

**UNIVERSIDAD NACIONAL "SANTIAGO ANTUNEZ DE MAYOLO"**

**FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES,  
EDUCACIÓN Y DE LA COMUNICACIÓN**

**ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN**

**PROGRAMA DE COMPLEMENTACIÓN ACADÉMICA Y LICENCIATURA**



**TESIS**

**JUEGOS SOCIALIZADORES PARA FORTALECER LAS HABILIDADES  
SOCIALES EN LOS ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DE EDAD DE LA  
INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 305 DE RONDOBAMBA,  
PROVINCIA DE HUACAYBAMBA- DEPARTAMENTO DE HUÁNUCO EN  
EL 2015**

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

**ESPECIALIDAD: EDUCACIÓN INICIAL**

**PRESENTADO POR:**

**Bachiller VILDA, ALBORNOZ FLORES**

**Bachiller ROGELIA, ESPARZA VEGA**

**Bachiller EMELINA, ARANDA SIFUENTES**

**ASESOR:**

**Brito Mallqui César Heráclides**

**Huaraz - Perú**

**2018**

**FORMATO DE AUTORIZACIÓN PARA LA PUBLICACIÓN DE TRABAJOS DE INVESTIGACIÓN,  
CONDUCENTES A OPTAR TÍTULOS PROFESIONALES Y GRADOS ACADÉMICOS EN EL  
REPOSITORIO INSTITUCIONAL.**

**1. Datos del autor:**

Apellidos y nombres: Albornoz Flores Vilda

Código de alumno: E.I.131.181 Teléfono: 921337705

Correo electrónico: cashua4180@gmail.com DNI o Extranjería: 41694982

(En caso haya más autores, llenar un formulario por autor)

**2. Tipo de trabajo de investigación:**

- Tesis  Trabajo de Suficiencia Profesional  
 Trabajo Académico  Trabajo de Investigación  
 Tesinas (presentadas antes de la publicación de la Nueva Ley Universitaria 30220 – 2014)

**3. Título Profesional o Grado obtenido:**

LICENCIADO EN EDUCACIÓN, ESPECIALIDAD EDUCACIÓN INICIAL

**4. Título del trabajo de investigación:**

JUEGOS SOCIALIZADORES PARA FORTALECER LAS HABILIDADES SOCIALES EN LOS ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DE EDAD DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 305 DE RONDOBAMBA, PROVINCIA DE HUACAYBAMBA-DEPARTAMENTO DE HUÁNUCO EN EL 2015

**5. Facultad de:** Ciencias Sociales, Educación y de la Comunicación

**6. Escuela, Carrera o Programa:** Profesional de Educación

**7. Asesor:**

Apellidos y nombres Brito Mallqui Cesar Heraclides Correo electrónico: cbritom@unasam.edu.pe

Teléfono: 976039429 N° de DNI o Extranjería: 31760096 ORCID: \_\_\_\_\_

**8. Tipo de acceso al Documento**

- Acceso público\* al contenido completo.  
 Acceso restringido\*\* al contenido completo

Si el autor eligió el tipo de acceso abierto o público, otorga a la Universidad Santiago Antúnez de Mayolo una licencia no exclusiva, para que se pueda hacer arreglos de forma en la obra y difundirlo en el Repositorio Institucional, respetando siempre los Derechos de Autor y Propiedad Intelectual de acuerdo y en el Marco de la Ley 822.

En caso de que el autor elija la segunda opción, es necesario y obligatorio que indique el sustento correspondiente:

---

---

---



## 10. Originalidad del archivo digital

Por el presente deajo constancia que el archivo digital que entrego a la Universidad, como parte del proceso conducente a obtener el título profesional o grado académico, es la versión final del trabajo de investigación sustentado y aprobado por el Jurado.



Firma del autor

## 11. Otorgamiento de una licencia *CREATIVE COMMONS*

Para las investigaciones que son de acceso abierto se les otorgó una licencia *Creative Commons*, con la finalidad de que cualquier usuario pueda acceder a la obra, bajo los términos que dicha licencia implica.



*El autor, por medio de este documento, autoriza a la Universidad, publicar su trabajo de investigación en formato digital en el Repositorio Institucional, al cual se podrá acceder, preservar y difundir de forma libre y gratuita, de manera íntegra a todo el documento.*

Según el inciso 12.2, del artículo 12° del Reglamento del Registro Nacional de Trabajos de Investigación para optar grados académicos y títulos profesionales - RENATI "Las universidades, instituciones y escuelas de educación superior tienen como obligación registrar todos los trabajos de investigación y proyectos, incluyendo los metadatos en sus repositorios institucionales precisando si son de acceso abierto o restringido, los cuales serán posteriormente recolectados por el Recolector Digital RENATI, a través del Repositorio ALICIA".

---

## 12. Para ser llenado por la Dirección del Repositorio Institucional

Fecha de recepción del documento por el Repositorio Institucional:

Firma:

---

**\*Acceso abierto:** uso lícito que confiere un titular de derechos de propiedad intelectual a cualquier persona, para que pueda acceder de manera inmediata y gratuita a una obra, datos procesados o estadísticas de monitoreo, sin necesidad de registro, suscripción, ni pago, estando autorizada a leerla, descargarla, reproducirla, distribuirla, imprimirla, buscarla y enlazar textos completos (Reglamento de la Ley No 30035).

**\*\* Acceso restringido:** el documento no se visualizará en el Repositorio.

## FORMATO DE AUTORIZACIÓN PARA LA PUBLICACIÓN DE TRABAJOS DE INVESTIGACIÓN, CONDUCENTES A OPTAR TÍTULOS PROFESIONALES Y GRADOS ACADÉMICOS EN EL REPOSITORIO INSTITUCIONAL.

### 1. Datos del autor:

Apellidos y nombres: Esparza Vega Rogelia

Código de alumno: E.I.131.204 Teléfono: 920701917

Correo electrónico: roge\_ev@hotmail.com DNI o Extranjería: 31667781

(En caso haya más autores, llenar un formulario por autor)

### 2. Tipo de trabajo de investigación:

- Tesis  Trabajo de Suficiencia Profesional  
 Trabajo Académico  Trabajo de Investigación  
 Tesinas (presentadas antes de la publicación de la Nueva Ley Universitaria 30220 – 2014)

### 3. Título Profesional o Grado obtenido:

LICENCIADO EN EDUCACIÓN, ESPECIALIDAD EDUCACIÓN INICIAL

### 4. Título del trabajo de investigación:

JUEGOS SOCIALIZADORES PARA FORTALECER LAS HABILIDADES SOCIALES EN LOS ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DE EDAD DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 305 DE RONDOBAMBA, PROVINCIA DE HUACAYBAMBA-DEPARTAMENTO DE HUÁNUCO EN EL 2015

5. Facultad de: Ciencias Sociales, Educación y de la Comunicación

6. Escuela, Carrera o Programa: Profesional de Educación

### 7. Asesor:

Apellidos y nombres Brito Mallqui Cesar Heraclides Correo electrónico: cbritom@unasam.edu.pe

Teléfono: 976039429 N° de DNI o Extranjería: 31760096 ORCID: \_\_\_\_\_

### 8. Tipo de acceso al Documento

- Acceso público\* al contenido completo.  
 Acceso restringido\*\* al contenido completo

Si el autor eligió el tipo de acceso abierto o público, otorga a la Universidad Santiago Antúnez de Mayolo una licencia no exclusiva, para que se pueda hacer arreglos de forma en la obra y difundirlo en el Repositorio Institucional, respetando siempre los Derechos de Autor y Propiedad Intelectual de acuerdo y en el Marco de la Ley 822.

En caso de que el autor elija la segunda opción, es necesario y obligatorio que indique el sustento correspondiente:

## 10. Originalidad del archivo digital

Por el presente dejo constancia que el archivo digital que entrego a la Universidad, como parte del proceso conducente a obtener el título profesional o grado académico, es la versión final del trabajo de investigación sustentado y aprobado por el Jurado



Firma del autor

## 11. Otorgamiento de una licencia *CREATIVE COMMONS*

Para las investigaciones que son de acceso abierto se les otorgó una licencia *Creative Commons*, con la finalidad de que cualquier usuario pueda acceder a la obra, bajo los términos que dicha licencia implica.



*El autor, por medio de este documento, autoriza a la Universidad, publicar su trabajo de investigación en formato digital en el Repositorio Institucional, al cual se podrá acceder, preservar y difundir de forma libre y gratuita, de manera íntegra a todo el documento.*

Según el inciso 12.2, del artículo 12° del Reglamento del Registro Nacional de Trabajos de Investigación para optar grados académicos y títulos profesionales - RENATI "Las universidades, instituciones y escuelas de educación superior tienen como obligación registrar todos los trabajos de investigación y proyectos, incluyendo los metadatos en sus repositorios institucionales precisando si son de acceso abierto o restringido, los cuales serán posteriormente recolectados por el Recolector Digital RENATI, a través del Repositorio ALICIA".

---

## 12. Para ser llenado por la Dirección del Repositorio Institucional

Fecha de recepción del documento por el Repositorio Institucional:

Firma:

---

**\*Acceso abierto:** uso lícito que confiere un titular de derechos de propiedad intelectual a cualquier persona, para que pueda acceder de manera inmediata y gratuita a una obra, datos procesados o estadísticas de monitoreo, sin necesidad de registro, suscripción, ni pago, estando autorizada a leerla, descargarla, reproducirla, distribuirla, imprimirla, buscarla y enlazar textos completos (Reglamento de la Ley No 30035).

**\*\* Acceso restringido:** el documento no se visualizará en el Repositorio.

## FORMATO DE AUTORIZACIÓN PARA LA PUBLICACIÓN DE TRABAJOS DE INVESTIGACIÓN, CONDUCENTES A OPTAR TÍTULOS PROFESIONALES Y GRADOS ACADÉMICOS EN EL REPOSITORIO INSTITUCIONAL.

### 1. Datos del autor:

Apellidos y nombres: Aranda Sifuentes Emelina

Código de alumno: E.I.131.192 Teléfono: 948497222

Correo electrónico: arandasi2017@gmail.com DNI o Extranjería: 09856354

(En caso haya más autores, llenar un formulario por autor)

### 2. Tipo de trabajo de investigación:

- Tesis  Trabajo de Suficiencia Profesional  
 Trabajo Académico  Trabajo de Investigación  
 Tesinas (presentadas antes de la publicación de la Nueva Ley Universitaria 30220 – 2014)

### 3. Título Profesional o Grado obtenido:

LICENCIADO EN EDUCACIÓN, ESPECIALIDAD EDUCACIÓN INICIAL

### 4. Título del trabajo de investigación:

JUEGOS SOCIALIZADORES PARA FORTALECER LAS HABILIDADES SOCIALES EN LOS ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DE EDAD DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 305 DE RONDOBAMBA, PROVINCIA DE HUACAYBAMBA-DEPARTAMENTO DE HUÁNUCO EN EL 2015

5. Facultad de: Ciencias Sociales, Educación y de la Comunicación

6. Escuela, Carrera o Programa: Profesional de Educación

### 7. Asesor:

Apellidos y nombres Brito Mallqui Cesar Heraclides Correo electrónico: cbritom@unasam.edu.pe

Teléfono: 976039429 N° de DNI o Extranjería: 31760096 ORCID: \_\_\_\_\_

### 8. Tipo de acceso al Documento


- Acceso público\* al contenido completo.  
 Acceso restringido\*\* al contenido completo

Si el autor eligió el tipo de acceso abierto o público, otorga a la Universidad Santiago Antúnez de Mayolo una licencia no exclusiva, para que se pueda hacer arreglos de forma en la obra y difundirlo en el Repositorio Institucional, respetando siempre los Derechos de Autor y Propiedad Intelectual de acuerdo y en el Marco de la Ley 822.

En caso de que el autor elija la segunda opción, es necesario y obligatorio que indique el sustento correspondiente:

## 10. Originalidad del archivo digital

Por el presente dejo constancia que el archivo digital que entrego a la Universidad, como parte del proceso conducente a obtener el título profesional o grado académico, es la versión final del trabajo de investigación sustentado y aprobado por el Jurado.



Firma del autor

## 11. Otorgamiento de una licencia *CREATIVE COMMONS*

Para las investigaciones que son de acceso abierto se les otorgó una licencia *Creative Commons*, con la finalidad de que cualquier usuario pueda acceder a la obra, bajo los términos que dicha licencia implica.



*El autor, por medio de este documento, autoriza a la Universidad, publicar su trabajo de investigación en formato digital en el Repositorio Institucional, al cual se podrá acceder, preservar y difundir de forma libre y gratuita, de manera íntegra a todo el documento.*

Según el inciso 12.2, del artículo 12° del Reglamento del Registro Nacional de Trabajos de Investigación para optar grados académicos y títulos profesionales - RENATI "Las universidades, instituciones y escuelas de educación superior tienen como obligación registrar todos los trabajos de investigación y proyectos, incluyendo los metadatos en sus repositorios institucionales precisando si son de acceso abierto o restringido, los cuales serán posteriormente recolectados por el Recolector Digital RENATI, a través del Repositorio ALICIA".

---

## 12. Para ser llenado por la Dirección del Repositorio Institucional

Fecha de recepción del documento por el Repositorio Institucional:

Firma:

---

**\*Acceso abierto:** uso lícito que confiere un titular de derechos de propiedad intelectual a cualquier persona, para que pueda acceder de manera inmediata y gratuita a una obra, datos procesados o estadísticas de monitoreo, sin necesidad de registro, suscripción, ni pago, estando autorizada a leerla, descargarla, reproducirla, distribuirla, imprimirla, buscarla y enlazar textos completos (Reglamento de la Ley No 30035).

**\*\* Acceso restringido:** el documento no se visualizará en el Repositorio.





## ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS

En la ciudad de Huaraz, siendo las 9:00, los Miembros del Jurado de Sustentación de Tesis, que suscriben, se reunieron en acto público en la Facultad de Ciencias Sociales, Educación y de la Comunicación de la Universidad Nacional Santiago Antúnez de Mayolo para evaluar la defensa de la tesis presentada por las bachilleres:

Nombre(s) y apellidos	Especialidad
<ul style="list-style-type: none"> <li>Vilda ALBORNOZ FLORES</li> <li>Rogelia ESPARZA VEGA</li> <li>Emelina ARANDA SIFUENTES</li> </ul>	Educación Inicial

### TÍTULO DE LA TESIS:

**JUEGOS SOCIALIZADORES PARA FORTALECER LAS HABILIDADES SOCIALES EN LOS ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DE EDAD DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 305 DE RONDOBAMBA, PROVINCIA DE HUACAYBAMBA – DEPARTAMENTO DE HUÁNUCO EN EL 2015**

Después de haber escuchado la sustentación y las respuestas a las preguntas formuladas por el Jurado, se les declara APTAS para optar el Título de Licenciado en Educación.

Con el calificativo de (14) CATORCE a la Bach. Vilda ALBORNOZ FLORES

Con el calificativo de (14) CATORCE a la Bach. Rogelia ESPARZA VEGA

Con el calificativo de (14) CATORCE a la Bach. Emelina ARANDA SIFUENTES

En consecuencia, las sustentantes quedan en condición de recibir el Título de Licenciado en Educación, con mención en su especialidad, conferido por el Consejo Universitario de la UNASAM de conformidad con las Normas Estatutarias y la Ley Universitaria en vigencia.

Huaraz, 14 de noviembre de 2019



Mag. Victoria ESTRADA GARRO  
Presidente



Mag. Vidal GUERRERO TÁMARA  
Secretario



Dra. Dany PAREDES AYRAC  
Vocal



## **Dedicatoria**

*A Dios por habernos dado la vida, por su infinita bondad y amor, que ha permitido tener salud para llegar hasta este punto para lograr uno de los más grandes objetivos trazados que es la obtención del título profesional logrando así nuestro más caro y grandioso objetivo, agradeciendo a la vez por su infinita bondad y amor.*

*A todos nuestros seres queridos, que han sabido apoyarnos en los momentos más difíciles de nuestras vidas, comprendiendo nuestras alegrías y tristezas, por el cariño demostrado toda nuestras vidas, nuestros eternos reconocimientos a ellos.*

***Emelina, Rogelia y Vilda***

## **Agradecimientos**

A nuestra prestigiosa Universidad Santiago Antúnez de Mayolo, la cual abrió sus puertas para cristalizar una de nuestras grandes metas, preparándonos para un futuro desafiante formándonos como profesionales de la educación con alto sentido de seriedad, responsabilidad y rigor académico fundamentados en la formación humanista, científica y tecnológica..

Agradecemos al personal Directivo, Docente y Alumnado de la Institución Educativa Inicial N° 305 de Rondobamba, provincia de Huacaybamba, departamento de Huánuco, quienes permitieron desarrollar la investigación que nos ha debe llevar a la obtención del título profesional.

**El grupo.**

## RESUMEN

El presente trabajo de investigación responde a la necesidad de intervención pedagógica frente a la problemática de deficiencias en las habilidades sociales que muestran los estudiantes de 5 años de edad. Tales deficiencias se muestran en las escasas habilidades sociales comunicativas, sociales interpersonales y de interacción social; que no permite que los estudiantes desarrollen sus habilidades sociales básicas que son consideradas como fundamentales dentro del proceso de formación integral y desarrollo evolutivo. Esta investigación tuvo como objetivo demostrar que aplicando los juegos socializadores se fortalecerá las habilidades sociales de los estudiantes de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 305 de Rondobamba, provincia de Huacaybamba en el 2015.

Se utilizó el tipo de estudio experimental; cuyo diseño corresponde al de un estudio pre experimental con un solo grupo de pre y post test; de metodología y enfoque cuantitativo. Se trabajó con un muestreo probabilístico aleatorio simple conformado por 25 estudiantes de 5 años. La recolección de datos se cumplió con la técnica de la observación, cuyo instrumento fue la lista de cotejo. Los logros obtenidos en el post test; reflejan claramente la influencia positiva de las 10 sesiones de aprendizaje aplicando los juegos socializadores para mejorar notablemente las habilidades sociales de los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 305 de Rondobamba, en el 2015.

**Palabras claves:** Juegos socializadores, habilidades sociales y comunicativas, habilidades sociales de interrelación, habilidades de interacción social.



## **ABSTRACT**

This research is the response to the need for pedagogical intervention in the face of the problem of deficiencies in social skills shown by 5-year-old students. Such deficiencies are shown in the scarce social communication skills, social interpersonal and social interaction; that does not allow students to develop their basic social skills that are considered fundamental within the process of integral formation and evolutionary development. This research aimed to demonstrate that applying socializing games will strengthen the social skills of 5-year-old students of the No. 305 Initial Educational Institution of Rondobamba, Huacaybamba Province in 2015.

The experimental study type was used; whose design corresponds to that of a pre-experimental study with a single group of pre and post test; of methodology and quantitative approach. It was worked with a simple random probability sample made up of 25 5-year-old students. Data collection was carried out with the observation technique, whose instrument was the checklist. The achievements, obtained in the post test, clearly reflect the positive influence of the 10 learning sessions applying socializing games to notably improve the social skills of 5-year-old students of the N ° 305 Initial Educational Institution of Rondobamba, in 2015.

**Keywords:** Socializing games, social and communication skills, social networking skills, social interaction skills.

## INTRODUCCIÓN

La investigación titulada “Juegos socializadores para fortalecer las habilidades sociales en los estudiantes de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 305 de Rondobamba, provincia de Huacaybamba, departamento de Huánuco 2015” de Huaraz, trata sobre un estudio pre experimental.

El informe del presente trabajo de investigación se divide en tres capítulos presentados del modo siguiente:

**El Capítulo I:** Trata sobre el planteamiento del problema y la metodología de la investigación, donde se describe, explica y se plantea el problema, los objetivos y se justifica la investigación. Se plantean las hipótesis, variables y su operacionalización; detallándose las técnicas e instrumentos que se han utilizado en la recolección de datos del proceso investigador.

**El Capítulo II:** Expone en primer lugar los antecedentes de la investigación, que son estudios sistematizados a nivel internacional, nacional, regional y local. En segundo lugar, trata sobre los temas y contenidos relacionados a las variables de estudio; iniciándose con las temas y contenidos relacionados a los juegos socializadores, para luego las habilidades sociales básicas; en ambos casos las variables fueron detallados a través de sus dimensiones e indicadores establecidos ampliamente en el marco teórico; para luego concluir esta parte con el marco conceptual correspondiente.

**El Capítulo III:** Trata sobre los resultados obtenidos en el pre y post test referente a la evaluación de las habilidades sociales básicas aplicados a los niños y niñas de

5 años de edad de la I.E.I. N° 305 de Rondobamba, provincia de Huacaybamba. Información que son presentadas en cuadros y gráficos; los que son analizados e interpretados en función a procedimientos de estadística descriptiva, para después de la contrastación de hipótesis a través de la T de Student, determinar su afirmación o rechazo de la hipótesis formulada.

