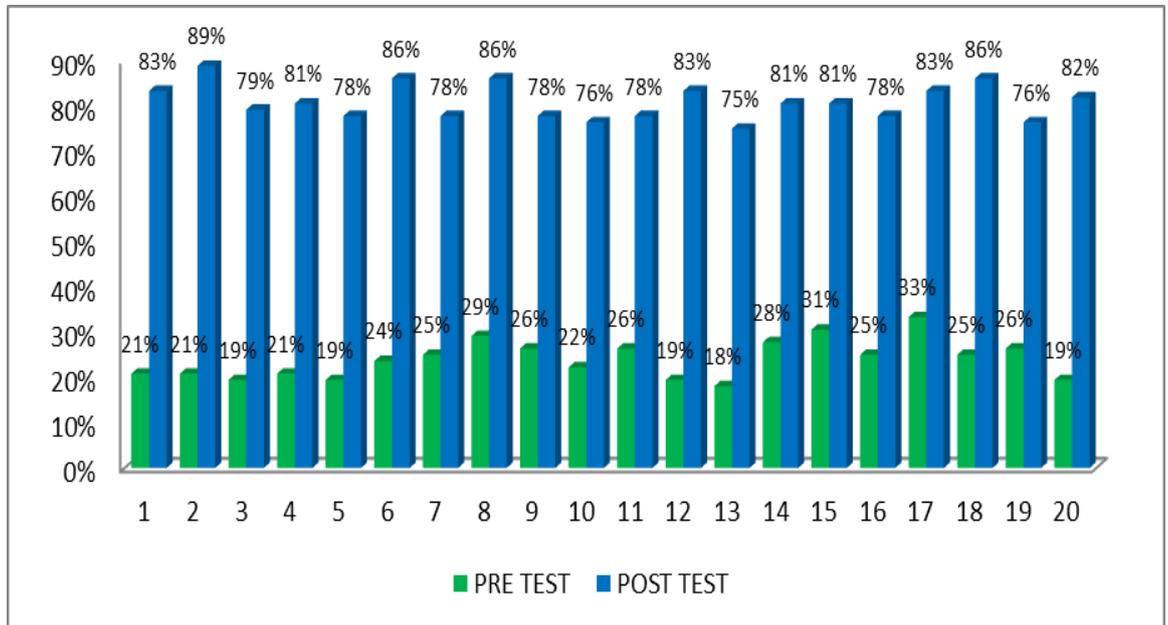
ESTUDIO	PRE TEST	%	POST TEST	%	DIFERENCIA	%
1	15	20,83%	60	83,33%	45	62,50%
2	15	20,83%	64	88,89%	49	68,06%
3	14	19,44%	57	79,17%	43	59,72%
4	15	20,83%	58	80,56%	43	59,72%
5	14	19,44%	56	77,78%	42	58,33%
6	17	23,61%	62	86,11%	45	62,50%
7	18	25,00%	56	77,78%	38	52,78%
8	21	29,17%	62	86,11%	41	56,94%
9	19	26,39%	56	77,78%	37	51,39%
10	16	22,22%	55	76,39%	39	54,17%
11	19	26,39%	56	77,78%	37	51,39%
12	14	19,44%	60	83,33%	46	63,89%
13	13	18,06%	54	75,00%	41	56,94%
14	20	27,78%	58	80,56%	38	52,78%
15	22	30,56%	58	80,56%	36	50,00%
16	18	25,00%	56	77,78%	38	52,78%
17	24	33,33%	60	83,33%	36	50,00%
18	18	25,00%	62	86,11%	44	61,11%
19	19	26,39%	55	76,39%	36	50,00%
20	14	19,44%	59	81,94%	45	62,50%
PROMEDIO	17,25	23,96%	58,2	80,83%	40,95	56,88%

Fuente: Guía de Observación.

Elaboración: Propia

GRÁFICO N° 04

Resultados de las habilidades sociales alternativas a la agresión según la prueba de entrada y salida



Fuente: Tabla N° 04

Elaboración: Propia

ANÁLISIS

En la TABLA N° 04 se observa que:

1. Las habilidades sociales alternativas a la agresión de los niños y niñas antes de aplicar el programa tuvo un desarrollo en promedio de 23,96 % y luego de aplicar el programa obtuvo el 80,83%.
2. Las habilidades sociales alternativas a la agresión de los niños y niñas se desarrolló en un promedio de 56,88 %.

PRUEBA DE HIPÓTESIS

En la prueba de hipótesis se utilizó la prueba “t” de Student a partir de los datos de la prueba de entrada y salida como se muestra en la tabla.

	<i>Variable 1</i>	<i>Variable 2</i>
Media	0,23611	0,80139
Varianza	0,00294388	0,00105721
Observaciones	20	20
Coefficiente de correlación de Pearson	0,07479334	
Diferencia hipotética de las medias	0	
Grados de libertad	19	
Estadístico t	41,3529166	
P(T<=t) una cola	2,223E-20	
Valor crítico de t (una cola)	1,72913281	
P(T<=t) dos colas	4,4461E-20	
Valor crítico de t (dos colas)	2,09302405	

El valor calculado de “t” ($t = 41,353$) resulta superior al valor tabular ($t = 1,7207$) con un nivel de confianza de 0,05 ($41,353 > 1,7207$). Como la diferencia entre los valores de “t” mostrados es significativa, entonces se acepta la hipótesis general de la investigación y se rechaza la hipótesis nula.

V. CONCLUSIONES

1. El análisis de los datos comparados permite aceptar la hipótesis general de la investigación porque los resultados muestran un crecimiento de las habilidades sociales de 56,53 %, tal como indica la tabla 01 y gráfico 01. Lo que quiere decir que antes de aplicar los juegos, las habilidades sociales de los niños y niñas, en promedio, era limitada con una media de 23,61% y después de aplicar los juegos las habilidades sociales de los niños y niñas de la muestra alcanzó una excelente media de 80,14 %.

2. El análisis de datos comparados permite aceptar que la aplicación de los juegos como estrategia desarrolló la dimensión de las habilidades sociales básicas creciendo en 57,15 %, tal como indica la tabla N° 02 y gráfico N° 02. Esto quiere decir que antes de aplicar los juegos la dimensión de las habilidades sociales básicas de los niños y niñas, en promedio, era limitada con una media de 22,99% y después de aplicar los juegos la dimensión de las habilidades sociales básicas de los niños y niñas de la muestra alcanzó un nivel excelente con una media de 80,14 %.

3. El análisis de datos comparados permite aceptar que la aplicación de los juegos desarrolló la dimensión de las habilidades sociales avanzadas creciendo en 56,94%, tal como indica la tabla N° 03 y gráfico N° 03. Esto quiere decir que antes de aplicar los juegos la dimensión de las habilidades sociales avanzadas de los niños y niñas, en promedio era limitada con una media de 23,54% y después de aplicar los juegos la dimensión de las habilidades sociales avanzadas de los niños y niñas de la muestra alcanzó un nivel excelente con una media de 80,49%.

4. El análisis de datos comparados permite aceptar que la aplicación de los juegos desarrolló la dimensión de las habilidades sociales alternativas a la agresión creciendo en 56,88%, tal como indica la tabla N° 04 y gráfico N° 04. Esto quiere decir que antes de aplicar los juegos la dimensión de las habilidades sociales alternativas a la agresión de los niños y niñas, en promedio era limitada con una media de 17,25% y después de aplicar los juegos de la dimensión de las habilidades sociales alternativas a la agresión de los niños y niñas de la muestra alcanzó un nivel excelente con una media de 80,83%.