Luego, se hace conocer las conclusiones en función a los objetivos, se presentan las recomendaciones dirigidas a las autoridades educativas, directores y docentes para asumir acciones y estrategias para proponer mejoras en el diseño, aplicación y evaluación de los juegos socializadores, para así mejorar las habilidades sociales básicas de los niños y niñas de la I.E.I. considerada como muestra de estudio. La investigación titulada “Juegos socializadores para fortalecer las habilidades sociales en los estudiantes de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 305 de Rondobamba, provincia de Huacaybamba, departamento de Huánuco 2015” de Huaraz, trata sobre un estudio pre experimental.

El informe del presente trabajo de investigación se divide en tres capítulos presentados del modo siguiente:

**El Capítulo I:** Trata sobre el planteamiento del problema y la metodología de la investigación, donde se describe, explica y se plantea el problema, los objetivos y se justifica la investigación. Se plantean las hipótesis, variables y su operacionalización; detallándose las técnicas e instrumentos que se han utilizado en la recolección de datos del proceso investigador.

**El Capítulo II:** Expone en primer lugar los antecedentes de la investigación, que son estudios sistematizados a nivel internacional, nacional, regional y local. En segundo lugar, trata sobre los temas y contenidos relacionados a las variables de estudio; iniciándose con los temas y contenidos relacionados a los juegos socializadores, para luego las habilidades sociales básicas; en ambos casos las variables fueron detalladas a través de sus dimensiones e indicadores establecidos ampliamente en el marco teórico; para luego concluir esta parte con el marco conceptual correspondiente.

**El Capítulo III:** Trata sobre los resultados obtenidos en el pre y post test referente a la evaluación de las habilidades sociales básicas aplicados a los niños y niñas de 5 años de edad de la I.E.I. N° 305 de Rondobamba, provincia de Huacaybamba. Información que son presentadas en cuadros y gráficos; los que son analizados e interpretados en función a procedimientos de estadística descriptiva, para después de la contrastación de hipótesis a través de la T de Student, determinar su afirmación o rechazo de la hipótesis formulada.

Luego, se hace conocer las conclusiones en función a los objetivos, se presentan las recomendaciones dirigidas a las autoridades educativas, directores y docentes para asumir acciones y estrategias para proponer mejoras en el diseño, aplicación y evaluación de los juegos socializadores, para así mejorar las habilidades sociales básicas de los niños y niñas de la I.E.I. considerada como muestra de estudio.

## SUMARIO

Dedicatoria.....	iii
Agradecimiento.....	iv
Resumen.....	v
Abstract.....	vi
Introducción.....	vii
Sumario.....	x

### Capítulo I: PROBLEMA Y METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

1. 1. Problema y Metodología de la investigación.....	1
1.1.1. Planteamiento del problema.....	13
1.1.2. Formulación de problemas.....	16
1.1.2.1. Problema general.....	16
1.1.2.2. Problemas específicos.....	17
1.2. Objetivos de la investigación.....	18
1.2.1. Objetivo general.....	18
1.2.2. Objetivos específicos.....	18
1.3. Justificación de la investigación.....	19



1.4.	Hipótesis.....	22
1.4.1.	Hipótesis general.....	22
1.4.2.	Hipótesis específicas.....	22
1.4.3.	Clasificación de variables.....	23
1.4.4.	Operacionalización de variables.....	24
1.5.	Metodología de la investigación.....	25
1.5.1.	Tipo de estudio .....	25
1.5.2.	El diseño de investigación.....	25
1.5.3.	Población y muestra.....	26
1.5.4.	Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	27
1.5.5.	Técnicas de análisis y prueba de hipótesis.....	27

## **Capítulo II. MARCO TEÓRICO DE LA INVESTIGACIÓN**

2.1.	Antecedentes de la investigación.....	29
2.2.	Bases teóricas.....	36
2.2.1.	Los juegos socializadores.....	36
2.2.1.1.	Definición de juegos.....	36
2.2.1.2.	Los juegos de socialización.....	36
2.2.1.3.	Importancia del juego socializador.....	41
2.2.1.4.	El juego infantil.....	42
2.2.1.5.	La socialización.....	48
2.2.1.6.	Importancia del tipo de socialización.....	50

2.2.1.7.	Tipos de socialización.....	51
2.2.1.8.	Relación entre el juego y la socialización.....	52
2.2.2.	Las habilidades sociales.....	53
2.2.2.1.	Definición de habilidades sociales.....	53
2.2.2.2.	Características.....	55
2.2.2.3.	Funciones de las habilidades sociales.....	55
2.2.2.4.	Adquisición de habilidades sociales.....	56
2.2.2.5.	Habilidades sociales en niños y niñas.....	57
2.2.2.6.	Habilidades sociales en el pre escolar.....	58
2.2.2.7.	Habilidades sociales básicas.....	60
2.2.2.8.	Factores que favorecen su desarrollo.....	63
2.2.3.	Áreas, competencias y capacidades desarrolladas.....	67
2.3.	Definición conceptual.....	64
<b>Capítulo III: RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN</b>		
3.1.	Descripción del trabajo de campo.....	69
3.2.	Presentación de resultados y prueba de hipótesis.....	71
3.3.	Discusión de resultados.....	84
3.4.	Adopción de decisiones.....	88
CONCLUSIONES.....		89

RECOMENDACIONES.....	91
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	93
ANEXOS.....	98
Matriz de consistencia.....	99
Instrumento de recolección de datos.....	100

## Capítulo I

### PROBLEMA Y METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

#### 1.1. El problema de investigación:

##### 1.1.1. Planteamiento del problema

A lo largo de la historia de la humanidad la educación, ha sido el componente responsable de la formación de los hombres ya que los avances que se producen en ciencia y tecnología están avalados por lo que sucede en educación, porque puede favorecer la adquisición de conocimientos, habilidades, destrezas y actitudes que posee el individuo; con la finalidad de prepararlo para su inserción a la sociedad de manera efectiva y exitosa. En la actualidad el sistema educativo tradicional desarrollado por muchos años ha sido duramente criticado debido a la preponderancia de la enseñanza y aprendizaje de contenidos favoreciendo, en muchos casos, un aprendizaje mecánico de los mismos. Aunque, nos encontramos entre muchos cambios en el orden social, político, tecnológico, económico y cultural, que están configurando una nueva sociedad llamada era de la información o sociedad de las nuevas tecnologías. Cambios que se evidencian en el funcionamiento de todos los organismos y de todas las sociedades industriales y culturales, pero que hay muchos grupos humanos que todavía se encuentran en el proceso de cambio y otros recién se preparan para ello.

En concordancia con lo planteado el sistema educativo en el presente siglo, este experimenta nuevos enfoques con otras perspectivas. Lo que significa desarrollar en los estudiantes múltiples habilidades, como las habilidades sociales. Pues los

estudiantes pasan gran parte de su tiempo interactuando con otros, de ahí la necesidad de crear vínculos interpersonales que fortalecerán relaciones sociales positivas y duraderas haciéndolos competentes en múltiples contextos en los que se desenvuelven.

Para que el individuo se inserte adecuadamente a la sociedad, necesita desarrollar la competencia social contribuyendo a su formación integral. De esta forma se hace evidente, entonces, la necesidad de su desarrollo durante el proceso de enseñanza - aprendizaje. La relevancia de las habilidades sociales en los estudiantes viene avalada por los resultados de estudios e investigaciones en los que se constata que “existen sólidas relaciones entre la competencia social y la adaptación social, académica y psicológica tanto en edades tempranas como también en la vida adulta” (Hops & Greenwood, 1988)

Es decir que surge la necesidad de desarrollar aspectos del conocimiento social y conductas, habilidades y estrategias que permitan las relaciones sociales con las personas de su entorno logrando ser exitosas en un futuro próximo. Por lo que se considera, la necesidad de desarrollar las habilidades sociales en contextos interpersonales que se deben lograr en el proceso educativo.

En el caso específico de los niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 305 de Rondobamba de la provincia de Huacaybamba del departamento de Huánuco, por las mismas características geográficas de ser una zona eminentemente rural se observó que la mayoría de niños que no participaban en las actividades grupales, que evitaban el contacto social con otras personas, que insultaban a sus compañeros, que no respetaban las normas de



convivencia acordadas en el salón de clases o que tenían comportamientos que afectan la convivencia en el aula y fuera de ella. Motivo por el cual, fue la principal razón que nos orientó a investigar sobre el tema del desarrollo de habilidades sociales, para lo cual se propuso estrategias como los juegos socializadores para desarrollar y fortalecer habilidades sociales en niños, con el objetivo de promover un mejor ambiente de convivencia dentro del aula, teniendo en cuenta lo propuesto por el Ministerio de Educación del Perú (2010) ya que pone énfasis en ello cuando precisa la importancia de las estrategias de trabajo cooperativo para fortalecer la interacción social, elemento esencial en el proceso de aprendizaje.

Por consiguiente es indudable que los avances de la ciencia nos hacen ver que la mejor forma de desarrollar el aprendizaje y la socialización en la escuela es a través del juego. En el juego el niño pone en evidencia sus intereses e inquietudes, pone en práctica formas de comunicación con los demás, se establecen relaciones sociales y aprende a conocer una realidad fuera de sí mismo, apartándolo de su mundo naturalmente egocéntrico. Es también representación y comunicación del mundo exterior. Permite al niño integrarse en las actividades que realiza el grupo escolar y al mismo tiempo, relacionarse e interactuar con los pares. Para ello en la jornada escolar siempre debe tener un tiempo dedicado al juego, tanto libre como al juego dirigido. Cuando el niño entra en la escuela en la etapa preescolar, desarrolla principalmente el juego libre con sus iguales. Entonces es la tarea del docente, ir enseñando y aplicando distintos tipos de juegos para que los niños se

conozcan entre sí, se relacionen, se diviertan, aprendan a conocer distintos tipos de materiales y vayan adquiriendo distintas habilidades y destrezas.

Con el propósito de validar nuestras afirmaciones deslindadas en líneas anteriores es que realizamos el trabajo de investigación referido a “Los juegos socializadores para fortalecer las habilidades sociales en los estudiantes de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 305 de Rondobamba, Provincia de Huacaybamba- Departamento de Huánuco en el 2015.

### **1.1.2. Formulación de problemas**

- **Problema general**

¿Cómo los juegos socializadores influyen en las habilidades sociales básicas de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 305 de Rondobamba, provincia de Huacaybamba en el 2015?

- **Problemas específicos**

¿En qué medida los juegos socializadores influyen en las habilidades sociales comunicativas de los niños y niñas de la **Institución** Educativa Inicial N° 305 de Rondobamba, provincia de Huacaybamba, departamento de Huánuco en el 2015?

¿De qué manera los juegos socializadores influyen en las habilidades sociales interpersonales de los niños y niñas de 5 años de edad de la

Institución Educativa Inicial N° 305 de Rondobamba, provincia de Huacaybamba en el 2015?.

¿Cuál es el efecto de los juegos socializadores en las habilidades sociales básicas de interacción social de los niños y niñas de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 305 de Rondobamba, provincia de Huacaybamba en el 2015?.

## **1.2. Objetivos de la investigación:**

### **1.2.1. Objetivo general.**

Explicar cómo los juegos socializadores influyen en el desarrollo de las habilidades sociales básicas de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 305 de Rondobamba, provincia de Huacaybamba en el 2015.

### **1.2.2. Objetivos específicos :**

- Identificar el nivel de influencia de los juegos socializadores en el desarrollo de las habilidades sociales comunicativas de los niños y niñas de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 305 de Rondobamba, provincia de Huacaybamba, departamento de Huánuco en el 2015.
- Determinar cómo los juegos socializadores influyen en el desarrollo de las habilidades sociales interpersonales de los niños y niñas

de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 305 de Rondobamba, provincia de Huacaybamba, departamento de Huánuco en el 2015.

- Evaluar el efecto de los juegos socializadores en el desarrollo de las habilidades sociales básicas de interacción social de los niños y niñas de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 305 de Rondobamba, provincia de Huacaybamba, departamento de Huánuco en el 2015.

### **1.3. Justificación de la investigación**

#### **Justificación teórica**

Este trabajo de investigación se justificó desde un referente teórico, toda vez que el empleo de los juegos socializadores tienen connotación pedagógica al ser aprovechados en el proceso de enseñanza-aprendizaje; por lo que se ubica dentro de la disciplina de la educación, particularmente en la didáctica. Por otro lado, cuando se trata de actitudes, capacidades y competencias relacionadas a las habilidades sociales, estamos ante la disciplina de la psicología, aspecto importante para el conocimiento y desarrollo de la psicología diferencial. Se debe tomar en cuenta que estos conocimientos son aplicables y fundamentales en la vida cotidiana del estudiante.

Además, el constructivismo afirma que el sujeto que aprende debe tener un papel activo, dando significado a los contenidos que debe procesar. El

enfoque constructivista considera que el aprendizaje se produce: a) cuando el sujeto interactúa con el objeto del conocimiento, b) cuando el objeto de conocimiento es significativo. En ese sentido, para que el aprendizaje sea significativo, las actividades que se proponen deben estar encaminadas a desarrollar contenidos conceptuales, procedimentales y actitudinales, a fin de que los estudiantes dominen conceptos, procedimientos, técnicas, desarrollen actitudes y practiquen valores. Por lo anteriormente expuesto, los juegos socializadores deberán ofrecer las posibilidades y facilidades para el aprendizaje de las habilidades sociales básicas, ubicándose en una posición privilegiada, desde el punto de vista constructivista, que permita el desarrollo de contenidos: conceptuales (saber conocer), procedimentales (saber hacer) y actitudinales (saber ser).

### **Justificación práctica**

En primer lugar, se menciona que esta investigación surgió por la presencia de un problema relacionado a las deficiencias y limitaciones de los niños y niñas de 5 años de edad; por lo que su estudio permitió aportar de manera significativa en la solución del problema a nivel institucional. Por otro lado, el desarrollo de este estudio permitió cimentar bases sólidas en la actualización de los docentes en el desarrollo teórico-práctico de la investigación científica, aspecto fundamental en el ejercicio de la práctica pedagógica. Los resultados obtenidos en la presente investigación servirán de base o como marco de referencia para futuras investigaciones referentes a los juegos socializadores como técnicas y

como recurso didáctico en el desarrollo de las habilidades sociales básicas de los niños y niñas de 5 años de edad.

### **Justificación metodológica**

Desde esta perspectiva, el desarrollo de esta investigación exigió nuevas prácticas de contextualización, planificación, implementación, ejecución y evaluación curricular, donde el docente debió usar recursos didácticos activos como los juegos socializadores en los procesos de enseñanza-aprendizaje, para mejorar las habilidades sociales básicas de presentarse, presentar a los demás, formular interrogantes, iniciar conversaciones y mantenerlas, agradecer y saber reconocer y valorar a los demás.

### **Justificación técnica**

Para la ejecución de la presente investigación, las investigadoras contaron con la capacitación en la metodología de la investigación científica, la asesoría interna adecuada y oportuna, acceso a las unidades de observación (niños de cinco años de educación inicial), contando para ello con la autorización de la directora de la Institución Educativa Inicial N° 305 de Rondobamba.

### **Viabilidad**

Además de los tres elementos que conforman propiamente el planteamiento del problema fue necesario considerar otro aspecto importante: la viabilidad o factibilidad misma del estudio; para ello se tuvo en cuenta la disponibilidad de recursos financieros, humanos y materiales que determinaron en última instancia los alcances de la investigación.

## **1.4. Hipótesis.**

### **Hipótesis General**

Los juegos socializadores influyen significativamente en el desarrollo de las habilidades sociales básicas de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 305 de Rondobamba, provincia de Huacaybamba en el 2015.

### **Hipótesis específicas**

- El adecuado empleo de los juegos socializadores, influyen notablemente en el desarrollo de las habilidades comunicativas de los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 305 de Rondobamba, provincia de Huacaybamba, departamento de Huánuco en el 2015.
- La adecuada aplicación de los juegos socializadores, influyen positivamente en el desarrollo de las habilidades sociales interpersonales de los niños y niñas de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 305 de Rondobamba, provincia de Huacaybamba en el 2015.
- Si se aplican los juegos socializadores apropiadamente, entonces se desarrollará significativamente las habilidades sociales básicas de interacción social de los niños y niñas de 5 años de edad de la

Institución Educativa Inicial N° 305 de Rondobamba, provincia de Huacaybamba, departamento de Huánuco en el 2015.

#### **1.4.1. Clasificación de Variables.**

VARIABLE INDEPENDIENTE

**LOS JUEGOS SOCIALIZADORES**

VARIABLE DEPENDIENTE

**HABILIDADES SOCIALES**



### 1.4.2. Operacionalización de variables:

VARIABLES	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	INSTRUMENTO
Los juegos socializadores	<p>Son actividades que permiten explorar el mundo que les rodea, vivir y desarrollar sus relaciones con los demás, y poder encontrar así su lugar en el mundo real, descubriendo la vida social de los adultos, del mismo modo que fomenta y promueve la interacción y la cooperación entre ellos. Además, les brinda mecanismos de una comunicación efectiva y horizontal para ayudarse y lograr objetivos comunes</p> <p><b>Segura (2001: p, 56).</b></p>	<p>Reboredo (1983) considera al juego en ámbitos socializadores como actividades placenteras, divertidas y evaluadas positivamente por las personas que lo realizan. No poseen metas ni finalidades extrínsecas, sino que sus motivaciones son intrínsecas y es realizado de una manera voluntaria y espontánea, asumiendo una participación activa.</p>	<p>Recreativa</p> <p>Social</p> <p>Pedagógica</p>	<p>Adaptación Social.</p> <p>Interacción.</p> <p>Sensibilización social.</p> <p>Autoconcepto.</p> <p>Estabilidad social.</p> <p>Identificación.</p> <p>Aptitud verbal.</p> <p>Aptitud numérica.</p> <p>Madurez para el aprendizaje.</p>	Lista de Cotejo
Las habilidades sociales	<p>Son un conjunto de desempeños comunicativos, interpersonales y de interacción social que cumplen los niños y niñas ante las exigencias de una situación de convivencia dentro del contexto familiar, escolar y sociocultural donde se desenvuelve.</p> <p><b>Vegas (2001: p, 86).</b></p>	<p>Actividades que tienen que ver con las habilidades de presentarse, presentar a los demás; preguntar, pedir ayuda, reconocer valores a los demás, cumplir con las normas de cortesía entre otras habilidades.</p>	<p>-Comunicativas</p> <p>-Interpersonales</p> <p>-Interacción social</p>	<p>-Dialoga</p> <p>-Pregunta</p> <p>-Responde</p> <p>-Presenta</p> <p>- Agradece</p> <p>-Entre niños</p> <p>-Entre niñas</p> <p>-Entre Niños y niñas</p> <p>Aplica lo aprendido en:</p> <p>- Escuela</p> <p>- Hogar</p> <p>- Comunidad</p>	Lista de Cotejo

## **1.5. Metodología de la investigación**

### **1.5.1. Tipo de estudio.**

La investigación desarrollada fue de tipo cuantitativo, de carácter pre experimental en la medida que se tuvo que manipular la variable independiente experimental para conseguir efectos en la variable dependiente.

Según su profundidad, tal como plantea Kenduchi (2007) “por las características que presentó correspondió a un estudio explicativo por tratar de conocer las causas que determinaron efectos en el problema motivo de estudio” (p. 93).

El espacio donde se desarrolló la investigación se ha delimitado al nivel de educación Inicial I.E.I. N° 305 de Rondobamba, provincia de Huacaybamba, departamento de Huánuco en el 2015, porque se han detectado ciertas dificultades en el desarrollo de las habilidades sociales de los niños y niñas de 05 años de edad. Por su naturaleza la investigación, manejará información cuantitativa con la finalidad de mejorar la calidad del servicio para la formación integral de los niños y niñas.

### **1.5.2. El diseño de investigación.**

Es un diseño pre experimental con pre y post test, cuyo esquema es el siguiente:

El diseño de la presente investigación es pre experimental de un solo grupo de muestra con Pre test y Post test, cuyo esquema es el siguiente:

<b>G:E:</b>	<b>O<sub>1</sub></b>	<b>X</b>	<b>O<sub>2</sub></b>
-------------	----------------------	----------	----------------------

Donde:

**GE:** Muestra de los niños y niñas de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 305 de Rondobamba, provincia de Huacaybamba en el 2015

**O<sub>1</sub>:** Observación de las habilidades sociales como pre test.

**O<sub>2</sub>:** Observación de las habilidades sociales como post test.

**X:** Aplicación de los Juegos Socializadores.

### 1.5.3. Población y muestra.

**Población:** Estuvo conformada por 25 niños de 5 años de edad, entre niños y niñas de la I.E.I. N° 305 de Rondobamba, provincia de Huacaybamba en el 2016.

**Muestra :** Conformada por los 25 niños que determinan la población, debido a que no hay más elementos muestrales de 5 años en la I.E.I. N° 305 de Rondobamba, provincia de Huacaybamba en el 2016.

Esta aseveración, se fundamenta en los planteamientos de Arias (2006), quien recomienda respecto a la delimitación de la población y muestra en

casos de que la institución educativa cuenta con escaso número de elementos muestrales como en este presente caso; sostiene que “Si la población, por el número de unidades que la integran, resulta accesible en su totalidad, no será necesario extraer una muestra” (p. 32).

**Muestreo:** El muestreo fue el no probabilístico, las investigadoras utilizaron el criterio del muestreo intencionado por las condiciones y factibilidad de apoyo de dicha sección para el desarrollo de la fase experimental de la investigación.

#### **1.5.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos**

##### **Lista de cotejo**

La técnica utilizada para la recolección de datos fue la observación, siendo el instrumento usado la Lista de Cotejo que se elaboró teniendo en cuenta las variables, sus dimensiones y correspondientes indicadores; que permitieron evaluar las habilidades sociales de los niños y niñas tanto en el pre test como en el post test. Fue el instrumento que nos permitió registrar, con un (si) o con un (no) el progreso o el logro de los indicadores de las capacidades que van mostrando los niños y niñas.

##### **Fichaje**

Carlesi (2003).) Sostiene que el fichaje “consiste en registrar los datos que se van obteniendo en los instrumentos llamados fichas, las cuales debidamente

elaboradas y ordenadas contienen la mayor parte de la información que se recopila en una investigación”.

### **1.5.5. Técnicas de análisis y prueba de hipótesis.**

Para la prueba de hipótesis se aplicó la prueba T con la finalidad de evaluar si los grupos de la muestra difieren entre sí de manera significativa, respecto a los medios que posee la variable y a esta prueba se le conoce con el nombre de T de Student, que se identifica por los grados de libertad calculados con la fórmula:

$$gl = n_1 + n_2 - 2$$

En la que  $n_1$  y  $n_2$  son el tamaño de los grupos que se comparan.

La prueba T se utilizó para comparar los resultados de los test que se aplican a los alumnos, es decir los resultados del Pre Test o Post Test a través del contenido experimental del que se ha desarrollado la investigación. Se comparan los promedios y la varianzas de los grupos experimental y de control en 2 momentos diferentes; es decir comparar al inicio de la evaluación efectuada y al final de la labor académica, en el grupo muestra que participan de la investigación.

## Capítulo II

### MARCO TEÓRICO DE LA INVESTIGACIÓN

#### 2.1. Antecedentes de la investigación

##### A nivel internacional

- a) Alarcón y Loor (2017) En el artículo de investigación *Perfil de niños y niñas con problemas de interacción social en etapa pre-escolar, Unidad Educativa Los Andes*. El propósito de la investigación fue determinar el perfil que presentan niños y niñas de la Unidad Educativa Los Andes de la ciudad de Portoviejo, Ecuador, con problemas de interacción social entre adultos y pares. La muestra fue de 14 niños, de ellos cinco son niñas y nueve niños con una edad promedio general de 4 años y medio. Se planteó un primer encuentro con los padres de familia de los infantes para la firma del consentimiento informado y para la toma de datos de características principales asociadas a cada niño. Seguido se informó la aplicación del Cuestionario de Habilidades de Interacción Social (CHIS; Monjas, 1992) que se basa en una escala tipo Likert de cinco puntos de frecuencia de la manifestación de cada comportamiento. Los resultados muestran un posible caso de Asperger, siete niños presentan déficits en la comunicación y en la interacción con grupos pares y adultos, determinación anormal en la muestra de interés de actividades específicas y un nulo comportamiento no verbal. Un tercer grupo de seis niños con un probable “apego ambivalente o resistente” por lo que los investigadores recomiendan un posterior estudio mediante un inventario de apego con padres y pares que mida la relación paterna-filial, tipos de apego y dependencia emocional.

- b) Isaza, Gaviria, Mahecha & Gonzales (2015) quienes investigaron sobre *Contexto Escolar: Escenario de Adaptación Escolar y Desarrollo de Habilidades Sociales*. Cuyo objetivo se centró en estudiar el entorno escolar como escenario posibilitador de desarrollo social; es la respuesta al fenómeno escolar identificado en una institución educativa privada de la Ciudad de Medellín, donde el paso de los estudiantes del grado quinto al grado sexto, genera cambios de tipo social y académico; el propósito de este estudio consistió en describir las habilidades sociales de 143 preadolescentes escolarizados y el papel que cumplen estas habilidades en la adaptación escolar. Se evaluó el desempeño social mediante los repertorios estudiados por Monjas (2000). La investigación fue de tipo no experimental, transversal, descriptiva. Los resultados describen las habilidades sociales de los estudiantes, puntuando alto, las habilidades básicas de interacción para hacer amigos y amigas y para relacionarse con los adultos, y puntuando bajo, las habilidades conversacionales, relacionadas con las emociones, sentimientos y opiniones, y resolución de problemas interpersonales. Lo anterior permite concluir que estas habilidades tiene un papel esencial en la adaptación escolar, y que pueden explicar la dificultad presente en los estudiantes para adaptarse en la transición del grado quinto de primaria a sexto de bachillerato. Estos resultados son base para la generación de futuros proyectos orientados a los de procesos de adaptación escolar.
- c) Isaza y Henao (2010) *Relaciones entre el clima social familiar y el desempeño en habilidades sociales en niños y niñas entre dos y tres años de edad*. La

investigación tuvo como objetivo estudiar el clima social de un grupo de familias y su relación con el desempeño en habilidades sociales de 108 niños y niñas entre dos y tres años de edad. Se evaluó el clima social desde tres dimensiones: relaciones, desarrollo y estabilidad, y el desarrollo social mediante seis repertorios conductuales. La investigación fue de tipo descriptivo correlacional. Para evaluar el clima social familiar se utilizó la Escala de clima social, y para evaluar las habilidades sociales, el Cuestionario de habilidades sociales. Se encontró que las familias cohesionadas, es decir, aquellas que presentan una tendencia democrática caracterizada por espacios de comunicación, expresiones de afecto y un manejo de normas claras, son generadoras de un repertorio amplio de habilidades sociales; mientras que las familias con una estructura disciplinada, caracterizada por acciones autoritarias de los padres, se asocian con un nivel más bajo de desempeño social en los niños y niñas. Una situación similar se pudo evidenciar en las familias con una estructura sin orientación, caracterizada por el poco manejo de normas claras y una gran manifestación de afecto y satisfacción de los deseos de sus hijos e hijas.

#### **A nivel nacional**

- a) Cornejo (2015) *Las habilidades sociales en los niños y niñas del tercer grado de primaria de la Institución Educativa 5186 República de Japón, UGEL 04 - Puente Piedra - 2015*. La investigación tuvo como objetivo: Describir el Nivel de habilidades sociales en los niños y niñas del tercer grado de primaria de la Institución Educativa en mención. En cuanto a la metodología es de tipo básica



en vista que está orientada al conocimiento de la realidad tal y como se presenta en una situación espacio temporal dada, adquiriendo información y teorización de la variable para ampliar el cuerpo de conocimientos existentes hasta el momento sobre dicha variable. La investigación es de nivel descriptivo simple, con un diseño no experimental, de corte transversal. La muestra estuvo representada por un grupo de 33 estudiantes del tercer grado de primaria de la Institución Educativa 5186 República de Japón, UGEL 04 - Puente Piedra 2015. Las técnicas de investigación empleadas han sido la ficha de observación. El tiempo que ha tomado realizar este estudio ha sido de un mes aproximadamente. Los resultados fueron que las habilidades sociales de los niños y niñas del tercer grado de primaria de la I. E. N° 5186 República de Japón, Puente Piedra 2015 el 3 % muestran una habilidad social en nivel bajo, el 75,8 % regular y el 21,2 % alta.

- b) Olivares-Cardoza (2015) *El juego social como instrumento para el desarrollo de habilidades sociales en niños de tercer grado de primaria de la Institución Educativa San Juan Bautista de Catacaos – Piura*. El propósito fue lograr el desarrollo de las habilidades sociales básicas en los niños y niñas de tercer grado de primaria de la Institución educativas San Juan Bautista – Catacaos, utilizando el juego social como estrategia educativa. En cuanto a la metodología está ubicado dentro del paradigma cualitativo y el tipo de investigación que rige este estudio es la investigación acción participativa, asimismo, el trabajo de investigación está orientado bajo el enfoque socio-crítico. Arribándose a la conclusión que el programa de juego sociales aplicado a los niños y niñas de

tercer grado de la institución educativa propició el desarrollo social de más del 50% de los estudiantes, asimismo reforzó las habilidades sociales que ya poseían un reducido porcentaje de alumnos, generando así que el comportamiento de niños y niñas mejore notoriamente en el salón de clase durante los últimos meses del año escolar creando un ambiente agradable para desarrollar los aprendizajes.

- c) Camacho (2012) *El juego cooperativo como promotor de habilidades sociales en niñas de 5 años*. La investigación ofrece aportes a nivel teórico, ya que realiza un estudio de las diferentes conceptualizaciones del juego, profundizando sobre el juego cooperativo y la evolución del concepto a lo largo de los años. Este acercamiento teórico permite conocer qué habilidades sociales son promovidas por el juego cooperativo, lo que posteriormente sirvió de sustento a la aplicación de un programa de juegos cooperativos para el desarrollo de habilidades sociales aplicadas a nivel práctico. A nivel metodológico esta investigación, organiza, propone y establece un programa de juegos, al respecto presento la metodología, el rol del educando y del educador así como sus lineamientos de acción. Para concluir con los aportes de esta investigación, a nivel práctico, se aplicó a un grupo de niñas una selección de juegos cooperativos que se orienten al incremento de las habilidades sociales y se logró un mejor desarrollo de las habilidades sociales, las cuales repercuten en la relación entre el grupo.

## **2.2. Bases teóricas**

### **2.2.1. Los juegos socializadores**

#### **2.2.1.1. Definición de juegos**

Se denomina juegos las actividades que realizan las personas en diferentes etapas de su vida con fines recreativos o de diversión, que suponen el goce o el disfrute de quienes Definiendo el juego, también se encuentra a Huizinga, (2000), menciona que los juegos son actividades con reglas, aceptadas de manera libre, son acciones que tienen su fin en sí mismos, acompañados de tensión y alegría en la que se asume roles diferentes que en la vida cotidiana. Pavey (1990), además agrega que los juegos ofrecen la oportunidad de trabajar en equipo, de manera agradable y satisfactoria contribuyendo al desarrollo de la socialización del niño. Autores como Huizinga (2007); Silva & Cunha (2015); Gadamer, (1991); Decroly, (2002) refieren al juego como una actividad que se desarrolla fuera de la vida cotidiana del sujeto; como representación de las diferentes actividades que realiza el hombre; como el juego de las interacciones entre sujeto y objeto-arte y, finalmente, el juego que pretende enriquecer el aprendizaje. Además Duvignaud (1997) y Jiménez (2003) cuestionan la percepción del juego como algo restringido a un momento determinado, por el contrario sería la posibilidad de que los sujetos se relacionen con el trabajo.

Piaget (1982) señala que a través del juego los niños se relacionan con su entorno, lo conocen, lo aceptan y lo modifican. Por su parte, Linaza (1991)

plantea que factores internos del niño influyen en el juego, que utiliza el juego para relacionarse con la realidad que le rodea. De esta manera, el juego se desarrolla una actitud del niño ante la realidad de la que forma parte. No obstante la visión del juego ha ido cambiando y evolucionando a lo largo del tiempo. Los juegos son una parte esencial de la evolución de los niños ya que les permiten desarrollarse a través del movimiento y les libera de tensiones emocionales. Además, mediante el juego los más pequeños empiezan a tener una mayor confianza en ellos mismos, mayor seguridad y se conocen a la vez que van creciendo y madurando. Jugar es una forma de aprender y es indispensable en el desarrollo de los niños ya que les permite ser más libres e independientes, los prepara para situaciones reales y futuras. Como se ha mencionado, es una parte esencial en el crecimiento pues a través de los movimientos que realizan en las actividades, van desarrollando los músculos y extremidades de su cuerpo y que permitirá expresar de distintas ideas de los niños y el desarrollo de capacidades, habilidades, potencializar sus conocimientos a través de los movimientos de su propio cuerpo y así sean capaces de expresar sus sentimientos, pensamientos y emociones por medio de gestos corporales, estímulos para desarrollar la inteligencia. El juego tiene un enorme potencial de aprendizaje, pues permite aprender, entre otras cosas, a interactuar y comunicarse (Carbonell, Meseguer, López, Valero & Huguet, 1996; Guitart, 1996; Linaza, 1992; Lozano, Ortega y De Ben, 1996; Martín, 1997; Ortega, 1990, 1991a, 1994, 1996a, 1996b, 1997, 1998; Ortega & Lozano, 1996). Sin embargo la concepción del juego como parte esencial en la vida de

los niños ha ido cambiando a lo largo de la historia de la vida dependiendo del momento, aunque el juego ha estado presente desde el inicio de los tiempos, como evidencia en los restos pre incas en nuestro Perú antiguo.

Es importante destacar que el juego no siempre se ha considerado como un medio educativo, asimismo es una actividad no solo reservada a los niños. En excavaciones de épocas primitivas, se han encontrado indicios de juguetes simples que eran utilizados por los hombres y pinturas en las que se observan a niños realizando actividades lúdicas, lo que nos deja entrever que el juego es una actividad esencial que ha realizado el ser humano desde épocas remotas como aprendizaje para asumir roles posteriores. Además, los adultos también han utilizado el juego durante todas sus etapas evolutivas a través de la realización de actividades lúdicas para conseguir el desarrollo integral. Mediante el juego, se imitan actividades que realizan los adultos y que les servirá a los más pequeños en un futuro. Esto es debido a que desde las sociedades primitivas se relacionaban a los niños con los adultos desde pequeños y se incorporaban al trabajo en edades muy tempranas. Con una precoz adquisición de su autonomía y la necesidad de valerse por sí mismos, el período de actividad lúdica era muy corto. Para estos, el juego era la utilización de utensilios de producción que eran usados por los adultos y que en un futuro les serviría para prepararse en el trabajo. Con el tiempo, los útiles de producción van mejorando y se hacen más complejos, lo que retrasa la edad de incorporación de los niños al mundo laboral y supone más tiempo de juego, momento en el que aparecen los juegos simbólicos. La inclusión del juego en

la educación no ocurre hasta el siglo XIX, aunque no hay una completa integración de este en la escuela aun reconociéndose la importancia del mismo para los niños. Si se sigue este camino, llevará a que la infancia de los niños sea cada vez menos espontánea y creativa, lo que puede dar lugar al fin de la historia del juego como elemento natural y social. La figura del docente es de vital importancia para promover el juego y crear espacios donde este sea el protagonista. El juego según Guitart (1996) y Benítez (2009):

- Ayuda al desarrollo de las facultades físicas y psíquicas que al mismo tiempo les permite ver sus capacidades y donde se encuentran sus límites.
- Permite una comunicación con el mundo que les rodea y siempre adquiere un sentido según las propias experiencias e intereses.
- Estimula los sentidos y favorece la creatividad y la imaginación a la vez que estos pueden expresar sus deseos y pensamientos a través del juego simbólico.
- Es un factor de desarrollo global que orienta a una completa personalidad equilibrada y una autorrealización personal. Permitiendo ser un sujeto activo, conseguir una autonomía, autorrealización, etc.
- Es una actividad que los niños realizan por placer y se justifica por sí misma. Además, les proporciona aprendizaje y conocimientos, pero en su propia realización tiene sentido y finalidad.
- Facilita el desarrollo de actividades físicas, por ende la motricidad gruesa y fina, del habla y el lenguaje, la inteligencia emocional, las relaciones

socio-afectivas, la empatía, la asertividad, entre otras. Como se ha mencionado, el juego es un elemento de gran importancia para el desarrollo integral de los niños favoreciendo el desarrollo de sus habilidades de comunicación y relación con el resto de las personas. Es el elemento que les permite entender el mundo de los adultos y les enseña unas habilidades y acciones que les servirá cuando en un futuro tengan que enfrentarse a la sociedad.

Aunque actualmente se conocen los beneficios que tiene el juego en el desarrollo de los niños desde edades tempranas, este aún sigue sin estar del todo presente en la mayoría de las instituciones educativas, ya que la visión de la sociedad sobre el juego aún no ha evolucionado. Además, el juego solo tiene importancia en la etapa de Educación Infantil y después de esta ya no está casi presente en el resto de etapas. Como veremos posteriormente, según Pinazo (1998) el juego contribuye a la socialización infantil debido a que se trata de un factor de comunicación que hace referencia a personas y promueve la relación entre ellas y se trata de una forma de que los niños y niñas se incorporen a la sociedad de una forma lúdica.

#### **2.2.1.2. Características del juego**

A partir de las definiciones propuestas por el holandés Huizinga (2000), Caillois (1998) precisa las siguientes características que hacen al juego una actividad distinta de otras prácticas humanas como:

- a) Es libre: porque no se puede obligar a participar de él, ya que perdería su esencia divertida y gozosa.
- b) Delimitada: Se desarrolla en un tiempo y espacio específico.
- c) Incierta: ya que su desarrollo, resultados y modificaciones depende de la iniciativa de los participantes
- d) Reglamentada: cuenta con reglas convencionales que atajan las leyes ordinarias y ponen en práctica una reglamentación nueva, única que cuenta ;
- e) Ficticia: acompañada de una conciencia específica de realidad segunda o de franca irrealdad en relación con la vida ordinaria.

Teniendo en cuenta las características mencionadas, el juego posibilita en el sujeto momentos de satisfacción, de gozo, de alegría en cualquier momento de su existencia: ya en lo cotidiano (trabajo, escuela), ya en la excepción (tiempo libre, ocio); permite al participante olvidarse de sus condiciones y lo orienta a desarrollar su creatividad, su ingenio, su innovación durante el proceso de aprendizaje, pues es un permanente motivador porque el estudiante a través del juego va descubriendo diversos saberes disciplinadamente, pero a la vez brinda la posibilidad de romper esquemas tradicionales impuestos.

### **2.2.1.3. Funciones psicológicas del juego**

De acuerdo con las características del juego se enfocará diversos enfoques que pretenden explicar el papel que desempeña el juego en la evolución de la psique individual.



Para el inglés Bett (1926) los juegos son un resurgimiento involuntario de instintos vitales que poco a poco hoy van perdiendo su significación; sin embargo el juego es una actividad funcional de relajación, o bien una forma de invertir el excedente de energía que las actividades de cotidianas no permiten, o ya no pueden, emplear.

Al respecto se revisará las teorías que fundamentan su desarrollo:

La teoría psicogenética, de Piaget que plantea que el juego es la expresión y la condición del desarrollo del niño. Puesto que cada etapa identificada está indisolublemente vinculada a cierto tipo de juego, y fácilmente se puede comprobar en cada grupo humano y de un individuo a otro, ciertas o muchas modificaciones en cuanto al ritmo o de la edad de aparición de los juegos, pero la sucesión es la misma para todos, puesto que el juego revela la evolución mental del niño.

Estas teorías recogidas por Chateaus (1955) y Wallon (1941) son también más importantes por cuanto orientan hacia una pedagogía enteramente renovada, en la que se enfatizará en el presente trabajo de investigación.

Freud (1948) dice que “el juego puede emparentarse a otras actividades fantásticas del niño, y más particularmente al sueño”. Entonces la función esencial del juego resulta ser la síntesis de las tensiones nacidas de la imposibilidad de realizar los deseos; pero, en oposición al sueño, se sostiene en un convenio permanente entre sus deseos y las reglas, entre lo imaginario y lo real.

Según Henriot (1969) El juego se divide entonces en tres momentos distintos.

- 1) “captado por su juego. El jugador parece engañado por la ilusión. Metamorfosea el mundo. La silla no es la silla, sino un automovil. La muñeca duerme. El palo no es un pedazo de madera, sino una espada“.
- 2) En realidad, “el jugador permanece lúcido. Nunca es engañado. Sabe que la silla no es sino una silla y que la muñeca no vive”.
- 3) Es necesario sin embargo un cierto grado de ilusión “si se queda uno fuera, si no juega uno, corre el riesgo de no comprender de que juego se trata ni incluso si se trata de un juego”.

Entonces es evidente que, el juego desempeña un papel fundamental en la formación de la personalidad y en el desarrollo de la inteligencia, es importante el papel que desempeña en los procedimientos de aprendizaje. Reiterando sobre la relevancia que tiene el juego sobre el desenvolvimiento del niño a la vez como individuo y como miembro activo de la sociedad.

De las afirmaciones anteriores Elkin (1975) plantea que el juego acelera el proceso de socialización de un niño ya que actúa en ambientes y distintas personas. Convirtiéndose en un elemento fundamental que participa en su socialización motivo por el cual se le denomina agente de socialización. Por lo tanto este agente socializará al niño según sus valores, creencias y pautas y le ayudará a integrarse dentro de la sociedad adulta.