RECOMENDACIONES

1. Se sugiere a los Directores de las Unidades de Gestión Educativa Local incluir en su plan de trabajo anual programas de aplicación de la aplicación del juego para mejorar las habilidades sociales, para lo cual debe realizarse constantemente y debe de estar dirigido a todos los docentes de las instituciones educativas de la región de San Martín.
2. Se sugiere a todos los docentes de las instituciones educativas de la región de San Martín, que adopten una actitud más comprometida sobre su desempeño laboral y ser parte de la mejora educativa.
3. Se sugiere además a los docentes capacitarse y actualizarse en estrategias para mejorar las habilidades sociales de los niños y niñas de la Institución Educativa.
4. Se recomienda a los docentes la aplicación de cómo utilizar los juegos para desarrollar la dimensión de las habilidades sociales alternativas a la agresión en los niños y niñas del nivel inicial, además de mejorar el clima escolar.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Ballena, A. (2010). Habilidades sociales en niños y niñas de cinco años de instituciones educativas de la RED N^a 4 del distrito Callao. Lima-Perú: Universidad San ignacio de Loyola.
- Borja, M. & Martín, M. (2007). La intervención Educativa a partir del juego. Participación y Resolución de conflictos. Barcelona: Universitat de Barcelona.
- Caballo, V. (1999). Manual de evaluación y entrenamiento de las habilidades sociales. Madrid: Siglo Veintiuno.
- Causí, T. (1924) Bosquejo de una teoría biológica del juego infantil. Editorial Calpe, Madrid, España.
- Collado, G. (2006) El juego. Debates y aportes desde la didáctica. Ediciones novedades educativas. Buenos Aires, Argentina.
- Ferland, F. (2005). ¿Jugamos? : El juego con niñas y niños de 0 a 6 años. Madrid: Narcea.
- Galeano, M. (2004). Diseño de Proyectos en la investigación cualitativa. Colombia: Fondo Medellín, Editorial Universidad EAFIT.

García, A. y Llull (2009). El juego infantil y su metodología. Editex.

Garvey, C. (1985). El Juego Infantil. Madrid: Ediciones Morata S.A.

Inglés, C. (2003). Enseñanza de las habilidades interpersonales para adolescentes.
Madrid:

Pirámide Hernández, R., Carlos F. y Pilar Baptista (2010). Metodología de la
investigación. México: Editorial Mc Graw Hill.

Kelly, J. (1987). Entrenamiento de las habilidades sociales. Guía práctica para
intervenciones. (7ma ed.). Bilbao, España: Desclée de Brouwer.

Matson, J. (2009). Social Behavior and Skills in Children. Louisiana: Springer

Monjas, I. (1992). Programa de enseñanza de Interacción social. Madrid: CEPE.

Moreno, J. (2002). Aprendizaje a través del juego. Málaga: Ediciones Aljibe.

Palacios M (2009) Habilidades sociales y hábitos de estudio en estudiantes de 5°
año de secundaria de una institución educativa pública de Chosica – Lima.
Tesis para optar el Grado de Maestría en Psicología de la Universidad
Peruana Unión.

Paola, R. (2015). La importancia de jugar. Recuperado en:
<http://mamikanguero.com/blog/esto-no-es-juego-la-importancia-de-jugar-con-nuestros-hijos/>

Paula, I. (2000). Habilidades Sociales: Educar hacia la autorregulación. Barcelona: Ice-Horsori.p.33-35.

Piaget, J. (1973) La formación del símbolo en el niño: invitación, juego y diseño, imagen y representación. Edición Delachaux, México D.F.

Piaget, J. (1991). Seis estudios de Psicología. España: Labor, S.A.

Ribes.A. (2011). El juego infantil y su metodología. Edición de la U. Bogotá.

Vygotsky, L. (2000). El desarrollo de los procesos psicológicos superiores. Barcelona: Crítica.

ANEXOS

ANEXO N° 01



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

GUÍA DE OBSERVACIÓN

Marcar con un aspa (x) debajo de cada número, según corresponde.

Nota:

Siempre = 1

Casi Siempre = 2

Rara vez = 3

Nunca = 4

Indicadores	1	2	3	4
1. Respeta el espacio de sus compañeros en la realización de diversas actividades.				
2. Demuestra disposición en la realización de actividades corporales grupales.				
3. Aprecia y cuida su cuerpo y el de sus compañeros.				
4. Disfruta de sus logros y el de sus compañeros en las actividades grupales.				
5. Respeta a sus compañeros (no pelea).				
6. Se preocupa por los demás.				
7. Muestra interés por conocer nuevos amigos.				
8. Conversa con las personas no muy conocidas.				
9. Expresa ideas en el desarrollo de los juegos.				
10. Demuestra confianza en cuando juega con sus compañeros.				
11. Se muestra autónomo en el desarrollo de los juegos propuestos.				
12. Acepta normas en los juegos.				