#### **2.2.1.4. Los juegos de socialización**

Desde el punto de vista de Vygotsky (1934) citado por Moll (1998) sostiene los siguientes postulados con respecto al juego:

- Contiene un valor socializador: ya que el ser humano hereda toda evolución filogenética, pero el producto final de su desarrollo estará determinado por las características del medio social donde vive, el contexto familiar, escolar, amigo etc. Por lo tanto, se considera al juego como acción espontánea de los niños que se orienta a la socialización. A través de ella se transmiten valores, costumbres etc.
- Es un componente de desarrollo: por la necesidad de saber de conocer y de dominar los objetos: en este sentido afirma que el juego no es el rasgo predominante en la infancia, sino un factor básico en el desarrollo. La imaginación ayuda al desarrollo de pensamientos abstractos en el juego simbólico. Además constituye “el motor del desarrollo en la medida en que crea zonas del desarrollo próximo (ZDP), es la distancia que hay entre el nivel del desarrollo determinado por la capacidad de resolver un problema sin la ayuda de nadie, zona de desarrollo real, y el nivel de desarrollo potencial determinado por la capacidad de resolver un problema con la ayuda de un adulto o de un compañero más capaz, zona de desarrollo potencial” (Moll, 1998, p.18).
- El juego constituye la ocupación principal del niño, así como un papel muy importante, pues a través de éste puede estimularse y adquirir mayor desarrollo en sus diferentes áreas como son psicomotriz, cognitiva y afectivo-social. Además el juego en los niños tiene propósitos educativos y también contribuye en el incremento de sus capacidades creadoras, por lo que es considerado un medio eficaz para el entendimiento de la realidad.

- Finalmente, el juego como método es motivador en sí mismo, atribuye un sentido a lo que el niño hace, lleva implícitas determinadas actitudes, el juego como recurso didáctico, es potencial de transferencia (el niño interioriza a través del juego), integra los principios metodológicos, en un refuerzo inconsciente. El juego como motor de aprendizaje, estimula la acción, la reflexión, el lenguaje y la interacción del niño con el mundo que lo rodea.

Según Ríos (1999): El juego no solamente promueve el desarrollo de las capacidades físicas y motrices, es también una práctica que introduce al niño en el mundo de los valores y actitudes: el respeto a las diferencias, a la norma, al espíritu de equipo, a la cooperación y a la superación (p.75).

El juego como agente importante para la interacción con el entorno permitiéndole al estudiante construir relaciones sociales y establecer límites entre que es lo bueno y lo malo de cada conducta, el juego favorece el trabajar en equipo fortaleciendo los valores como la ayuda mutua. Por ello, se puede establecer que el juego no solo es importante en el proceso de enseñanza y aprendizaje en los infantes, sino que además contribuye a un desarrollo integral de los niños.

En otras palabras, la zona de desarrollo próximo constituye un elemento fundamental (padres, adultos y compañeros) ya que ayudan a alcanzar niveles de pensamientos elevados. En la edad preescolar la acción y el significado se separan, por lo tanto, el juego no es puramente simbólico, sino que el niño de

cierta forma hace realidad sus fantasías dejando que las categorías de la realidad pasen a través de sus experiencias.

El aula y la familia, son espacios propicios para el aprendizaje del niño en edad preescolar, por tanto se deben generar experiencias y buscar actividades significativas que permitan a los niños ir construyendo continuamente su aprendizaje dentro de un marco social, que les permite además ir asimilando las reglas que determinan sus relaciones con los demás, construir sus conocimientos permitiéndoles aprender de las diversas situaciones que se les presentan. Es así cuando está jugando, el niño ponen de manifiesto el conocimiento que se les demanda sobre el mundo y los objetos, expresan lo que es habitual en su comunidad, desarrollando representaciones mentales sobre el mundo que los rodea de acuerdo con las interacciones que realizan con adultos y compañeros. De esta manera, la imaginación estimulada a través del juego facilita el posicionamiento moral y maduración de ideas, considerado como un canal de expresión y descarga de sentimientos, positivos y negativos ayudando el equilibrio emocional. Algunas acciones como los juegos de imitación, juego de roles, identificación y expresión de sentimientos, narraciones, cuento, juegos imaginarios, juegos de interacción, trabajo en equipo, permite además el desarrollo de futuros hábitos y habilidades sociales.

**a. Definición de juegos de socialización:**

Si se considera «Socialización de cada individuo y desarrollo personal no deben ser dos factores antagonistas». (Delors, 1996, pág.72). La frase anterior, planteada en el Informe a la UNESCO de la Comisión Internacional sobre la

educación para el siglo XXI presidida por Jacques Delors resume los dos ejes sobre los que se genera y desarrolla el proceso educativo, a saber, el individuo y la sociedad.

Por tanto Investigadores como Borges y Gutiérrez (1994), en el “Manual de juegos socializadores, para docentes”, sostiene que el juego, constituye una necesidad de gran importancia para el desarrollo integral del niño, ya que a través de él se adquieren conocimientos, habilidades y sobre todo, le brinda la oportunidad de conocerse así mismo, a los demás y al mundo que los rodea. Peña (1996) Afirma que los juegos, influyen en la socialización de los estudiantes, con estos resultados obtenidos indica que los docentes reconocen que los juegos son una herramienta para lograr que los alumnos desarrollen actividades favorables. Posteriormente García y Fernández (1994) concluyen que mediante el juego, el desarrollo cognoscitivo del niño, es el que constituye los procesos del conocimiento por el cual ellos, empiezan a ampliar su inteligencia y con ello la entrada a la socialización.

“El ambiente social proporciona muchas oportunidades para observar e imitar nuevas conductas. La teoría del aprendizaje social enfoca la capacidad que tienen los niños para aprender observando a otros, no postula que la imitación valla vinculada con algún cambio de valores o de actitudes los cambios que cada persona realiza son resultado de una interacción entre ella y su ambiente (Bandura, 1987).

Por tanto Elkonin (1980) recalca que lo primordial en el juego es la naturaleza social de los roles representados por el niño, contribuyendo al desarrollo de las

funciones psicológicas superiores. Al respecto la teoría histórico cultural de Vygotsky (1978) y las investigaciones transculturales posteriores han superado la de Piaget quien sostiene que el desarrollo del niño se entiende como un descubrimiento exclusivamente personal, ya que Vygotsky enfatiza la interacción entre el niño y el adulto, o entre un niño y otro niño, conocido como Zona de Desarrollo Próximo ZDP, como hecho esencial para el desarrollo infantil. En este sentido, demostrando que la participación activa de los padres contribuyen a desarrollar juegos más complejos, que los que los niños serían capaces de desplegar por si mismos (Doctoroff, 1996). Por otra parte Vygotsky (1978) añade que el juego no es la actividad predominante de la infancia, puesto que el niño dedica más tiempo a resolver situaciones reales que ficticias. No obstante, la actividad lúdica constituye el motor del desarrollo en la medida en que crea continuamente ZDP. Como Erikson (1971) indica que el juego es indispensable para el género humano. Además Bandura acota que “El ambiente social proporciona muchas oportunidades para observar e imitar nuevas conductas. La teoría del aprendizaje social enfoca la capacidad que tienen los niños para aprender observando a otros, no postula que la imitación valla vinculada con algún cambio de valores o de actitudes los cambios que cada persona realiza son resultado de una interacción entre ella y su ambiente” citado por (Newman, 1986, pág. 44).

Por tanto el juego es calificado como una herramienta fundamental para la socialización del niño generando un papel importante en su desarrollo contribuyendo así a la formación de su personalidad, contribuyendo de manera

significativa en el aprendizaje de los individuos para lo cual se debe hallar estrategias en las que los niños sean los principales participantes y así realizar un trabajo colaborativo con la finalidad de que todos compartan puntos de vista fortaleciendo valores que tienen que ver con la convivencia, dándoles oportunidad a los que se les dificulta expresarse frente al grupo. De esta forma considerando lo expresado anteriormente el juego interviene en la formación de las emociones, la conducta y el aprendizaje en el contexto familiar, escolar y social en el que se desenvuelven los niños por lo que aprender a controlarlos implicando retos distintos, ya que en cada entorno aprenden formas diferentes de relacionarse desarrollando así la conducta, el pensamiento y el lenguaje al compartir experiencias mutuas. Esto implica que el educador elija estrategias teniendo en cuenta los conocimientos previos orientados al desarrollo de su autonomía, creatividad, innovación y socialización, esto se logra mediante el diseño de situaciones didácticas que les impliquen desafíos (retos), pero lo más importante que aprendan a trabajar en equipo.

**b. Características de los juegos socializadores,**

Según Montañez et. al. (2000) Los juegos socializadores desarrollarán su objetivo si presenta las siguientes características positivas:

- posibilidad de intercambios de materiales.
- aplicación de reglas sociales,
- facilidad de comunicación entre jugadores,
- posibilidad de juegos por equipos,
- reglas de juego que no den lugar a discusiones.



Influirán negativamente en su misión las siguientes características:

- ridiculización de los no vencedores,
- reglas de juego confusas,
- imposibilidad de comunicación de los jugadores,
- temática agresiva.

Según este criterio de clasificación y atendiendo a las características positivas o negativas que el juego reúna, los juguetes pueden quedar reagrupados según potencien mayormente uno u otro aspecto de la personalidad.

#### **2.2.1.5. Importancia de los juegos como instrumento socializador**

El juego presenta un papel esencial en el desarrollo del niño en:

- A nivel psicomotor, favorece el desarrollo del cuerpo y los sentidos. Desde esta perspectiva los juegos que implican un mayor movimiento, benefician el desarrollo físico y la salud corporal, ya que, mediante este tipo de juegos los niños desarrollan tanto su cuerpo como los sentidos. Por estas razones, es muy importante su presencia dentro del aula, ya que les brinda la oportunidad de adquirir diferentes habilidades motrices básicas como: escalar, rodar, trepar... desarrollando el componente psicomotor.
- A nivel intelectual: La actividad lúdica ayuda a desarrollar algunos aspectos cognitivos como: desarrolla la imaginación, la creatividad, memoria, atención, ayudar al desarrollo del lenguaje, es fuente de aprendizaje, cometer errores y subsanarlos (sin efectos negativos).

- En el desarrollo social de los niños y niñas el juego desarrolla un papel fundamental cuando involucra relación y comunicación con otros niños, permitiendo conocerlos y aprender normas de comportamiento (Pinazo, 1998).
- Desde la perspectiva axiológica, como señala Garaigordobil (1990, citado en Pinazo 1998), el juego es un componente que permite que los niños descubran la vida social de los adultos, del mismo modo que fomenta la interacción y la cooperación entre ellos.
- Permite conocer su realidad dando la oportunidad a los niños de explorar el mundo que les rodea, sus relaciones con los demás, y poder encontrar así su lugar en el mismo. Desde que el bebé nace ya juega, en un primer momento sólo intentando descubrir todo lo que le rodea, y posteriormente con sus padres y juguetes.
- En el desarrollo afectivo: Es así como el juego se va convirtiendo en un aspecto fundamental en el desarrollo físico motor y social del niño este promueve también que el niño pueda expresar sus emociones, sentimientos y afectos convirtiéndose en una actividad divertida, gratificante y educativa. Teniendo en cuenta la importancia del afecto para el desarrollo y equilibrio emocional, ya que su carencia, sobre todo en la infancia, puede tener consecuencias negativas en el futuro; como inseguridad, agresividad.

Hay diversos tipos de juegos y los socializadores cumplen con una función como bien dice su nombre, la intención de socializarse. Es decir, romper diferencias entre nuevos compañeros, conocer gente sin discriminar ningún

aspecto. Además, promueven el aprendizaje en diferentes habilidades, como las sociales, las culturales, de respeto... pues cuando los niños juegan con sus semejantes establecen lazos e interacciones que ayudan a resolver conflictos.

### **2.2.2. Teorías sobre el juego**

La actividad lúdica posee una naturaleza y unas funciones lo suficientemente complejas, como para que en la actualidad no sea posible una única explicación teórica sobre la misma. Bien porque se aborda desde diferentes marcos teóricos, bien porque los autores se centran en distintos aspectos de su realidad, lo cierto es que a través de la historia aparecen muy diversas explicaciones sobre la naturaleza del juego y el papel que ha desempeñado y puede seguir desempeñando en la vida humana.

Platón y Aristóteles: Pensadores clásicos como Platón y Aristóteles ya daban una gran importancia al aprender jugando, y animaban a los padres para que dieran a sus hijos juguetes que ayudaran a “formar sus mentes” para actividades futuras como adultos.

En la segunda mitad del siglo XIX, aparecen las primeras teorías psicológicas sobre el juego:

- **Teoría del excedente de energía:** Spencer (1855) lo consideraba como el resultado de un exceso de energía acumulada. Mediante el juego se gastan las energías sobrantes (Teoría del excedente de energía).
- **Teoría de la relajación:** Lázarus (1901), por el contrario, sostenía que los

individuos tienden a realizar actividades difíciles que producen fatiga, de las que descansan mediante otras actividades como el juego, que producen relajación (Teoría de la relajación).

- **Teoría de la práctica o del pre ejercicio:** Por su parte Groos (1898, 1901) concibe el juego como un modo de ejercitar o practicar los instintos antes de que éstos estén completamente desarrollados. El juego consistiría en un ejercicio preparatorio para el desarrollo de funciones que son necesarias para la época adulta (Teoría de la práctica o del pre ejercicio).
- **Teoría de la recapitulación:** Iniciado ya el siglo XX, nos encontramos, por ejemplo, con Hall (1904) que asocia el juego con la evolución de la cultura humana: mediante el juego el niño vuelve a experimentar sumariamente la historia de la humanidad (Teoría de la recapitulación).
- **Teoría psicoanalítica:** Freud (1905, 1953), por su parte, relaciona el juego bien con la necesidad de la satisfacción de impulsos instintivos de carácter erótico o agresivo, bien con la necesidad de expresión y comunicación de las experiencias vitales y de las emociones que acompañan estas experiencias (Teoría psicoanalítica, Teoría de la catarsis, o Teoría de la expresión emocional).

El juego ayuda al hombre a liberarse de los conflictos y a resolverlos mediante la ficción (Newman y Newman, 1983; Bijou, 1982; Kohnstamm, 1991; Linaza, 1992).

En tiempos más recientes el juego ha sido estudiado e interpretado de acuerdo a los nuevos planteamientos teóricos que han ido surgiendo en Psicología:

- **Teoría de Piaget:** Piaget (1932, 1946, 1966) ha destacado la importancia del juego en los procesos de desarrollo. Ha relacionado el desarrollo de los estadios cognitivos con el desarrollo de la actividad lúdica: las diversas formas de juego que surgen a lo largo del desarrollo infantil son consecuencia directa de las transformaciones que sufren paralelamente las estructuras cognitivas del niño. De los dos componentes que presupone toda adaptación inteligente a la realidad (asimilación y acomodación) y el paso de una estructura cognitiva a otra, el juego es paradigma de la asimilación en cuanto que es la acción infantil por antonomasia, la actividad imprescindible mediante la que el niño interacciona con una realidad que le desborda. Sternberg (1989), comentando la teoría piagetiana señala que el caso extremo de asimilación es un juego de fantasía en el cual las características físicas de un objeto son ignoradas y el objeto es tratado como si fuera otra cosa, o sea de acuerdo con la teoría piagetiana, el juego es importante para el proceso del desarrollo humano ya que se cataloga como la actividad que el propio individuo despliega en sus intentos por comprender la realidad material y social. Los educadores, influidos por la teoría de Piaget, llegan a la conclusión, de que la clase tiene que ser un lugar activo, en el que la curiosidad de los niños sea satisfecha con materiales adecuados

para explorar, discutir y debatir (Berger y Thompson, 1998). Además, aludiendo a la investigación desarrollada en el presente trabajo, Piaget también enfoca sus investigaciones el *desarrollo moral en el estudio del desarrollo del concepto de norma dentro de los juegos*. La forma de relacionarse y entender las normas de los juegos es indicativo del modo cómo evoluciona el concepto de norma social, o juicio moral, en el niño.

- **Teoría de la simulación de la cultura:** Bruner (1984) retomando de alguna forma la teoría del instinto de Groos, consideran que mediante el juego los niños tienen la oportunidad de ejercitar las formas de conducta y los sentimientos que corresponden a la cultura en que viven (citados en Kohnstamm, 1991). El entorno ofrece al niño las posibilidades de desarrollar sus capacidades individuales mediante el juego, mediante el “como si”, que permite que cualquier actividad se convierta en juego (Teoría de la simulación de la cultura).
- **Teoría de la enculturización:** Dentro de esta misma línea, la teoría de Sutton y Robert (1981) pone en relación los distintos tipos de juego con los valores que cada cultura promueve: El predominio en los juegos de la fuerza física, el azar o la estrategia estarían relacionados con distintos tipos de economía y organización social (Teoría de la enculturización). Se considera, por tanto, que existe una estrecha relación entre el juego y la cultura (Roopnarine et al., 1998).
- **La teoría histórico cultural de Vygotsky:** Vygotsky (1934, 1991), por su parte, se muestra muy crítico con la teoría de Groos respecto al significado

del juego, y dice que lo que caracteriza fundamentalmente al juego es que en él se da el inicio del comportamiento conceptual o guiado por las ideas. La actividad del niño durante el juego transcurre fuera de la percepción directa, en una situación imaginaria. *La esencia del juego estriba fundamentalmente en esa situación imaginaria, que altera todo el comportamiento del niño, obligándole a definirse en sus actos y proceder a través de una situación exclusivamente imaginaria.* Elkonin (1980) al respecto subraya que lo fundamental en el juego es la naturaleza social de los papeles representados por el niño, que contribuyen al desarrollo de las funciones psicológicas superiores. La Teoría histórico cultural de Vygotsky y las investigaciones transculturales posteriores han superado la idea piagetiana de que el desarrollo del niño hay que entenderlo como un descubrimiento exclusivamente personal, y ponen el *énfasis en la interacción entre el adulto, o entre un niño y otro niño, como hecho esencial para el desarrollo infantil.* En este sentido, está demostrado por ejemplo que los padres con su participación activa contribuyen a fomentar juegos más complejos que los que los niños serían capaces de desarrollar por sí mismos (Doctoroff, 1996). En esta interacción el lenguaje es el principal instrumento de transmisión de cultural y de educación, dominando las habilidades (Zona de Desarrollo Próximo) depende del tipo de andamiaje que se le proporcione al niño (Bruner, 1984; Rogoff, 1993). A que *el andamiaje* sea efectivo contribuye, sin duda, captar y mantener el interés del niño, simplificar la tarea, hacer demostraciones etc, *actividades que se facilitan con materiales didácticos adecuados, como*

*pueden ser los juguetes.*

### **2.2.3. El juego desde el punto de vista pedagógico**

Desde el punto de vista educativo, se han identificado dos orientaciones en el juego: en primer lugar desde el punto de vista de la escuela activa, con autores como Decroly y Monchamp (2002), considerando los planteamientos de Froebel; estos autores apuestan por la experiencia y la educación de los sentidos, ya que el supuesto básico del que parten es que manipular es aprender (Michelet, 1998). Estos puntos de vista influyen también sobre María Montessori en lo que se refiere a considerar el juego como una manera de enseñar a las niñas y a los niños pequeños una mayor gama de habilidades.

La segunda orientación es la propuesta del juego-trabajo desarrollada por Freinet (1971), quien plantea que el juego, es una actividad placentera, y el trabajo, como tarea establecida para llegar a un fin, pueden articularse dentro de un proceso pedagógico indisoluble para iniciar a la niña o al niño al trabajo a través del juego. La idea es que en las niñas y los niños no hay necesidad natural de juego, lo que hay es necesidad de trabajo, ya que con el trabajo se estimula el deseo permanente, propio de la infancia. Desde esta concepción, Freinet dice que el trabajo en la escuela no debe estar subordinado a la adquisición de la formación intelectual, sino que debe considerarse como un elemento constitutivo, propio de la actividad educativa y, por tanto, integrado en ella, en su vínculo con el juego.



Al respecto, Sarlé (2006) sostiene: La apelación a lo lúdico (“vamos a jugar a...”) capta rápidamente el interés de los niños y niñas y, si realmente la situación es un juego, el éxito casi está asegurado. Sin embargo, el “vamos a jugar a...” no siempre es un juego y como señalamos, tras la propuesta se esconde una actividad “ludiforme”, es decir, un formato de juego pero que no es juego para los niños y niñas. Con la misma rapidez con que los niños y niñas ingresan al territorio lúdico salen de él, apenas perciben que la invitación de la maestra no es tal [...] A veces, los maestros llaman juego a propuestas que no lo son, dejando a los niños y niñas a mitad de camino entre lo que esperaban que pasará y la tarea misma. Como ya señalamos, no son precisamente los niños y niñas a quienes les cuesta reconocer la diferencia entre un juego y otra cosa. En términos del niño, más bien son los adultos los que parecen no comprender que su juego es una ocupación tan importante como el resto de las tareas a las que los invitan los maestros (p. 122-123).

Dentro de la perspectiva educativa se puede encontrar que hay quienes asumen el juego en acciones específicas y con objetivos establecidos con antelación. Esta mirada ha sido influenciada por la perspectiva psicológica, como ya se vio, y en algunos ámbitos se encuentra el deseo de preparar a la niña y el niño para su ingreso a la escuela: todo se hace en nombre del juego, pero realmente no lo es. Este interés de controlar el juego puede provenir de una necesidad de obtener resultados tangibles y mostrar evidencias; como lo plantea Abad (2008), si se

deja que la niña o el niño juegue libre y placentemente, el adulto inmerso en la sociedad de la eficacia se puede sentir culpable.

Como se ha dicho antes, hoy existen otros puntos de vista y se piensa que lo anterior afecta la esencia misma del juego, en tanto transforma su libertad, gratuidad y placer. Vale la pena aclarar que una interpretación de lo anterior se hace evidente en algunas prácticas de las maestras, los maestros y los agentes educativos, cuando dejan que el juego se dé en una libertad absoluta, casi con cierta apariencia de abandono, pues se piensa que si se hace algún tipo de acompañamiento se desdibujan esas características que constituyen la condición misma del juego (Fandiño, 2001).

En definitiva, entre las dos situaciones anteriores (un juego abandonado y un “juego” controlado), se propone el reconocimiento del juego como una práctica social que, en sí misma, es un factor de desarrollo. Un juego que merece tener un lugar, un tiempo, unas condiciones para su despliegue y unos adultos sensibles, con una actitud de acompañamiento, de empatía y de escucha, en cualquiera de los entornos en los que las niñas y los niños habitan y reciben atención. Estos elementos son los que se tratarán en el siguiente apartado.

#### **2.2.4. La socialización**

La socialización se refiere a la inserción del individuo en el mundo social, sufriendo ajustes y transformaciones durante su vida, siendo un proceso en el que intervienen, el individuo y la sociedad; ambos complementarios en su meta final, siendo diferente su origen, intereses, y mecanismos de actuación.

Rocher,(1990) sostiene que es el proceso donde la persona humana aprende e interioriza, en el transcurso de su vida, los elementos socioculturales de su medio ambiente, incorporando a su personalidad, influenciado por las experiencias y de agentes sociales significativos, de esta forma adaptándose a su entorno social.

Los individuos son influidos por lo social y son también capaces de modificar su entorno, en consecuencia se adaptara, y transformara para luego volver a ejercer influencia sobre un otro. Creándose vínculos que se establecen entre las personas, las cuales llevan integrada en su forma de ser, pensar y actuar las características propias del grupo social.

“Esta forma de relación dialéctica, típica de la socialización, debe interpretarse como un proceso de interacción, esto es, como un vínculo definido por la influencia mutua que sufren las partes enfrentadas en la relación y que gracias al influjo de una sobre la otra, resultan transformadas.” (Aguirre yYáñez, 2000:33).

Desde esta perspectiva toda persona establece una relación interactiva con lo social, relación que se tiene en cuenta desde distintos puntos de vista, así tenemos que la socialización es estudiada desde la Sociología como desde la Psicología, enfocadas desde su campo de estudio.

Para Feroso (1999: 172) “Proceso de interacción entre la sociedad y el individuo, por el que se interiorizan las pautas, costumbres y valores compartidos por la mayoría de los miembros de la comunidad, se integra la persona en el grupo, se aprende a conducirse socialmente, se adapta el hombre

a las instituciones, se abre a los demás, convive con ellos y recibe la influencia de la cultura, de modo que se afirma el desarrollo de la personalidad”.

Luego de haberse tratado brevemente lo relacionado a los juegos educativos, es imprescindible enfocar aspectos referentes a la socialización toda vez que es parte de la variable independiente. Definiendo la socialización Vander (1986) indica que es "el proceso por el cual los individuos, en su interacción con otros, desarrollan las maneras de pensar, sentir y actuar que son esenciales para su participación eficaz en la sociedad" (p.22); así como Rocher (1990) la define como "el proceso por cuyo medio la persona humana aprende e interioriza, en el transcurso de su vida, los elementos socioculturales de su medio ambiente, los integra a la estructura de su personalidad, bajo la influencia de experiencias y de agentes sociales significativos, y se adapta así al entorno social en cuyo seno debe vivir"(p. 60).

#### **2.2.5. Principales características de la socialización:**

Las características del proceso de socialización tal como lo plantea McDonald, (1988) son las siguientes:

*La socialización como capacidad para relacionarse.*

El ser humano no se realiza en solitario, sino en medio de otros individuos de su misma especie, de forma que si careciera de esta relación de períodos fundamentales de su evolución, no podría vivir con normalidad en nuestra sociedad.

*La socialización como vías de adaptación a las instituciones.*

Al menos, para no desentonar gravemente en la comunidad de manera que, según la psicología social, no es idéntica en todos los grupos, sino que se estructura en función de las exigencias sociales.

*La socialización es una inserción social.*

Esto es así, puesto que introduce al individuo en el grupo y le convierte en un miembro del colectivo, en tanto que su conducta no sea desadaptativa de la conducta más frecuente en sus componentes o se respeten las normas de tolerancia y de convivencia.

*La socialización es convivencia con los demás.*

Sin ella, el hombre se empobrecería y se privaría de una fuente de satisfacciones básicas para el equilibrio mental. Esta convivencia cumple con el objetivo de llenar las necesidades fundamentales de afecto, de protección, de ayuda, etc.

*La socialización cooperativa para el proceso de personalización.*

Porque el «yo» se relaciona con los otros y construye la «personalidad social» en el desempeño de los roles asumidos dentro del grupo (McDonald, 1988).

*La socialización como interiorización de normas, costumbres, valores y pautas.*

Gracias a la cual el individuo conquista la capacidad de actuar humanamente.

*La socialización es aprendizaje.*

El hombre es un ser social, y en virtud de actividades socializadoras se consigue la relación con los demás. Las habilidades sociales son el resultado de predisposiciones genéticas y de las respuestas a las estimulaciones ambientales.

Dada la importancia que tiene para la Psicología Social esta última característica, el siguiente apartado lo dedicaremos a examinar la socialización como aprendizaje.

#### **2.2.6. Teorías de la socialización**

Para el mejor estudio de la socialización, ha analizado desde varios enfoques por ser un fenómeno importantísimo de la sociedad, como los siguientes:

##### *La Socialización como Aprendizaje*

La socialización es un proceso de aprendizaje que según Bandura (1982) se produce por la observación de modelos de su entorno, se aprende imitando a otros, Se imitan a los padres, luego maestros, amigos y demás familiares, este aprendizaje está basado en una situación social en la que mínimo participan dos personas: el modelo, que realiza una conducta determinada y el sujeto que realiza la observación de dicha conducta; esta observación determina el aprendizaje, a diferencia del aprendizaje cognitivo, el aprendizaje social “el que aprende no recibe refuerzo, sino que este recae en todo caso en el modelo; aquí el que aprende lo hace por imitación de la conducta que recibe el refuerzo (Beck, M., 2009)

##### *La teoría del Rol Social*

La socialización según Parsons (1982) ayuda a que el individuo a llegar a ser un miembro que funcione en el grupo. Teoría basada en dos conceptos importantes: el status y el rol además de la maduración.

Cada status involucra mayor independencia y se internalizarán las normas sociales. Se socializa a través del contacto con las demás personas, se producen lazos emocionales e identificaciones con los demás.

#### *La Socialización como identificación*

Bárcena y Melich (1997) sostienen que la identificación puede ser considerada como el deseo de parecerse o ser similar a otros. Los padres por ejemplo, pero otras personas también pueden ser importantes fuentes de imitación: familiares, amigos muy cercanos, maestros, etc. Para que se produzca una identificación la relación entre el modelo a imitar y el sujeto que se identifica tiene que ser cercana, además es necesaria la motivación y es importante que el modelo sea significativo, atractivo, de gran valor.

#### **2.2.7. Tipos de socialización**

La socialización entendida como el proceso de interacción entre los individuos, quienes comparten ideas, experiencias, opiniones, para enriquecerse de ellas y para enriquecer también a los demás, puede ser clasificada tomando en cuenta algunos criterios:

##### *De acuerdo al lugar en donde se produce:*

Se refiere al espacio en donde el individuo lleva a cabo la socialización.

Así encontramos, más significativos:

- a) Socialización Familiar: Considerada como el primer espacio, la primera célula social. Es el espacio en donde se tienen los contactos más continuos. Los patrones familiares de éxito en la socialización incluyen la seguridad del vínculo afectivo, el aprendizaje por observación del comportamiento de los

padres y la capacidad de respuesta mutua entre padres e hijos (Maccoby, 1992).

b) Socialización Escolar:

Para Durkheim (1976), la socialización a la que se somete a las generaciones más jóvenes es el resultado de un proceso educativo que planifica y dicta la sociedad. Entiende este autor, a la hora de acercarse al análisis de la educación, que se trata de una acción ejercida por los adultos a las generaciones jóvenes con el objetivo “de suscitar y desarrollar en el niño cierto número de estados físicos, intelectuales y morales que requieren en él tanto la sociedad política en su conjunto, como el ambiente particular al que está destinado de manera específica”.

Es el segundo espacio inmediatamente después de la familia. Es este ámbito el que ejerce mayor influencia en la socialización del sujeto.

c) Socialización Laboral: Se produce posteriormente, en las diferentes áreas laborales o de trabajo.

*De acuerdo a la secuencia cronológica:*

Para Quintana (1988) y Petrus (1998) distinguen tres etapas que coinciden, básicamente, en el desarrollo del proceso.

- a. Socialización Primaria: Es la primera que vive el ser humano, se da durante la etapa de la infancia y la niñez y son, la familia y la escuela los elementos, sin embargo, los agentes más importantes de socialización son los padres. Influyen en la conducta del sujeto, que asimila la cultura del grupo. Esta



socialización implica un vínculo o carga afectiva más fuerte entre los miembros del grupo.

- b. **Socialización Secundaria:** Este tipo de socialización lo lleva a cabo personas que ha atravesado por la socialización primaria. El sujeto puede encontrar en ellos factores comunes o divergentes a los de los grupos primarios y puede o no asimilarlos. En esta etapa suele existir menor carga emocional. La socialización se produce cuando el sujeto accede a nuevos ámbitos de la sociedad (escuela, trabajo, otra cultura, etc.). Los principales agentes de esta socialización son las instituciones y las relaciones dentro de estas suelen ser más normadas, con reglas y con jerarquías. El individuo reconoce que no sólo es su familia el grupo más importante, sino que se abre hacia otras dimensiones de la sociedad.
- c. **Socialización Terciaria:** A diferencia de las anteriores, la socialización terciaria suele tener varios puntos de referencia. Algunos la definen como un proceso de “transculturación”, que consiste en la integración a otra sociedad y tiene que adoptar normas y reglas distintas a las de su grupo social para poder integrarse. Otros la conciben como el proceso que ocurre en la etapa de la vejez en donde los roles de la sociedad han variado para el sujeto. El anciano debe abandonar su trabajo, mantenerse en casa, ya no puede hacer las mismas actividades que hacía antes, etc. Finalmente hay quienes definen este tipo de socialización como el proceso de relacionarse con los demás a través de medios tecnológicos. (Rivera: 2012).

d. Resocialización: ocurre cuando un individuo se ha marginado, no se ha adaptado o no ha cumplido con las pautas aceptadas en su grupo y necesita volver a socializarse para adoptar nuevamente las pautas de comportamiento e integrarse a su grupo.

### **2.2.8. Socialización Cognitiva**

La socialización comprende el aprender conductas de una sociedad, es decir supone actuar conforme actúa su grupo social, pero también se aprenden formas de pensar y de sentir. Piaget (1996) es quien más ha profundizado en torno al proceso de aprendizaje social relacionado con el desarrollo cognitivo del sujeto. Sostiene que el desarrollo cognitivo atraviesa por varias etapas en las que se diferencia claramente la evolución de: lo simple a lo complejo, del etnocentrismo a la conciencia grupal y de sociedad y de la incapacidad de operar mentalmente sin la presencia física del objeto hasta elaborar operaciones lógicas sin objetos concretos. Esta internalización de experiencias y normas hacen que el individuo desarrolle su pensamiento conforme su medio social. Las nuevas ideas, las nuevas experiencias se internalizan mediante dos procesos. El primero es la asimilación, por medio del cual el organismo incorpora los estímulos externos al esquema psicológico ya existente e integra los nuevos elementos. Por otro lado, las estructuras ya existentes se acomodan a los nuevos elementos, a los cambios que experimenta el individuo, este proceso, es denominado acomodación.

Este desarrollo cognitivo se concreta en cuatro etapas: *la sensoriomotora* en la que el niño, de entre 0 y 2 años únicamente es imitador de los

comportamientos de su grupo; *la etapa pre-operacional*, entre los 2 y 7 años, el niño es incapaz de considerar el punto de vista de los demás, el suyo es el único que cuenta. Entre los 7 y 11 años, se producen las llamadas *operaciones concretas*, la cual permite resolver problemas concretos de manera lógica. Finalmente, a partir de los 11 años, aparece el interés por los temas sociales, por la formación de su identidad en el llamado *estadio de las operaciones formales*.

Así, cada etapa del desarrollo cognitivo planteado por Piaget implica una característica específica en la forma en que el individuo se relaciona con su mundo social. El desarrollo madurativo propio del hombre hace que se relacione de una u otra forma con su grupo. Entonces observamos que, durante la adolescencia y en adelante, el interés de la persona se vuelca hacia el mundo social, participando de actividades y comportamientos en busca de relaciones sociales.

### **2.2.9. Funciones de la socialización**

Siendo un proceso de la sociedad, la socialización cumple con diversas funciones que contribuyen a que el grupo social funcione. El primer lugar, la socialización controla a los socializados, porque hace que nos acomodemos a las normas o costumbres de la mayoría de los integrantes del grupo, además nos homogeniza, porque nuestras ideas, pensamientos, conductas o sentimientos se expresan de forma común a todos los integrantes del grupo social, es decir, mediante la socialización el ser humano se convierte en un ser social que expresa la personalidad del grupo y no necesariamente la individual.

Quintana (1989) enumera nueve funciones: “familiariza al hombre con las normas; transmite cultura; crea hábitos de comportamiento; actualiza la dimensión social; le hace partícipe del bien social; le ayuda a comprender la vida comunitaria; le coloca en posiciones de responsabilidad frente a los demás; le prepara profesionalmente, y desarrolla su personalidad.”

#### **2.2.10. Relación entre el juego y la socialización**

Huizinga (1972) resume muy bien la mayor parte de las características del juego, en su aspecto formal, como 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 un determinado espacio, que se desarrolla en un orden sometido a reglas y que da origen a asociaciones que propenden a rodearse de misterio o a disfrazarse para destacarse del mundo habitual.

La captación de la realidad del ambiente psicológico presenta en los adultos una adecuada estratificación. Así, en ellos es posible separar con nitidez lo fáctico de lo deseado. Por ello encontraremos tanto niveles de pensamiento más realistas, muchas veces impuestos por lo inalcanzable, como niveles de menor realismo, en algunos de los cuales se mueven sueños e ilusiones. Reiteremos que, si bien existe gran influencia y permeabilidad entre tales niveles, al mismo tiempo los límites entre ellos son bastante precisos, salvo en ciertas situaciones de mayor tensión.

Lewin (1955) señala que “Por el contrario, el ambiente psicológico infantil ha sido caracterizado porque "la diferenciación de los diversos grados de realidad es mucho menos marcada, y (...) las transiciones entre los niveles de realidad y de irrealidad se verifican mucho más fácilmente" (p.201).

El niño parte de una indiferenciación entre dichos niveles de realidad y de irrealidad, y le resulta difícil discernir entre imágenes eidéticas y percepciones, así como entre causalidad "mágica" y "animista". En esta primera etapa "nombre y cosa, acto y palabra mágica, no aparecen aun claramente separados" Al respecto Beines y Herrera (2017) indican que “de la misma manera que no se puede hablar de conductas infantiles en general, sino de las que corresponden a cada etapa del desarrollo, tampoco pueden englobarse todos los juegos del niño en una sola categoría” (p.20) Por el contrario, hay tal diversidad de ellos que se hace difícil su clasificación.

Según Lewin (1961), “de esa manera se confunden deseo y realidad en un sistema de codificación muy distinto del nuestro, pero que persiste en los adolescentes y en aquellos adultos inmaduros para quienes todavía las ideologías resultan absolutas y sustituyen a los hechos” (p. 124). Será bueno aclarar que semejante confusión de niveles no es tan marcada en las conductas infantiles en general, sino particularmente en la situación de juego, que es aquella en la cual la sociedad infantil adquiere su mayor significación.

Como se verá en el capítulo siguiente, el liderazgo es un rasgo infaltable en los grupos de edad escolar. En un grupo de juego ese liderazgo se revela por la constante intervención en la actividad, la decisiva influencia en la elección del

tipo de juego y en el arbitraje para la aplicación de las reglas. El líder lúdico en ocasiones es tiránico y, como dice Chateau (1973), "siente por una especie de intuición psicológica, la atmósfera del grupo y obra en consecuencia. Es diplomático al mismo tiempo que un jefe. Raramente usa la violencia para hacerse obedecer"(p.122).

## **2.2.11. Las habilidades sociales**

### **2.2.11.1. Definición de habilidades sociales**

Las habilidades sociales según Caballo (1993); Gil-Rodríguez (1984); Hidalgo & Abarca (2000); Monjas-Casares (1994) dicen que son conductas manifiestas verbales y no verbales, observables en las distintas situaciones de interacción que tiene una persona con otra. A su vez, las habilidades sociales son respuestas específicas, pues su efectividad depende del contexto concreto de la interacción y de los parámetros que en ella se activan. Se adquieren principalmente por medio del aprendizaje, de carácter incidental o como consecuencia de un entrenamiento específico. Para que una conducta sea socialmente eficaz deben tenerse en cuenta las variables que intervienen en cada situación en las que se exhibe la destreza social.

Por su parte León y Medina (1985), definen a la habilidad social como “la capacidad de ejecutar aquellas conductas aprendidas que cubren nuestras necesidades de comunicación interpersonal y/o responden a las exigencias y demandas de las situaciones sociales de forma efectiva” (p.31).

Por su parte, Kelly (2002), define las habilidades sociales “como un conjunto de conductas aprendidas, que emplean los individuos en las situaciones

interpersonales para obtener o mantener el reforzamiento de su ambiente” (p. 73).

Según este autor, esta definición presenta tres aspectos fundamentales: a) el hecho de que un comportamiento es socialmente hábil en la medida que implique consecuencias reforzantes del ambiente, b) tener en cuenta las situaciones interpersonales en las que se expresan las habilidades sociales y c) la posibilidad de describir las habilidades sociales de modo objetivo. De este modo, Kelly (2002) “sostiene que las habilidades sociales son medios que tiene un sujeto para alcanzar sus objetivos” (p.33).

#### **2.2.11.2. Características**

Según Solimano (2013) las características de las habilidades sociales “son repertorios de conductas adquiridas principalmente a través del aprendizaje, siendo una variable crucial en este proceso, el entorno interpersonal en el que se desarrolla y aprende el niño(a)” (p.1). Son un modo de respuestas específicas a situaciones concretas. Tienen componentes motores y manifiestos como conductas verbales; emocionales y afectivas como la ansiedad o alegría; y cognitivos como pensamientos.

Las habilidades sociales básicas son: Sonreír (símbolo de aceptación, agrado, agradecimiento); Saludar (básico para interactuar); Presentarse (propician la iniciación de nuevas relaciones); Cortesía y amabilidad (entre ellas está el decir gracias, pedir disculpas, por favor y permiso y son las que colaboran en el afianzamiento de la amistad).

### **2.2.11.3. Funciones de las habilidades sociales**

Ampliando la información sobre las habilidades sociales tanto León y Medina (1998) remarcan que “ la función que tienen las habilidades sociales para la resolución de situaciones interpersonales, son lo que las torna necesarias para la adaptación al ambiente más próximo de la persona” (p. 21). Por su parte, al definir qué es una habilidad social es necesario considerar la etapa evolutiva que transita aquel que ejecuta dichas habilidades sociales, ya que las exigencias del ambiente no tienen la misma significación para un niño, un adolescente o un adulto. Michelson y otros (1987) plantean “que las habilidades sociales se adquieren a través del aprendizaje, por lo que la infancia es una etapa crítica para la enseñanza de éstas. Igualmente señala que su acrecentamiento está ligado al reforzamiento social” (p. 96) . Precisamente, la práctica de las habilidades está influida por las características del entorno; habilidades tales como pedir favores a otros niños, preguntar por qué a un adulto, tomar decisiones, son ejemplos en ese sentido.

### **2.2.11.4. Adquisición de las habilidades sociales**

El pasaje de la niñez a la adolescencia supone la adquisición de habilidades sociales más complejas, puesto que los cambios físicos y psíquicos implican una modificación del rol del adolescente respecto a cómo se ve a sí mismo, cómo percibe al mundo y cómo es visto por los otros. A lo referido Lacunza (2007) el mayor acercamiento a pares, particularmente del otro sexo, la utilización del tiempo libre y el uso del dinero, entre otros aspectos, conlleva la puesta en marcha de habilidades de interacción verbal, de resolución de



conflictos interpersonales, de elogio y de expresión de emociones positivas y negativas. “Se ha encontrado que los adolescentes con alto nivel de entendimiento interpersonal y habilidades de comunicación positiva son los que mayor influencia tienen en sus iguales, lo que permite suponer que emplean un mayor número de habilidades sociales” (p. 141). Lo descrito muestra que resulta relevante definir qué comportamientos sociales se adquiere tanto en la infancia como en la adolescencia.