13. Muestra iniciativa para hacer amigos.				
14. Sonríe al saludar a sus compañeros.				
15. Se muestra amable al trabajar en grupo				
16. Anima a su compañero diciendo ¡muy bien!				
17. Ofrece su ayuda ante una dificultad en clase.				
18. Comparte sus útiles con sus amigos cuando les hace falta				
19. Comparte sus útiles con sus amigos cuando les hace falta				
20. Escucha con atención la opinión de sus amigos.				

ANEXO N° 02

DESARROLLO DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

SEMANA	ACTIVIDADES DIDÁCTICAS	MEDIOS Y MATERIALES	FECHA
01	ARMAMOS TORRES UTILIZANDO CONOS	Conos plásticos medianos	18 – 21 / 09
02	JUGAMOS A DISFRAZARNOS	Carteras, lentes, pañuelos, corbatas, gorras, sombreros.	25 – 28 / 09
03	ARMAMOS ROMPECABEZAS GIGANTES	Rompecabezas gigantes del MINEDU	01 – 04 / 10
04	JUGAMOS A LA CASITA	Juegos de té, camitas, cocinitas, artículos del sector hogar.	08 – 11 / 10
05	CONSTRUIAMOS UTILIZANDO BLOQUES PEQUEÑOS	Piezas Playgo pequeñas	15 – 17 / 10
06	HACEMOS CARRERAS CON OBSTÁCULOS	Bolsa de tela, conos plásticos, aros plásticos medianos, hula hulas, cajas vacías.	22 – 25 / 10
07	ARMAMOS FIGURAS UTILIZANDO CHAPITAS	Bidón plástico, chapitas de diversos colores	13 – 16 / 11
08	NOS DIVERTIMOS ARMANDO FIGURAS CON SORBETES	Jarra, vasos, sorbetes.	20 – 23 / 11
09	CONSTRUIAMOS UTILIZANDO VASOS	Caja de sorpresas, vasos plásticos.	27 – 30 / 11
10	TUMBAMOS LATAS	Cesto, latas de leche vacía, pelotas de trapo.	03 – 06 / 12

JUEGO N° 01:	
“ARMAMOS TORRES UTILIZANDO CONOS”	
INDICADOR	Expresa sus emociones, dice si está alegre, triste, con miedo o enojo, frente a los juegos que realiza: “Armando Torres utilizando conos”.
INICIO	Se inicia la sesión a través de la presentación de una caja sorpresa la que contendrá los materiales (conos), se presenta a los niños, orientando en todo momento a su exploración perceptual ¿Qué es? ¿Cómo es? ¿En qué se parecen? ¿En qué se diferencian? Se declara el propósito del taller: “Armamos torres utilizando conos”
DESARROLLO	Los niños forman grupos de seis de acuerdo a su afinidad; luego de haber recibido los conos correspondientes, ellos se organizan libre y espontáneamente para armar entre todos su torre. Hacemos ¡vivas! al grupo que culmina primero y/o al grupo que hizo la torre más alta. Luego la docente hace cambios en los grupos, rotando a los niños para que interactúen con diferentes amiguitos. Se repite el juego un par de veces, siempre infundiendo el entusiasmo por el esfuerzo que pone cada uno de ellos para lograr ser entre todos el equipo ganador.
CIERRE	Se hace el cierre del juego a través de las siguientes interrogantes: ¿Qué hicimos? ¿A qué hemos jugado? ¿Cómo se han sentido? ¿Qué dificultades hemos tenido? ¿Cómo las hemos solucionado o superado?