#### **2.2.11.5. Habilidades sociales en niños y niñas**

Luego de haber expuesto las generalidades de las habilidades sociales; ahora es necesario referir sobre las habilidades sociales en los niños y niñas preescolares. Así Monjas (2002) señala que “una tarea evolutiva esencial del niño es la de relacionarse adecuadamente con pares y adultos, conformando vínculos interpersonales” (p.22). Para ello es necesario que éste adquiera, practique e incluya en su comportamiento una serie de capacidades sociales que le permitan un ajuste a su entorno más próximo. A lo referido Caballo, (1993) “estas capacidades se denominan habilidades sociales y se definen como un conjunto de conductas que permiten al individuo desarrollarse en un contexto individual o interpersonal expresando sentimientos, actitudes, deseos, opiniones o derechos de un modo adecuado a la situación”

Generalmente, posibilitan la resolución de los problemas inmediatos como la probabilidad de reducir problemas futuros en la medida que el individuo respeta las conductas de los otros. Las habilidades sociales son un conjunto de comportamientos aprendidos que incluyen aspectos conductuales,

cognitivos y afectivos. La característica esencial de estas habilidades es que se adquieren principalmente a través del aprendizaje por lo que no pueden considerárselas un rasgo de personalidad.

Por otro lado, tal como se planteó, el aprendizaje de las habilidades sociales se inicia desde el nacimiento a través del proceso de socialización. Diversos enfoques evolutivos coinciden en señalar que en los años preescolares o de niñez temprana, Papalia (2001) “las adquisiciones motrices y mentales favorecen el desarrollo social y emocional del niño, por lo que la enseñanza y práctica de habilidades sociales resulta fundamental” (p.67) . Alrededor de los 3 años, los niños adelgazan y crecen tanto el tronco como las piernas y los brazos, aunque la cabeza es relativamente más grande que otras partes del cuerpo, las que a su vez, siguen su crecimiento tomando cada vez más el aspecto de un adulto. Esto posibilita que deje de ser mirado como un bebé y pueda separarse del vínculo simbiótico psicológico con la madre, con el afianzamiento de los vínculos fraternos y el descubrimiento de la relación paterna, tal como lo afirman Griffa & Moreno (2005) “Es un período en el que el juego ocupa un lugar clave para la socialización, ya que el niño está volcado al mundo exterior, aunque todavía mantiene una actitud cognitiva egocéntrica” (p. 64).

#### **2.2.11.6. Las habilidades sociales en pre escolares**

El período de los tres a los cinco años es fundamental para el desarrollo de las capacidades sociales, ya que el niño vivencia y registra una serie de situaciones que le permiten organizar su mundo social, comprender normas y prohibiciones

como expresar sus propios derechos. Según Gottman (1983) “estas habilidades son predictoras de la capacidad del niño para hacer nuevas amistades” (p.52). La cual le permite que el niño pueda percibirse a sí mismo y a los otros de un modo más integrado, adquiriendo una competencia social. Durante este período, el niño efectúa una transición desde el juego paralelo hacia un juego más interactivo y cooperativo, por lo que las interacciones con otros niños suelen ser más frecuentes y duraderas. Surge así la necesidad del niño de desarrollar habilidades para resolver exitosamente conflictos con pares o poder jugar con niños desconocidos. El niño puede comprender la mente de los otros y distinguirla respecto al mundo material. Estos avances del pensamiento son fundamentales en las habilidades sociales, particularmente en el desarrollo de la empatía. Además, las relaciones con los otros suelen ir asociadas a expresiones emocionales por lo que, sobre todo después de los dos años, los niños son capaces de reconocer sus propios estados emotivos como también de los demás.

En este período se acrecientan las interacciones sociales del niño, sobre todo por su ingreso al ámbito escolar. Delval (1996) “La vinculación con los otros posibilita no sólo el manejo de las emociones sino la internalización de pautas y roles, elementos esenciales para un desenvolvimiento eficaz en periodos posteriores” (p.84). Además, el niño paulatinamente va conformando modelos sobre el funcionamiento mental de las otras personas, estableciendo así una especie de causalidad psicológica sobre las relaciones sociales. Todavía son escasos los autores que han trabajado con población infantil, particularmente

preescolar, sobre el desarrollo de las habilidades sociales, donde incluye aquellas vinculadas a la interacción con el juego, la expresión de emociones, la autoafirmación y la conversación. Estos autores españoles han diseñado un programa para el desarrollo de tales habilidades con el objetivo de que los niños aprendan a ser críticos, libres, responsables y solidarios. Por su parte, Merrell (2002) considera a las habilidades sociales como “conductas positivas o de adaptación que permiten el óptimo desarrollo personal y social de niños preescolares” (p. 83). Puede afirmarse que la insuficiencia de estudios empíricos en población preescolar podría deberse no sólo a las dificultades intrínsecas a la definición del constructo habilidad social, tal como plantea Fernández (1994) “sino también a la complejidad metodológica que exige la evaluación de dichas competencias en la infancia” (p. 148) .

#### **2.2.11.7. Habilidades sociales básicas**

Continuando con la exposición de contenidos de las habilidades sociales se trata ahora de las principales habilidades sociales básicas.

**a. Habilidad de saber escuchar.** El Ministerio de Salud (2005) señala “a la hora de mantener una conversación, tan importante como hablar es escuchar lo que dice la otra persona” p. 20). Escuchar a las otras personas te permitirá hacerle preguntas acerca de lo que dice; ayudará a introducir nuevos temas cuando los actuales se agoten, y los demás se sentirán a gusto porque se les está prestando atención. Escuchar, es una función básica que se desarrolla tempranamente y en la que juega un papel importante la familia. Es un proceso a través del cual se convierte el lenguaje

hablado en imágenes mentales significativas. Uno de los problemas existentes en la actualidad, es que los niños no escuchan al profesor, ni se escuchan entre ellos, por lo que no prestan atención a las instrucciones, interrumpen al hablar y no entienden lo que se les dice, lo que provoca problemas e interferencias en la interrelación de los estudiantes entre sí y dificultades para relacionarse con los profesores.

- b. Habilidad de iniciar y mantener una conversación.** La mayoría de la interacción social humana se vale de la conversación que consiste normalmente en una mezcla de resolución de problemas y transmisión de la información, por una parte, y el mantenimiento de las relaciones sociales y el disfrute de la interacción con los demás. Existen grandes diferencias en la habilidad de los individuos para utilizar el lenguaje que se relacionan principalmente con la inteligencia, la educación y el entrenamiento, y la clase social. La conversación implica una integración compleja y cuidadosa regulada por señales verbales y no verbales. Según Zapata (2011) “antes de que las personas puedan empezar a hablar ambas deberán indicar que están prestando atención, deberán estar ubicadas a una distancia razonable, dirigir sus miradas o sus cuerpos e intercambiar miradas de vez en cuando”. Cuando empieza la conversación cada uno necesita del otro una cierta retroalimentación no-verbal mientras habla (una mirada relativamente fija, movimientos de asentimiento con la cabeza, expresión facial adecuada, etc), ya que en ausencia de estos comportamientos la conversación se agotaría. Además, estas señales regulan el flujo de tal modo que cada persona pueda

tomar su turno adecuadamente sin producirse demasiadas interrupciones o silencios incómodos y prolongados. En este sentido hay personas con inhabilidad social que parecen incapaces de mantener una conversación, después de haber intercambiado una o dos expresiones.

- c. Habilidad de Formular Preguntas:** según Rodríguez (2014) “las preguntas son esenciales para conseguir y mantener la conversación, obtener información, mostrar interés en los demás e influir en la conducta de los otros, y el no utilizarlas puede producir déficits en estas áreas” (p. 59). Las clases de preguntas clasificadas según diferentes criterios son: Preguntas generales del tipo "cómo estás" que permiten al que habla hacerlo sobre algo que él mismo elige y son útiles para empezar la conversación; preguntas específicas que siguen a las generales de tipo "dónde fuiste", "qué hiciste" y que son útiles para mantener hablando a la otra persona; preguntas sobre hechos como "qué hiciste el fin de semana", "qué película viste" que sirven para obtener información e introducir nuevos temas de conversación. Preguntas sobre sentimientos del tipo de "qué pensaste o sentiste" y que se emplea para conseguir que los otros cuenten cosas de sí mismos; preguntas con final abierto como "cuéntame más sobre eso" y que exigen una narración detallada; preguntas y preguntas con final cerrado que se contestan con un sí o un no como ¿eres feliz conmigo?.
- d. Habilidad de dar las gracias,** que es una actitud de reconocimiento por un servicio o favor que se le ha hecho en forma personal, que expresa reconocimiento y gratitud, significando una proximidad psicológica que

denota atención, escucha profunda, empatía, disponibilidad para el servicio, la ayuda y la solidaridad para con otras personas y que contribuyen al clima psicológico de bienestar, paz, concordia, reciprocidad y unidad en grupo o reunión de dos o más personas.

**e. Habilidad social de presentarse.** Según la Real Academia Española (2001) la habilidad de presentarse es “darse a conocer a otra sin que intervenga ningún mediador, indicándole el nombre y otras circunstancias que contribuyan a su identificación” (p.2). El niño desde que nace está en proceso de adaptación social hasta convertirse en persona. El pensamiento es el resultado de la personalización de las actividades: la persona solo piensa cuando siente como propio lo que hace. El pensamiento humano es siempre un proceso motivado, no sólo por los contenidos significativos que están en su base, sino por las emociones que se generan en su propio curso. Por ello, el niño que desde una edad muy temprana va formando la habilidad social de presentarse ante los amigos, docentes y cualquier persona, estará demostrando en el futuro indicios de madurez, toda vez que la presentación es una característica social que lo desarrollará durante toda su vida, y en todo lugar, por lo que se considera de suma importancia su formación.

**f. Habilidad de saber reconocer y valorar a los demás,** que son las expresiones verbales para confirmar el valor de otras personas o aumentar la autoestima de las mismas, incluso ante terceros (interpretar positivamente

conductas de otros, disculpar, interceder, mediante palabras de simpatía, alabanza o elogio).

Según refiere Bustos (2001) “el saber reconocer a otras personas indica un gran valor o habilidad que actúa en doble dimensión: a nivel intrapersonal cuando la persona piensa, reflexiona y analiza las conductas positivas o negativas de otro” (p.121). A nivel interpersonal, cuando manifiesta o exterioriza un cumplido, un halago o una recompensa a otro. En estos casos la habilidad social, lo demuestra en la exteriorización interpersonal.

#### **2.2.11.8. Factores que favorecen el desarrollo de las habilidades sociales**

Luego de haberse expuesto las habilidades sociales básicas; a continuación se hace conocer aspectos importantes para el desarrollo de tales habilidades. Es importante considerar, que el ambiente donde se desarrolla el niño y la niña debe brindar un clima de afecto, confianza y seguridad. Entendiendo que los aspectos afectivos y emocionales tienen una importancia especial en Educación Infantil. Sólo si el niño se encuentra a gusto y seguro en la escuela, se implicará positivamente en el aprendizaje y desarrollo. De aquí la necesidad de construir, entre todos los educadores, un clima de afecto, confianza y seguridad para los niños Aguado (1993). A continuación, se consideran algunos puntos de vista importantes sobre tal situación: “las características de los niños de Educación Infantil exigen encontrar en el centro escolar un ambiente cálido, acogedor y seguro: la necesidad de afecto es una necesidad básica tan primaria como la necesidad de comer o de protección” (p.123). Los niños precisan una relación estable y continua con aquellas personas que cubren



sus necesidades de cuidado, exploración y juego. Estas relaciones producen sentimientos de bienestar, confianza y seguridad.

En un ambiente de estas características, el niño puede afrontar los pequeños retos que le plantea el conocimiento progresivo del medio, superar las frustraciones que la convivencia implica, relacionarse positivamente con los compañeros y con el educador, y así aprender y desarrollarse, crecer y convertirse en miembro activo de su grupo social. Para ello, los niños necesitan tener con el educador una relación personal de gran calidad, una relación que transmita a los niños la seguridad de que son queridos y valorados. Este ambiente cálido y esta relación afectuosa no se oponen a la existencia de normas y a la presencia de retos y exigencias, que adquieren todo su valor educativo cuando se dan en un contexto de afecto y consideración para el niño. Las normas y rutinas contribuyen a la creación de un ambiente de seguridad: el saber qué no puede hacer o saber qué hará después ayudará al niño a crearse un entorno estable y seguro. Las normas deben insertarse en un ambiente o clima afectivo, estar adaptadas a las posibilidades del niño, ser consistentes y flexibles y no excesivas.

## **2.2.12. Áreas, competencias y capacidades relacionadas a las habilidades sociales**

### **2.2.12.1. Área Personal Social de educación Inicial**

El área Personal Social, según el Ministerio de Educación (2008) atiende al desarrollo del niño y la niña desde sus dimensiones personal (como ser individual en relación consigo mismo) y social (como ser en relación con otros).

“Busca que los niños y niñas se conozcan a sí mismos y a los demás, a partir

de la toma de conciencia de sus características personales y de las relaciones que establece base para la convivencia sana en su medio social” (p. 111).

#### **2.2.12.2. Competencias y capacidades**

De acuerdo al Ministerio de Educación (2015) “en educación inicial las competencias, capacidades e indicadores correspondientes a las habilidades sociales son las siguientes” (p.44):

**a. Competencia: afirma su identidad:** Afirmar y valorar la propia identidad supone que el estudiante se conozca y se aprecie, partiendo por reconocer las distintas identidades que lo definen y las raíces históricas y culturales que le dan sentido de pertenencia. Además, pasa por aprender a manejar sus emociones y su comportamiento cuando interactúa con otros. Todo ello le permite desarrollar los sentimientos de seguridad y confianza en sí mismo, necesarios para actuar autónomamente en diferentes contextos.

#### **Capacidades:**

- **Se valora a sí mismo:** Implica un proceso de conocimiento, valoración y aceptación de uno mismo como ser singular y diferente de los demás. Ello supone el reconocimiento de sus características personales y de sus raíces familiares, sociales y culturales.
- **Autorregula sus emociones y comportamiento:** Implica la habilidad de reconocer y tomar conciencia de las propias emociones, con el fin de expresarlas de manera regulada, considerando el contexto. Ello permite

aprender a modular su comportamiento, de acuerdo con su proceso de desarrollo, en favor de su bienestar y el de los otros.

- b. Competencia: convive respetándose a sí mismo y a los demás:** Esto implica que el niño construya relaciones sociales desde la condición que tenemos como sujetos de derecho y desde el cumplimiento de nuestros deberes ciudadanos. También es importante que el estudiante, a través de esta competencia, aprenda a manejar conflictos de manera constructiva y a comprometerse, partiendo de la reflexión.

### **Capacidades**

- **Interactúa con cada persona, reconociendo que todas son sujetos de derecho y tienen deberes:** Con esta capacidad buscamos que cada niño se reconozca como sujeto de derecho, es decir, que tiene los mismos derechos que sus demás compañeros y, por ello, no debe permitir ningún tipo de discriminación ni hacia él ni hacia otra persona.
- **Construye y asume normas y leyes utilizando conocimientos y principios democráticos:** Con esta capacidad buscamos que los niños deseen conocer las costumbres, tradiciones y formas de vida de otros niños en distintas regiones, pueblos o comunidades. Así se logrará encontrar las similitudes y valorar las diferencias, y verlas como las verdaderas riquezas de nuestra diversidad. Alcanzar esto supone que partamos de la vivencia de sus costumbres y tradiciones, respetándolas y valorándolas.

- **Maneja conflictos de manera constructiva a través de pautas, estrategias y canales apropiados:** Esta capacidad pretende que los niños puedan enfrentar los conflictos o dificultades que se les presentan y buscar formas de solución, a partir de la práctica de algunas estrategias y pautas dadas por la docente.

**c. Participa en actividades deportivas en interacción con el entorno:** Esta competencia tiene las siguientes capacidades:

- Emplea sus habilidades psicomotrices al compartir con otros, diversas actividades físicas.

**d. Participa en asuntos públicos para promover el bien común**

- Asume una posición sobre un asunto público, que le permitan construir

### **2.2.3. Definición conceptual**

#### **LOS JUEGOS SOCIALIZADORES.**

Garaigordobil (1990) citado en Pinazo (1998), sostiene que el juego es un mecanismo que permite que los niños descubran la vida social de los adultos, del mismo modo que fomenta la interacción y la cooperación entre ellos. Además, le da la oportunidad a las criaturas de explorar el mundo que les rodea, sus relaciones con los demás, y poder encontrar así su lugar en el mismo.

#### **HABILIDADES SOCIALES**

León y Medina, definen a la habilidad social como “la capacidad de ejecutar aquellas conductas aprendidas que cubren nuestras necesidades de comunicación interpersonal y/o responden a las exigencias y demandas de las situaciones sociales de forma efectiva” (1998: 15).

## **Capítulo III:**

### **RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN**

#### **3.1. Descripción del trabajo de campo**

##### **3.1.1. Acciones previas a la fase experimental del estudio**

Luego de haberse aprobado el proyecto de investigación, se tuvo que efectuar las coordinaciones con la Institución Educativa Inicial N° 305 de Rondobamba, en la provincia de Huacaybamba, del departamento de Huánuco solicitando por escrito la autorización a la directora para el desarrollo de las doce sesiones de aprendizaje programadas para mejorar las habilidades sociales básicas de niños y niñas de 5 años de edad.

Para cuyo efecto se elaboraron los diseños de clase con temas relacionados a los juegos socializadores para determinar efectos en las habilidades sociales básicas, elaborando los materiales y recursos educativos a utilizar en cada una de las actividades de aprendizaje programadas. Del mismo modo, teniendo en cuenta los indicadores e instrumentos de evaluación.

a. Aplicación del pre test: Antes de la ejecución de la fase experimental de acuerdo al diseño del estudio se aplicó el pre test a través de una Guía de Observación, la misma que fue elaborada en base a 30 ítems correspondientes a las dimensiones e indicadores de la variable dependiente. Luego de la aplicación de la prueba, se procesaron los resultados utilizando los procedimientos estadísticos utilizando para ello tablas y gráficos que permitieron una mejor objetividad de la información.

### 3.1.2. Desarrollo de la fase experimental

Conociendo los resultados del pre test donde se encontró serias deficiencias y limitaciones de los niños y niñas en lo que se refiera a las habilidades sociales básicas comunicativas, de interrelación personal y de interacción social, se inició con esta fase llevándose a cabo del modo siguiente:

- \* Cada una de los temas o actividades de aprendizaje correspondieron a la primera variable, es decir correspondiente a los juegos socializadores en su variantes de juegos fantásticos, juegos de reglas y juegos cooperativos.
- \* Cada una de las sesiones programadas tuvieron una duración de 45 minutos.
- \* **Los procesos o secuencias de aprendizaje seguidas fueron las siguientes:**
  - **La motivación:** Con actividades como canciones, cuentos, dramatizaciones, entre otros.
  - **Rescate de saberes previos:** Esta fase se cumplió a través de interrogantes, lluvia de ideas, esquemas y participaciones directas.
  - **Elaboración del aprendizaje:** Etapa fundamental donde los niños y niñas construyeron la información o conocimiento siguiendo las secuencias lógicas del aprendizaje significativo, bajo las orientaciones de las docentes.

- **Finalización:** Etapa donde se consolida el aprendizaje, apoyando a los niños y niñas que muestran ciertas limitaciones en función a sus ritmos y estilos de aprendizaje, aplicándose también la evaluación final o de salida.

### 3.2. Presentación resultados e interpretación de la información.

**Tabla 1**  
**Matriz de puntuaciones por dimensiones de la variable Habilidades Sociales**

N	DIMENSIONES DE LAS HABILIDADES SOCIALES															
	PRE TEST								POST TEST							
	Comunicativas		Interpersonales		Interacción social		Total		Comunicativas		Interpersonales		Interacción social		Total	
	Pje.	Niv.	Pje.	Niv.	Pje.	Niv.	Pje.	Niv.	Pje.	Niv.	Pje.	Niv.	Pje.	Niv.	Pje.	Niv.
1	6	I	6	I	5	I	17	I	11	P	11	P	9	P	31	P
2	7	I	6	I	9	P	22	I	11	P	11	P	11	P	33	L
3	9	P	9	P	8	I	26	P	11	P	12	L	11	P	34	L
4	6	I	6	I	10	P	22	I	11	P	9	P	12	L	32	L
5	7	I	7	I	8	I	22	I	12	L	11	P	12	L	35	L
6	9	P	8	I	9	P	26	P	9	P	11	P	11	P	31	P
7	6	I	10	P	6	I	22	I	12	L	11	P	11	P	34	L
8	7	I	6	I	5	I	18	I	11	P	12	L	10	P	33	L
9	10	P	7	I	6	I	23	I	11	P	11	P	12	L	34	L
1	8	I	6	I	5	I	19	I	11	P	12	L	12	L	35	L
1	9	P	6	I	3	I	18	I	12	L	11	P	8	I	31	P
1	9	P	7	I	5	I	21	I	11	P	11	P	12	L	34	L
1	7	I	7	I	5	I	19	I	12	L	12	L	11	P	35	L
1	6	I	6	I	8	I	20	I	12	L	11	P	11	P	34	L
1	7	I	8	I	7	I	22	I	12	L	12	L	12	L	36	L
1	9	P	8	I	6	I	23	I	11	P	12	L	10	P	33	L
1	6	I	6	I	7	I	19	I	11	P	12	L	12	L	35	L

1	6	I	10	P	3	I	19	I	12	L	11	P	11	P	34	L
1	7	I	7	I	4	I	18	I	12	L	12	L	12	L	36	L
2	6	I	6	I	8	I	20	I	12	L	12	L	12	L	36	L
2	7	I	7	I	2	I	16	I	11	P	11	P	9	P	31	P
2	6	I	6	I	7	I	19	I	11	P	11	P	12	L	34	L
2	9	P	8	I	8	I	25	P	12	L	11	P	12	L	35	L
2	6	I	8	I	7	I	21	I	11	P	12	L	11	P	34	L
2	7	I	6	I	6	I	19	I	12	L	11	P	12	L	35	L

**Fuente:** Resultados del pre y post test de los estudiantes de cinco años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 305 de Rondobamba-Huacaybamba-Huánuco.

### **Explicación teórica de los códigos considerados como niveles de logro:**

En la actualidad, la Estadística es la herramienta más útil que se tiene para el trabajo de los datos y es requerida en el desarrollo de casi cualquier tarea que implica el análisis e interpretación de los datos. Esto es claro para muchos investigadores de la educación en Estadística. Señalan Cueva & Ibañez (2008), que la estadística viene siendo utilizado como lenguaje y método de investigación científica en disciplinas como la lingüística, geografía, física, ingeniería, psicología y economía, educación entre otros (p.34),

Por su parte Bologna (2014) explica que dentro del campo de la estadística cuando se evalúan resultados de rendimiento académico existe la necesidad de cuantificarlos o cualificarlos. Bajo este precedente, en el Sistema educativo Peruano de acuerdo a las Normas de Evaluación propuesto por el Ministerio de Educación en cuanto se refiere a la evaluación de educación inicial donde se diferencia de la primaria y secundaria solamente utilizan los términos Logro (L) en proceso (P) en inicio (I).



**LEYENDA:**

NIVELES DE HABILIDADES SOCIALES BÁSICAS	PUNTAJE/INTERVALOS	
	DIMENSIONES	VARIABLE
En inicio	[6-8]	[18-24]
En proceso	[9-10]	[25-30]
Logró	[11-12]	[31-36]

**Tabla 2**

**Comparación de indicadores estadísticos de tendencia central y dispersión relativa en el pre test y post test**

**Estadísticos**

Estadígrafo	Pre Test	Post test
-- X	20.64	33.8
Mediana	20	34
S	2.66	1.58
CV	13%	5%

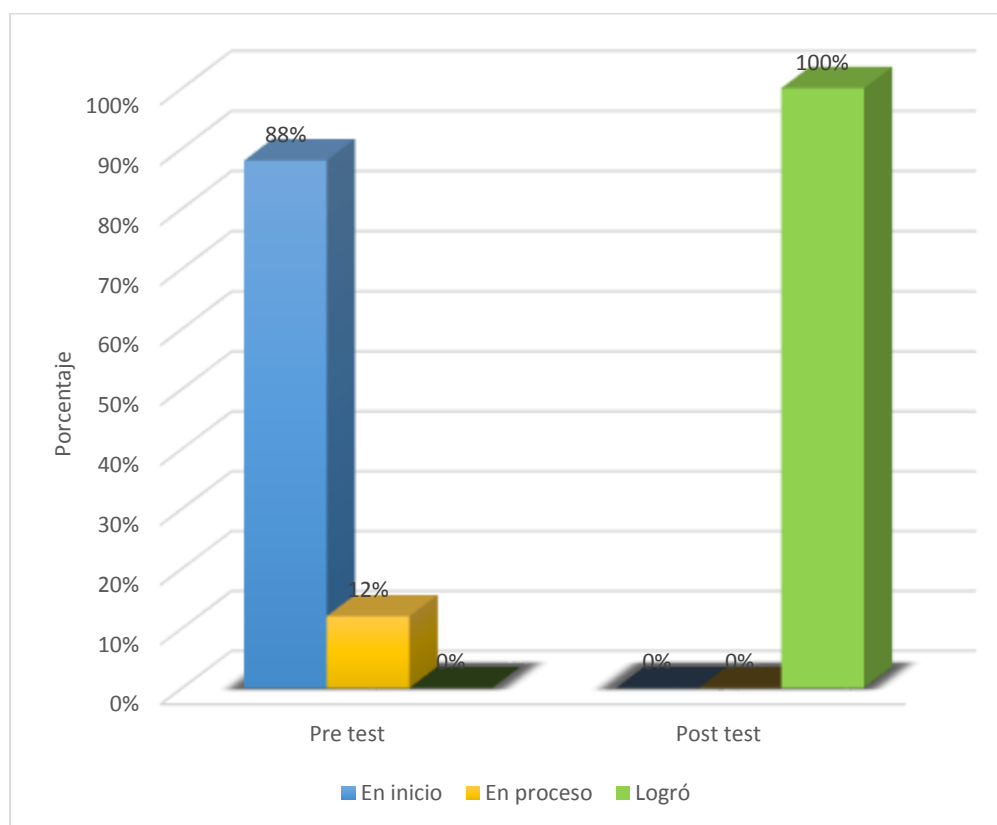
**Descripción:**

El promedio ( $\bar{x}$ ) y la mediana indican que hubo una mejora en los puntajes obtenidos por los estudiantes en el post test, con relación al pre test. La desviación estándar (S) y el coeficiente de variación (CV), indican que hay menos variación de los puntajes obtenidos en el post test con relación al pre test. Es decir, los resultados obtenidos en el post test son más homogéneos que el pre test.

**Tabla 3**

**Niveles de logro de las habilidades sociales obtenidos entre Pre y Post Test**

Niveles de logro	Pre test		Post test	
	fi	%	fi	%
<b>En inicio</b>	22	88	0	0
<b>En proceso</b>	3	12	0	0
<b>Logró</b>	0	0	25	100
<b>Total</b>	<b>25</b>	<b>100</b>	<b>25</b>	<b>100</b>



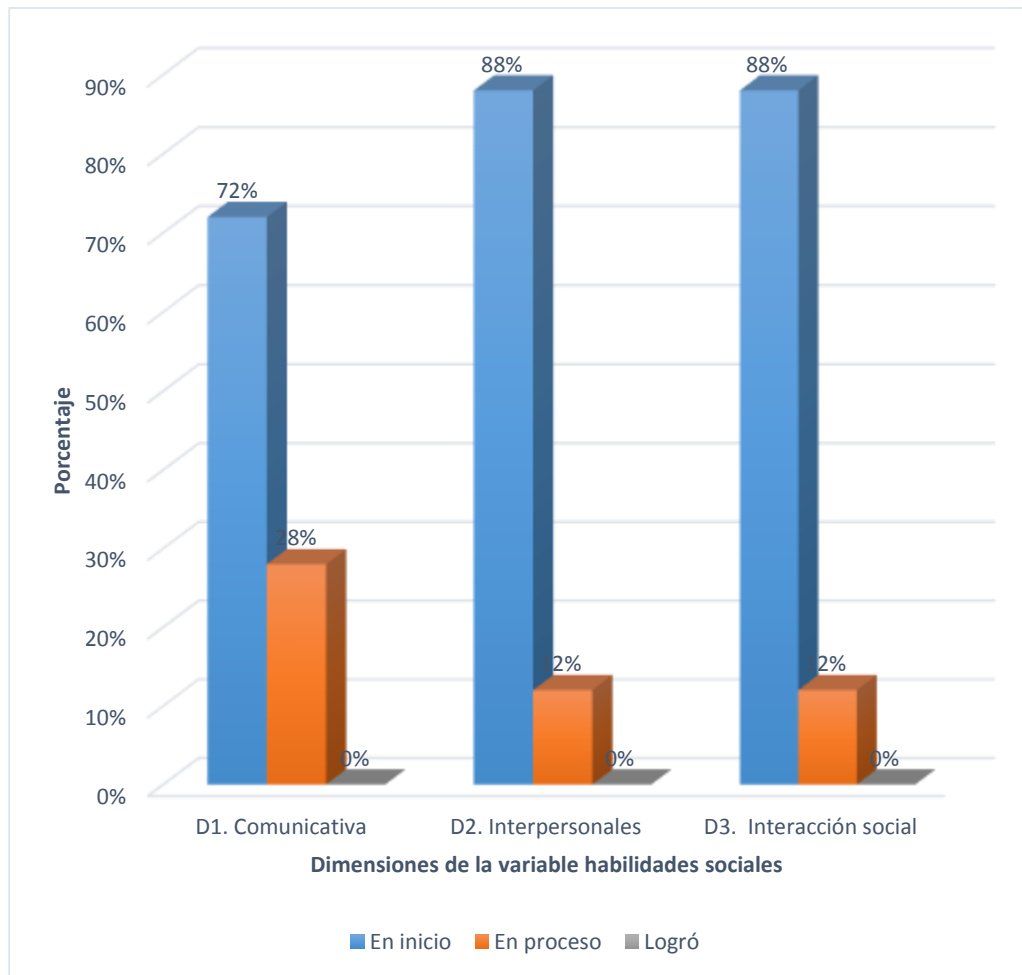
**Figura 1. Niveles de logro de las habilidades sociales obtenidos entre Pre y Post Test**

**Descripción:** En la tabla 3 y figura 1, se observa que en el pre test el 88% de los niños se encontraban en el nivel en inicio y el 12% se encontraban en el nivel en proceso, esto fue antes de la aplicación de los juegos socializadores como estrategia didáctica. En el post test, se observa que el 100% de los niños se encuentran en el nivel logrado, este resultado es debido a la eficacia de los juegos socializadores en el desarrollo de las habilidades sociales de los niños de 5 años.

**Tabla 4**

**Niveles de logro por dimensiones de las habilidades sociales obtenidos en el Pre Test**

Niveles de logro	D1. Comunicativa		D2. Interpersonales		D3. Interacción social	
	fi	%	Fi	%	fi	%
<b>En inicio</b>	18	72	22	88	22	88
<b>En proceso</b>	7	28	3	12	3	12
<b>Logró</b>	0	0	0	0	0	0
<b>Total</b>	<b>25</b>	<b>100</b>	<b>25</b>	<b>100</b>	<b>25</b>	<b>100</b>



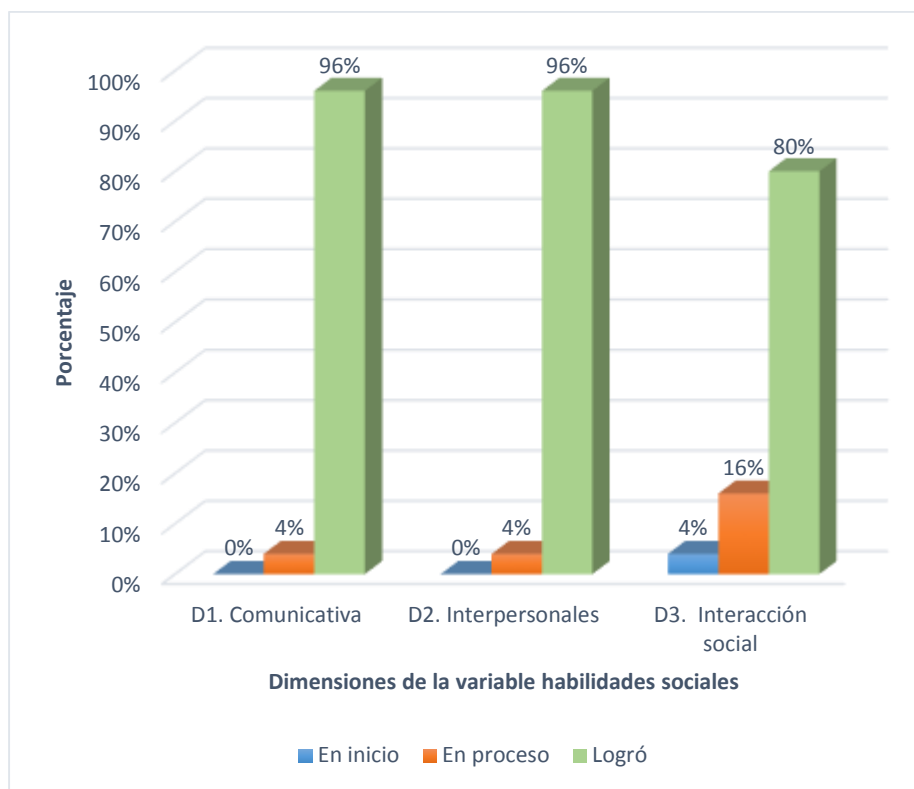
**Figura 2. Niveles de logro por dimensiones de las habilidades sociales obtenidos en el Pre test**

**Descripción:** En la tabla 4 y figura 2, se observa que en el pre test la mayoría de los estudiantes se encontraban en el nivel en inicio, sobre todo en las dimensiones interpersonales e interacción social en las que se registró un 88% de niños respectivamente. En la dimensión comunicativa el 28% de niños se encontraban en el nivel en proceso y el 72% en inicio.

**Tabla 5**

**Niveles de logro por dimensiones de las habilidades sociales obtenidos en el Post Test**

Niveles de logro	D1. Comunicativa		D2. Interpersonales		D3. Interacción social	
	fi	%	Fi	%	fi	%
<b>En inicio</b>	0	0	0	0	1	4
<b>En proceso</b>	1	4	1	4	4	16
<b>Logró</b>	24	96	24	96	20	80
<b>Total</b>	<b>25</b>	<b>100</b>	<b>25</b>	<b>100</b>	<b>25</b>	<b>100</b>



**Figura 3. Niveles de logro por dimensiones de las habilidades sociales obtenidos en el Post Test**

**Descripción:** En la tabla 5 y figura 3, se observa que en el post test la mayoría de los niños se encuentran en el nivel logrado, registrándose mayor porcentaje de logro en las dimensiones comunicativa e interpersonal con un 96%. En la dimensión interacción social se observa que un pequeño porcentaje de niños, 4% aún está en el nivel en inicio, el 16% están en el nivel en proceso y un importante 80% se encuentran en el nivel logrado.

El análisis anterior indica que hubo una mejora considerable en el desarrollo de las habilidades sociales de los niños de 5 años. Esto gracias a la aplicación de la estrategia didáctica juegos socializadores.

➤ **Pruebas de hipótesis**

• **Hipótesis general de la investigación:**

Los juegos socializadores influyen significativamente en el desarrollo de las habilidades sociales básicas de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 305 de Rondobamba, provincia de Huacaybamba en el 2015.

**Prueba de hipótesis para muestras correlacionadas del grupo experimental**

**1. Hipótesis estadística:**

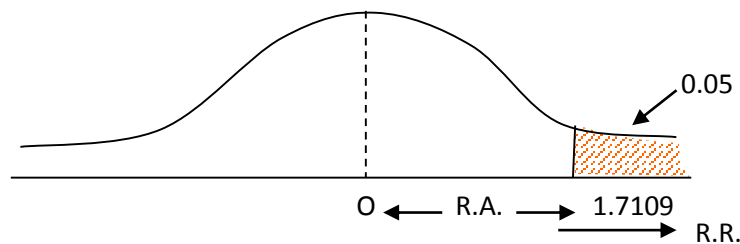
$$H_0 : \mu_D = 0$$

$$H_i : \mu_D > 0$$

2. Estadístico de prueba:  $T_c = \frac{\overline{di}}{\frac{Sd}{\sqrt{n}}}$

3. Nivel de significancia: *Nivel de Significancia: 5% (0.05).*  
 $Gl=24$  ( $T_t = 1.7109$ )

4. Región Crítica:



**Figura 4. Regiones de aceptación y rechazo de Ho**

**Resultados de la Hipótesis Estadística.**

Valor de la Distribución	"p"
$T_c = 22.069$	<b>0.000</b>

**Análisis e Interpretación:** Se observa que la probabilidad del estadístico  $p = 0.000$  es mucho menor a  $0.05$  ( $T_c$  cae en la región de rechazo de la hipótesis nula) y dado que  $T_c > T_t$ , ( $22.069 > 1.7109$ ) se acepta la hipótesis alterna de investigación.

Por lo tanto, existe diferencia significativa de los promedios obtenidos por el grupo experimental entre el pre test y el post test por lo que se afirma que: Los juegos socializadores influyen significativamente en el desarrollo de las habilidades sociales básicas de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 305 de Rondobamba, provincia de Huacaybamba en el 2015.

- **Hipótesis específica 1:**

El adecuado empleo de los juegos socializadores, influyen notablemente en el desarrollo de las habilidades comunicativas de los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 305 de Rondobamba, provincia de Huacaybamba, departamento de Huánuco en el 2015.

**Prueba de hipótesis para muestras correlacionadas del grupo experimental**

**1. Hipótesis estadística:**

$$H_0 : \mu_D = 0$$

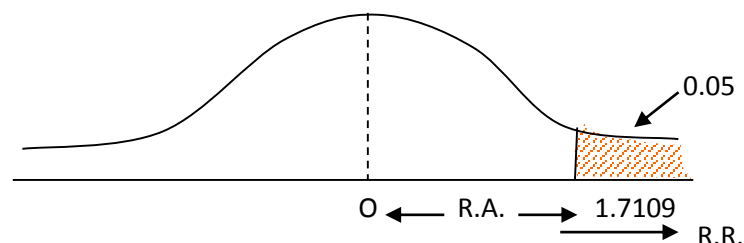
$$H_i : \mu_D > 0$$

**2. Estadístico de prueba:**  $T_C = \frac{\bar{d}_i}{\frac{Sd}{\sqrt{n}}}$

**3. Nivel de significancia:** Nivel de Significancia: 5% (0.05).

$$Gl=24 \quad (T_t = 1.7109)$$

**4. Región Crítica:**





#### Figura 4. Regiones de aceptación y rechazo de Ho

##### Resultados de la Hipótesis Estadística.

Valor de la Distribución	"p"
$T_c = 12.317$	<b>0.000</b>

**Análisis e Interpretación:** Se observa que la probabilidad del estadístico  $p = 0.000$  es mucho menor a  $0.05$  ( $T_c$  cae en la región de rechazo de la hipótesis nula) y dado que  $T_c > T_t$ , ( $12.317 > 1.7109$ ) se acepta la hipótesis alterna de investigación.

Por lo tanto, existe diferencia significativa de los promedios obtenidos por el grupo experimental entre el pre test y el post test por lo que se afirma que: El adecuado empleo de los juegos socializadores, influyen notablemente en el desarrollo de las habilidades comunicativas de los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 305 de Rondobamba, provincia de Huacaybamba, departamento de Huánuco en el 2015.

- **Hipótesis específica 2:**

La adecuada aplicación de los juegos socializadores, influyen positivamente en el desarrollo de las habilidades sociales interpersonales de los niños y niñas

de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 305 de Rondobamba, provincia de Huacaybamba en el 2015.

### Prueba de hipótesis para muestras correlacionadas del grupo experimental

**1. Hipótesis estadística:**

$$H_0 : \mu_D = 0$$

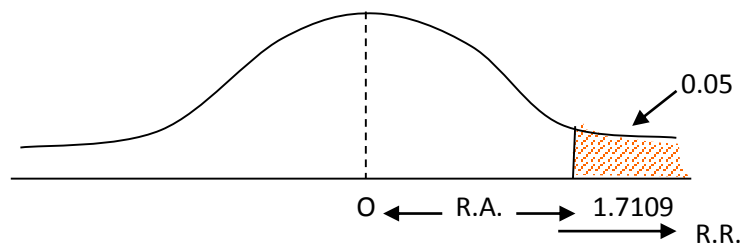
$$H_i : \mu_D > 0$$

**2. Estadístico de prueba:**  $T_C = \frac{\overline{d_i}}{\frac{S_d}{\sqrt{n}}}$

**3. Nivel de significancia:** *Nivel de Significancia: 5% (0.05).*

$$Gl=24 \quad (T_t = 1.7109)$$

**4. Región Crítica:**



**Figura 4. Regiones de aceptación y rechazo de Ho**

### Resultados de la Hipótesis Estadística.

Valor de la Distribución	"p"
$T_c = 15.559$	<b>0.000</b>

**Análisis e Interpretación:** Se observa que la probabilidad del estadístico  $p = 0.000$  es mucho menor a  $0.05$  ( $T_c$  cae en la región de rechazo de la hipótesis nula) y dado que  $T_c > T_t$  ( $15.559 > 1.7109$ ) se acepta la hipótesis alterna de investigación.