JUEGO N° 02:	
JUGAMOS A DISFRAZARNOS	
INDICADOR	Expresa sus emociones, dice si está alegre, triste, con miedo o enojo, frente a los juegos que realiza: “Jugamos a disfrazarnos”.
INICIO	<p>Les presentaré a manera de sorpresa un baúl, dentro del cual habrá diversas piezas para que ellos se puedan disfrazar, como lentes, corbatas, pañuelos, faldas, antifaces, gorros, sombreros, collares, baberos, un par de chalecos.</p> <p>Luego de descubrir lo que hay dentro, ellos describirán algunas de las prendas, por su color, utilidad, dónde las han visto antes, quién las usa.</p> <p>Declararé el propósito del taller: “Vamos a jugar a disfrazarnos”</p>
DESARROLLO	<p>Se les dará amplia libertad para que ellos se organicen con los amigos que deseen, formen sus grupos y jueguen a disfrazarse utilizando los diferentes implementos contenidos en el baúl.</p> <p>Ellos crearán sus personajes y se expresarán libremente. La docente observa y hace anotaciones sobre el criterio que aplican los niños para organizarse, las conductas que asume cada uno de ellos, el desenvolvimiento que manifiestan, si excluyen o no a sus compañeros, etc.</p>
CIERRE	<p>Se realiza el cierre del juego a través de las siguientes preguntas: ¿A qué hemos jugado? ¿Qué empleamos para jugar? ¿Por qué eligieron tal o cual disfraz? ¿Cómo se sintieron? ¿Por qué no eligieron otro disfraz?</p> <p>¿Todos lograron disfrazarse?</p>

JUEGO N° 03:	
ARMAMOS ROMPECABEZAS GIGANTES	
INDICADOR	Participa en la toma de acuerdos para resolver conflictos en el juego “Armamos rompecabezas gigantes”
INICIO	<p>En cada mesa se habrá colocado un paquete de piezas dentro de su estuche. La docente pregunta ¿Quién ha dejado eso en cada mesa? ¿Qué son? ¿Para qué sirven? ¿De qué tamaño son estos rompecabezas?</p> <p>¿Qué creen vamos a hacer con ellos?</p> <p>Anunciaré que vamos a realizar el taller “Armamos rompecabezas gigantes”</p>
DESARROLLO	<p>Habrán dos mesas con cuatro niños cada una y dos mesas de cinco niños. Los niños y niñas armarán los rompecabezas logrando comunicarse entre ellos mismos de la forma más adecuada, haciendo uso de las habilidades sociales.</p> <p>En este juego participan todos los niños que integran cada mesa, contribuyendo a armarlo en el menor tiempo posible. Cuando ya todos los grupos culminaron el armado, se menciona qué grupo terminó primero, cuál segundo y así sucesivamente, pidiendo los aplausos de todos para todos.</p> <p>A medida que se va mencionando el puesto en que culminaron, integrantes de cada grupo deben decir cuál es el tema de su rompecabezas.</p>
CIERRE	<p>Cerraremos el taller respondiendo a las siguientes interrogantes: ¿Qué taller hemos desarrollado hoy?</p> <p>¿Cuántos grupos de niños han participado? ¿Cuántos rompecabezas hubo? ¿Todos participaron o hubo algún niño o niña que se quedó sin participar? ¿De qué era el rompecabezas de tu mesa? ¿Cómo se han sentido?</p>

JUEGO N° 04:	
JUGAMOS A LA CASITA	
INDICADOR	Utiliza expresiones amables para dirigirse a los demás en el juego a la casita.
INICIO	<p>La docente inicia la conversación sobre las labores que realizan en casa, cada uno de los miembros de sus respectivas familias. Ante las respuestas de los niños y niñas, les haré algunas preguntas como: ¿Siempre es la mamá la que cocina o alguna vez puede cocinar el papá? ¿En qué ayuda el papá a la mamá? ¿Y los hijos cómo colaboran en casa? ¿Qué pasaría si la mamá tuviera que realizar sola todas las labores del hogar?</p> <p>¿Entonces todos pueden participar?</p> <p>La docente anuncia que el taller del día será: “jugamos a la casita”.</p>
DESARROLLO	<p>La docente les invita a organizarse en dos grupos. Uno de ellos jugará en el sector del hogar que se ubica dentro del aula, el otro grupo jugará en el hall que hay en el exterior de la misma. Ambos grupos tendrán a su disposición diversos juguetes adecuados para realizar dicho taller, como son: Mesita, sillas, huegos de té, camita para muñecas, implementos propios del sector hogar.</p> <p>Los niños juegan libre y espontáneamente, asumiendo el rol que entre ellos se impongan o asuman por elección propia. La docente observa el desenvolvimiento, escucha las expresiones y analiza los comportamientos, anotando sus apreciaciones.</p>
CIERRE	<p>Culminamos el taller preguntando: ¿Cómo se llamó el taller desarrollado hoy? ¿Les agradó lo que hemos hecho? ¿Cómo se sintieron? ¿Qué problemas se presentaron? ¿Cómo resolvieron esos problemas?</p>

JUEGO N° 05:	
CONSTRUIMOS UTILIZANDO BLOQUES PEQUEÑOS	
INDICADOR	Utiliza expresiones amables para dirigirse a los demás en el juego “Construimos utilizando bloques pequeños”.
INICIO	<p>Presentaré cuatro cajitas sorpresa, las que colocaré una sobre cada mesa. Los niños no saben lo que hay dentro y para descubrirlo, uno a uno de los integrantes de cada mesa, se irán pasando la caja para palparla, hacerla sonar, imaginar qué hay en cada una.</p> <p>Entre todos tratan de adivinar cuál es el contenido de las cajas. Finalmente descubrimos las mismas y veremos que se trata de piezas pequeñas de playgos. La docente pregunta ¿Qué podemos hacer con ellas?</p> <p>Se les anuncia el propósito del taller: “Construiremos utilizando bloques pequeños”</p>
DESARROLLO	<p>La docente propone las reglas de juego. Los niños y niñas tomarán la cantidad de piezas que considere necesarias para armar la figura u objeto que desea armar.</p> <p>Pueden también organizarse para armar en grupos de a dos o más integrantes; la elección de las formas y del tamaño del grupo es libre.</p>
CIERRE	<p>Una vez finalizado el tiempo destinado para el taller, cerraremos el mismo con las siguientes preguntas: ¿Cómo se llamó el taller de hoy?</p> <p>¿Les agradó armar figuras?</p> <p>¿Cómo se han organizado? ¿Jugaron solos o se juntaron con algún compañero? ¿Cómo se han sentido mientras jugaban? ¿Tuvieron dificultades para armar lo que deseaban? ¿Cómo resolvieron esa dificultad?</p>

JUEGO N° 06:	
HACEMOS CARRERAS CON OBSTÁCULOS	
INDICADOR	Hace uso de la palabra como medio para manifestar y regular una emoción o deseo, y respeta las normas de convivencia establecidas en el juego “Hacemos carreras con obstáculos”
INICIO	Luego de las actividades permanentes se les presenta una bolsa grande de tela en color verde atada en la parte superior para que adivinen qué hay dentro de ella. Luego de algunas suposiciones, llamaré uno a uno a algunos niños para que vayan extrayendo lo que hay dentro de la bolsa, descubriendo que se trata de conos grandes, aros plásticos, cajas forradas. La docente presenta el taller del día: “Carreras con obstáculos”
DESARROLLO	Asistimos a una plazuela cercana al aula, para ejecutar el taller. Se disponen en el piso una hilera de obstáculos diversos, separados uno del otro. Los niños en fila, van saliendo uno a uno con intervalos de tiempo, para ejecutar su carrera, de tal manera que no hay ganador ni perdedor; la intención es que todos participen haciendo el mismo recorrido, sorteando los mismos obstáculos y llegando, cada uno en su turno a la misma meta. Mientras un niño participa, todos los demás se ubican a los costados del circuito haciendo vivas y alentando a su amiguito.
CIERRE	De regreso al aula y ya en reposo, se realizan las siguientes interrogantes: ¿A qué hemos jugado? ¿Qué obstáculos se emplearon? ¿Quiénes participaron? ¿Alguien se quedó sin participar? ¿Cómo se sintieron? ¿Hubo algún problema? ¿Cómo lo resolvimos?

JUEGO N° 07:	
ARMAMOS FIGURAS UTILIZANDO CHAPITAS	
INDICADOR	Expresa con sus palabras que los conflictos se pueden solucionar al momento de ejecutar el juego “Armando figuras con chapitas”
INICIO	La docente les presenta un bidón plástico lleno de chapitas de gaseosa. Los niños observan y expresan lo que ven. Se aprovecha para hablarles un poco sobre lo importante que es reciclar algunas cosas como las chapas y las botellas que pueden ser utilizadas para jugar. Se anuncia que realizaremos el taller “Armando figuras con chapitas”
DESARROLLO	En cada mesa se colocará gran cantidad de tapitas plásticas de bebida gaseosa. Luego de ofrecerles las normas de orden y comportamiento, ellos armarán las figuras que deseen, ya sea en forma individual o grupal, pero siempre tomando de las tapitas que en el centro y para todos se han colocado. Así como lo hicieron en el juego con bloques pequeños, ellos pueden unir sus figuras individuales con las de sus compañeros y crear nuevas y más grandes figuras o espacios.
CIERRE	Los niños responden a preguntas como: ¿Con qué hemos jugado? ¿Qué hemos armado? ¿Hubo chapitas para todos? ¿Qué sintieron al armar sus figuras? ¿Jugaron solos o en grupos? ¿Se presentó algún problema? ¿Cómo solucionaron el problema?

JUEGO N° 08:	
NOS DIVERTIMOS ARMANDO FIGURAS CON SORBETES	
INDICADOR	Expresa con sus palabras que los conflictos se pueden solucionar al momento de realizar el juego “Nos divertimos armando figuras con sorbetes”.
INICIO	<p>La docente ubica sobre una mesa una jarra con cierta cantidad de refresco y al lado dos vasos, cada uno contiene dentro un sorbete o cañita.</p> <p>Los niños muestran su curiosidad y se llama a un varón y una mujer para servirles un poco de refresco, en los vasos antes mencionados. Se pregunta al resto ¿Con qué están tomando el refresco? ¿Y cuando terminan de tomar qué deben hacer con los sorbetes? Se les encamina a conocer que, esos utensilios descartables pueden volver a utilizarse o servir para juegos como el que se desarrollará el día de hoy “Armando figuras con sorbetes”</p>
DESARROLLO	<p>Al igual que en el caso del juego con chapitas, éste se realizará sobre las mesas, por grupos.</p> <p>A todos los niños se le da la misma cantidad de sorbetes y se les dice que entre todos los integrantes del grupo van a armar la figura que deseen, colaborando entre sí.</p>
CIERRE	La docente interroga: ¿Cómo se sintieron durante el juego? ¿Qué problemas tuvieron? ¿Con qué otros objetos podemos armar figuras?

JUEGO N° 09: CONSTRUIMOS TORRES UTILIZANDO VASOS	
INDICADOR	Incluye a sus compañeros en el juego “Construimos torres utilizando vasos”
INICIO	<p>En una caja de sorpresas se presentan un grupo de vasos plásticos. Ellos responderán a las preguntas:</p> <p>¿Qué tenemos acá? ¿De qué son? ¿De qué tamaño? ¿Qué color? ¿Para qué se usan? ¿Todos son iguales o hay de diferentes formas?</p> <p>Se les anuncia que realizaremos el taller “Construimos torres con vasos plásticos”.</p>
DESARROLLO	<p>Ellos se organizan en grupos de acuerdo a su elección. Se entrega a cada grupo una cantidad de vasos plásticos y se les propone construir lo que ellos deseen pero siempre en grupo, distribuyéndose los vasos entre todos. Se espera que formen torres, lo cual resulta muy divertido para los niños en esta edad. Unos la harán sobre su mesa, otros en el piso, de acuerdo a su preferencia.</p>
CIERRE	<p>Culmina el taller en plenario, donde se les pregunta.</p> <p>¿Qué hemos jugado? ¿Con qué armamos las torres? ¿Qué sintieron al armar? ¿Todos han participado? ¿Tuvieron algún problema? ¿Cómo solucionaron ese problema? ¿Con qué otros objetos podríamos armar torres?</p>

JUEGO N° 10:	
TUMBAMOS LATAS	
INDICADOR	Hace uso de la palabra como medio para manifestar y regular una emoción o deseo, y respeta las normas de convivencia establecidas en el juego “Tumbamos latas”.
INICIO	Conversamos acerca del juego que vamos a realizar y nos organizamos para salir al frontis del aula llevando en una caja las latas que necesitamos.
DESARROLLO	<p>Organizamos tres equipos de seis niños cada uno. En la vereda cada grupo construirá su torre, la cual será edificada de acuerdo a las pautas que se les habrá dado: Primera hilera de cinco tarros, la segunda de cuatro, la tercera con tres, la cuarta de dos tarros y la última de un solo tarro. Frente a cada torre habrá un grupo de seis niños, ordenados en fila del primero al sexto. A una orden de la docente, el primer niño de cada fila lanzará una pelota de trapo hacia su torre esperando derrumbarla a la primera; cada niño tiene hasta tres opciones para tumbar la mayor cantidad de latas de su torre.</p> <p>El objetivo es que todos participen y logren tumbar las latas de su torre, que vivan y disfruten la emoción del momento.</p>
CIERRE	<p>Una vez en el aula y sentados los niños conversan con su docente y responden a las siguientes interrogantes:</p> <p>¿Qué hemos jugado? ¿Qué materiales hemos utilizado?</p> <p>¿Quiénes participaron? ¿Cómo se han sentido? ¿Les gustó este juego? ¿Hubo algún problema?.</p>

ANEXO N° 03
EVIDENCIAS FOTOGRÁFICAS



Foto N° 01: La investigadora aplicando el juego como estrategia.



Foto N° 02: Aplicando los juegos para mejorar las habilidades sociales de los niños.

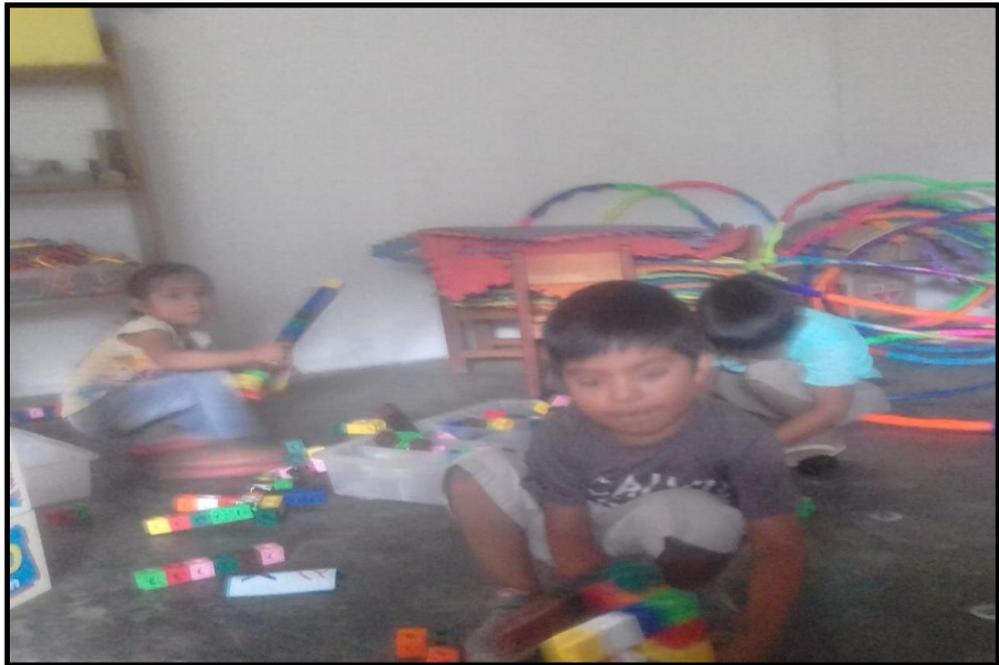


Foto N° 03: La investigadora aplicando el juego como estrategia.



Foto N° 04: La investigadora aplicando el juego como estrategia.