Por lo tanto, existe diferencia significativa de los promedios obtenidos por el grupo experimental entre el pre test y el post test por lo que se afirma que: La adecuada aplicación de los juegos socializadores, influyen positivamente en el desarrollo de las habilidades sociales interpersonales de los niños y niñas de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 305 de Rondobamba, provincia de Huacaybamba en el 2015.

- **Hipótesis específica 3:**

Si se aplican los juegos socializadores apropiadamente, entonces se desarrollará significativamente las habilidades sociales básicas de interacción social de los niños y niñas de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 305 de Rondobamba, provincia de Huacaybamba, departamento de Huánuco en el 2015.

## Prueba de hipótesis para muestras correlacionadas del grupo experimental

### 1. Hipótesis estadística:

$$H_0 : \mu_D = 0$$

$$H_i : \mu_D > 0$$

### 2. Estadístico de prueba:

$$T_C = \frac{\bar{d}_i}{\frac{S_d}{\sqrt{n}}}$$

3. Nivel de significancia: Nivel de Significancia: 5% (0.05).

$$Gl=24 \quad (T_t = 1.7109)$$

### 4. Región Crítica:

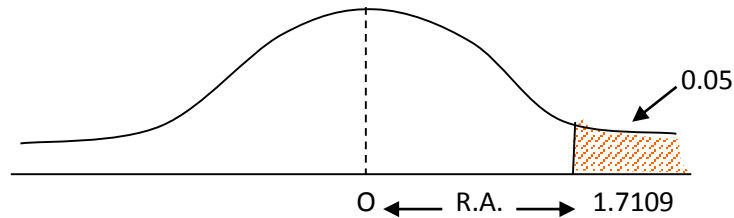


Figura 4. Regiones de aceptación y rechazo de  $H_0$

### Resultados de la Hipótesis Estadística.

Valor de la Distribución	"p"
$T_c = 13.842$	<b>0.000</b>

**Análisis e Interpretación:** Se observa que la probabilidad del estadístico  $p = 0.000$  es mucho menor a 0.05 ( $T_c$  cae en la región de rechazo de la hipótesis nula) y dado que  $T_c > T_t$  ( $13.842 > 1.7109$ ) se acepta la hipótesis alterna de investigación.

Por lo tanto, existe diferencia significativa de los promedios obtenidos por el grupo experimental entre el pre test y el post test por lo que se afirma que: Si se aplican los juegos socializadores apropiadamente, entonces se desarrollará significativamente las habilidades sociales básicas de interacción social de los niños y niñas de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 305 de Rondobamba, provincia de Huacaybamba, departamento de Huánuco en el 2015.

### **3.3. Discusión de Resultados**

A continuación se presentan los resultados obtenidos en la presente investigación, después de aplicar la variable independiente a los niños de 05 años: Los juegos socializadores y sus efectos con este tipo de experiencias lúdicas para fortalecer las habilidades sociales. Los resultados obtenidos en los estudios han validado esta línea de intervención pedagógica:

En un primer momento según la tabla En la tabla 3 y figura 1, se observa que en el pre test el 88% de los niños se encontraban en el nivel en inicio y el 12% en el nivel en proceso, esto ocurrió antes de la aplicación de los juegos socializadores como estrategia didáctica. Estos resultados nos advierten un nivel bajo en cuanto al desarrollo de habilidades sociales básicas en los niños de 05 años, cimentados en el barrio, la escuela, la familia, etc., ya que son los espacios de convivencia, pero esta última no se valora por el lugar sino por las relaciones que se construyen y se desarrollan entre las diferentes personas. Es aquí donde el “Educar el fortalecimiento de las habilidades sociales, para la participación democrática, para el cuidado de sí mismo y del otro, es el resultado más el proceso mismo de su construcción, como educación ética y ciudadana, de una larga historia de la educación como procesos complejos de socialización mediante el conocimiento” (Cullen, 2004:16). Como dice Moreno (2016) al desarrollar su investigación que la problemática social a nivel mundial, nacional e institucional es la pérdida o poca demostración de valores en los individuos de la actual sociedad, apoyados en estudios y diversas teorías

con respecto a la enseñanza y aprendizaje de los mismos. Desde el análisis de los resultados en cuanto a dimensiones indican en la tabla 4 y figura 2, del pre test la mayoría de los estudiantes se encontraban en el nivel en inicio, en las dimensiones interpersonales e interacción social en las que se registró un 88% de los niños respectivamente. En la dimensión comunicativa alcanzaban un 72% en inicio y el 28% en el nivel en de proceso. Frente a la necesidad de intencionar la construcción de un ambiente educativo pertinente y relevante que eduque para la democracia, y para contar con personas que en contextos futuros sean constructores de una cultura de paz, la convivencia escolar aparece como el ámbito privilegiado donde debiera focalizarse la acción. (Carrillo, 2001). Es aquí donde la relación entre la lúdica y el desarrollo de las habilidades sociales es el tema abordado por uno de los estudios de la Fundación FES (1993), en donde se presenta una mirada a las complejas relaciones que existen entre el juego y la interacción social. Sugiriendo asumir el juego y utilizar los materiales educativos desde una postura crítica e innovadora que permita contribuir a la construcción y fortalecimiento de habilidades sociales con los niños que asisten a las escuelas

Ejecutada la fase experimental, donde se aplicaron las 18 sesiones correspondientes a los juegos socializadores, los resultados obtenidos en el post test demuestran claramente que los estudiantes han mejorado notablemente en los niveles de las habilidades sociales interpersonales, tal como se evidencia en la tablas 5 y gráfico 3 del post test, registrándose mayor

porcentaje de logro en las dimensiones comunicativa e interpersonal con un 96%. En la dimensión interacción social se observa que un pequeño porcentaje de niños, 4% aún está en el nivel en inicio, el 16% están en el nivel en proceso y un importante 80% se encuentran en el nivel logrado. El análisis anterior indica que hubo una mejora considerable en el desarrollo de las habilidades sociales de los niños de 5 años. Esto gracias a la aplicación de la estrategia didáctica juegos socializadores. Los resultados demuestran al igual que en la investigación desarrollada por Isaza, Gaviria, Mahecha & Gonzales (2015) quienes llegaron a la conclusión que las habilidades sociales tiene un papel esencial en la adaptación escolar, y que pueden explicar la dificultad presente en los estudiantes para adaptarse en la etapa de transición a la educación básica. Similares resultados obtuvo Camacho (2012) y Olivares-Cardoza (2015) donde el juego cooperativo y el programa de juego sociales aplicados respectivamente, en el 2do. Caso aplicado a los niños y niñas de tercer grado de la institución educativa San Juan Bautista de Catacaos – Piura, propició el desarrollo social de más del 50% de los estudiantes, asimismo reforzó las habilidades sociales que ya poseían un reducido porcentaje de alumnos, generando así que el comportamiento de niños y niñas mejore notoriamente en el salón de clase durante los últimos meses del año escolar creando un ambiente agradable para desarrollar los aprendizajes.



Esto quiere decir que el juego es un componente fundamental en la aplicación de la propuesta, dado que a niños y niñas les complace mucho el comunicarse con sus pares en diversas situaciones, lo que los llevaba a realizar trabajos en equipo de forma espontánea. En algunas ocasiones, niños y niñas terminaban su tarea y luego ayudaban a sus pares, mientras que en otras, los apoyaban e instaban a realizar un trabajo conjunto.

#### **4.2. Adopción de decisiones**

Lo anterior, demuestra una perspectiva, a tomar en cuenta que entretención y diversión están asociados no sólo a juegos activos que implican gran actividad física, sino más bien al acto mismo de jugar, y la práctica del juego, fortalecen el desarrollo de habilidades sociales. Nos referimos a que el placer que reporta a niños y niñas el acto de jugar no tiene relación directa con el tipo de juego u objeto utilizado, sino más bien con las interacciones y la socialización que se produce con esta actividad, por cuanto las motivaciones para jugar pueden ser infinitas según el contexto y las formas de comunicación que se establezcan entre los jugadores. El hecho que niños niñas hayan establecido una relación tan clara entre juego y aprendizaje o fortalecimiento de habilidades sociales, nos da luces respecto de los efectos que se puede lograr, en relación con los procesos de enseñanza aprendizaje de las y los educandos, con una propuesta de juego aplicada al interior de las instituciones educativas. Además, el hecho de llevar el juego a la escuela les permitió interactuar innatamente mientras aprendían, pudiendo desenvolverse con naturalidad y expresar claramente aquellos aspectos de los juegos que no les satisfacían o que les eran “menos

entretenidos”. Como se aprecia en las interpretaciones y análisis de los resultados, las normas y reglas de las actividades lúdicas fueron, en su mayoría, respetadas por niños y niñas, aunque se dieron pocos casos en que éstas fueron vulneradas. En este último caso, fueron los propios pares quienes señalaron al docente que esos niños o niñas estaban “haciendo trampas”. Al respecto, Goicoechea (1991) señala que niños y niñas de la edad de la muestra “...tratan de ajustarse a las reglas y las cumplen fielmente.

## CONCLUSIONES

1. Los juegos socializadores influyen significativamente en el desarrollo de las habilidades sociales básicas de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 305 de Rondobamba, provincia de Huacaybamba en el 2015; ya que los resultados finales nos dicen que el análisis de la tabla 5 figura 5 indican que hubo una mejora considerable en el desarrollo de las habilidades sociales de los niños de 5 años. Esto gracias a la aplicación de la estrategia didáctica juegos socializadores como lo sostiene Piaget (1982) quien señala que a través del juego los niños se relacionan con su entorno, lo conocen, lo aceptan y lo modifican.
2. La aplicación de la variable independiente basada en los juegos socializadores influyeron notablemente en el desarrollo de las habilidades comunicativas, entre los niños y niñas de 5 años de a I.E.I. N° 305 de Rondobamba, provincia de Huacaybamba, ya que en la tabla 5 y figura 5 se registró en la dimensión comunicativa un mayor porcentaje de logro con un 96%, con un 4% en nivel inicio.
3. Los juegos socializadores influyen positivamente en el desarrollo de las habilidades sociales interpersonales de los niños y niñas de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 305 de Rondobamba, en la tabla 5 y figura 5 se registró en la dimensión interpersonal un porcentaje de logro con un 96%, con un 4% en nivel inicio.

4. Los juegos socializadores influyen significativamente en el desarrollo de las habilidades sociales básicas de interacción social de los niños y niñas de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 305 de Rondobamba, según la tabla 5 y figura 5 se registró en la dimensión interacción social un mayor porcentaje de logro con un 80%, con un 16% en nivel en proceso y un 4% se encuentra en inicio.

## RECOMENDACIONES

- 1. Los juegos socializadores como estrategias para mejorar las habilidades sociales, deben ser incluido en el Proyecto Educativo Institucional como una Propuesta Pedagógica y ser diversificado dentro del Proyecto Curricular Institucional para los niño y niñas de 3, 4 y 5 años de edad en las instituciones educativas de educación inicial.
  
- Los juegos socializadores, deben ser aplicados en forma permanente, teniendo en cuenta que en educación pre escolar los juegos de fantasía o ficción; los juegos de reglas y los juegos cooperativos permiten que los niños y niñas mejoren las habilidades sociales de comunicación, interacción y de socialización, contribuyendo notablemente en su desarrollo integral de acuerdo a su desarrollo evolutivo.
  
- Los responsables de la Unidad de Gestión Educativa de Huacaybamba-Huánuco; en función a los logros obtenidos en este trabajo de investigación deben promover su aplicación generalizada en las diferentes instituciones educativas, promoviendo acciones de capacitación a los docentes y directores de las instituciones educativas públicas y privadas de educación inicial.
  
- Los directores de la instituciones educativas de Educación Inicial deben promover acciones que permitan la investigación, planificación, implementación, ejecución

y evaluación de los juegos socializadores como de las habilidades sociales de los niños y niñas de 3,4 y 5 años de edad.

Los docentes de aula que vienen laborando en las instituciones de educación inicial de Rondobamba- Huánuco, deben tomar como referencia los resultados de la investigación efectuada y aplicar los juegos socializadores para mejorar las habilidades sociales de los niños y niñas de educación inicial o pre escolar.

## REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS.

- Abad, J. (2008). *Iniciativas de Educación artística a través del arte contemporáneo para la escuela infantil*. Madrid: Universidad Complutense de Madrid.
- Aguado, T. (1993). *Evaluación de la educación infantil: eficacia de modelos y programas experimentados en la reforma de la enseñanza*. Madrid: Universidad de Educación a distancia.
- Aguirre-Dávila, E. y Yáñez, J. (2000) *Diálogos 1. Discusiones en la Psicología Contemporánea*. Bogotá, D. C. Colombia: Universidad Nacional de Colombia.
- Amaya, G. y Muñoz, A. (2006). *Los juegos lúdicos una estrategia que favorece el aprendizaje y la convivencia* en la Universidad de Bogotá-Colombia.
- Arteta, C. (2006). *Eficacia de la aplicación de los juegos de expresión para aumentar el nivel de inteligencia emocional de los niños y niñas de 4 años de edad, sección B*. Tesis de maestría. De la I.E Inicial N° 274 de Laykakota, del departamento de Puno. Chimbote: Universidad San Pedro.
- Báez, C. (2011). *El juego como elemento socializador*. Recuperado de <http://ludoyeduca.com/author/blogludoyeduca/>
- Bandura, A. (1982) *Self-efficacy mechanism in human agency*, American Psychologist, 37, 122-147.
- Barcena, F. y Melich, J. (1997) *La educación como acontecimiento ético, Natalidad, narración y hospitalidad*. Barcelona: Paidós.
- Beck, M., (2009) *Aprendizaje Social. Teorías de Albert Bandura*.
- Recopilado de:

<http://socialpsychology43.lacoctelera.net/post/2008/07/21/aprendizajesocial-teorias-albert-bandura>

Beines, F. y Herrera, M. (2017). *Psicología evolucionista – tipos de juego*. Recuperado de [bsta.info/con-la-colaboracin-de-federico-beines-y-marcelo-herrera-psicol.html?page=20](http://bsta.info/con-la-colaboracin-de-federico-beines-y-marcelo-herrera-psicol.html?page=20)

Bernuy, C. y Flores, K. (2011). *Aplicación del Programa de Educación Emocional para desarrollar habilidades sociales en niños y niñas de 5 años de edad en la Institución Educativa N° 88404 Las Delicias de Nuevo Chimbote*. Chimbote: Universidad César Vallejo.

Bishop, A. (2008). *El juego como estrategia didáctica*. Barcelona: Graó

Blastos, J. (2011). *Problemas de la Interrelación Humana*. Madrid-España: Editorial Casas.

Bologna, M. (2014). *La estadística en la educación*. Bogotá: Magisterio.

Bronfenbrenner, U. (1979). *La ecología del desarrollo humano*. Barcelona: Paidós.

Buñuelos, J. (2007). *Factores socioculturales determinantes en el proceso educativo de calidad*. Buenos Aires: Nuevo Kapelusz.

Bustos, J. (2001). *Habilidades sociales básicas en niños pre escolares*. Buenos Aires: Nuev Kapelusz.

Bustos, M. (2005). *Los juegos y su importancia en el desarrollo del niño*. Bogotá: Fondo de Desarrollo Educativo.



- Caballo, V. (1993). *Relaciones entre diversas medidas conductuales y de autoinforme de las habilidades sociales*. México: Psicología Conductual.
- Caballo, V. (2005). *Manual de Evaluación y entrenamiento de las habilidades sociales*. Madrid: Siglo XXI.
- Cadena, M. (2003). *Importancia del juego infantil*. Colombia: Educación y Salud.
- Canduelas, J. (1998). *Los juegos educativos y su aplicación didáctica*. Asociación Educativa Magisterial.
- Caillois, R. (1986) *Los juegos y los hombres, la máscara y el vértigo*, México: FCE.
- Capella, J. (2011). *El contexto sociocultural y el desarrollo socioemocional de los estudiantes en el Perú*. Lima: Producciones Educativas PUCP.
- Castel, L. (2001). *El juego infantil como estrategia de socialización*. Bogotá: Magisterio.
- Castillejo, J. (1999). *Los juegos socializadores y su importancia en el desarrollo de la personalidad infantil*. Buenos Aires: Kapelusz.
- Catacora, K.; Gonzáles, E. y Mayhuay, B. (2009). *Programa de Actividades Lúdicas Innovadoras, Para desarrollar Habilidades Sociales en Estudiantes de 4º Grado de Primaria de la I.E. "Fe y Alegría N° 19*. Huaraz: Universidad César Vallejo.

- Cueva, J. & Ibañez, C. (2008). *Estándares en educación estadística: Necesidad de conocer la base teórica y empírica que los sustentan*. España: Unión Revista Iberoamericana de Educación matemática.
- Chateau (1973). *Psicología de los juegos infantiles*. Buenos Aires : Editorial Paidós.
- Claparède (1934). *La génesis de la hipótesis*. Buenos. Aires: Editorial Paidós.
- Corcuera, R. (2007). *¿Cómo lograr la socialización en niños menores?.* Quito: Ecuador.
- Cruzado, L. (2006). *Aplicación de un programa de juego para mejorar las habilidades sociales en el área personal social en los niños y niñas de 5 años de edad de la Institución Educativa N° 100017 “José María Arguedas” del distrito de La Victoria de la Región Lambayeque* . Chiclayo : Universidad César Vallejo.
- Delval, J. (1996). *El desarrollo Humano*. Madrid: Visor.
- Fermoso, P. (1994) *Pedagogía Social*, Barcelona: Herder.
- Fernández, C. (2006) *Efectos de un Programa de Estimulación sobre las Habilidades Sociales Básicas para mejorar el Aprendizaje de la Lectura – Escritura*. Iquitos: Universidad Nacional Mayor de San Marcos.
- Fernández, R. (1994) *Evaluación conductual hoy. Un enfoque para el cambio en psicología clínica y de la salud*. Madrid: Pirámide.
- Freud, S. (1905). *Psicología de las masas*. Buenos Aires: Ariel.

- Galarza, C. (2012). *Relación entre el nivel de habilidades sociales y el clima social familiar de los adolescentes de la I.E. Fe y Alegría N° 1 de Comas*. Lima: Universidad Nacional Mayor de San Marcos.
- Gómez, J. (2010). El juego infantil y su importancia en el desarrollo. Recuperado <http://educacioninicial.mx/wp-content/uploads/2018/04/El-Juego-Infantil-y-su-Importancia-en-el-Desarrollo.pdf>
- Gottman (1983). *¿Cómo los niños hacen de amigos?*. Madrid: El Lápiz.
- Griffa, M. y Moreno, J. (2005). *Claves para una Psicología del Desarrollo*.
- Groos, K. (2008). *El juego como escuela de vida*. Bogotá: Magisterio.
- Grupo de Análisis para el Desarrollo (2012). *Realidad y contexto sociocultural del Perú*. Lima: GRADE Ediciones.
- Hall, G. (1904). *Teoría del juego*. Madrid: Oikos
- Huizinga, J. (2000). *El juego como actividad humana*. Madrid: Alianza.
- Instituto Peruano de Evaluación, Acreditación y Certificación de la calidad de Educación Básica (2013). *Mapas de Progreso del Aprendizaje*. Lima: Ministerio de Educación.
- Kelly, J. (2002). *Entrenamiento de las habilidades sociales*. Bilbao: D.D.B.
- Kenduchi, I. (2007). *Metodología de la investigación científica*. Madrid: Oikos.
- Lacunza, A. (2007). *Inteligencia y desnutrición en la infancia. Evaluación de las habilidades cognitivas y sociales en niños de Tucumán en contextos de pobreza*. Tesis doctoral, no publicada.

- Lacunza, A. y Contini, N. (2009). *Las habilidades sociales en niños preescolares en contextos de pobreza*. Tucuman: Universidad Nacional de Tucumán, Argentina Consejo Nacional de Investigaciones Científicas y Técnicas (CONICET).
- León, J. y Medina, S. (1985). *Aproximación conceptual a las habilidades sociales*. Madrid: Síntesis Psicología.
- León, J. (2002). *Psicología Social. Orientaciones teóricas y ejercicios prácticos*. Madrid: McGraw Hill.
- León, J. y Medina, S. (1998) *Aproximación conceptual a las habilidades sociales*. En F. Gil y J. León (Edit.). *Habilidades sociales. Teoría, investigación e intervención* (pp. 13-23). Madrid: Síntesis Psicología.
- Leslie, A. M. (1987). *Pretense and Representation: The Origins of "Theory of Mind"*. *Psychological Review*, 94 (4), 412-426.
- Lewin, K. (1955). *Dinámica de la personalidad*. Nueva York: McGraw-Hill.
- Lewin, K. (1961) *El niño y su ambiente* . Paidós. Bs.As.
- Marroquín, R. y Oseda, D. (2013). *El marco teórico según APA*. Lima: Universidad Nacional "Enrique Guzmán y Valle".
- McDonald, K.B. (1988). *La personalidad y su desarrollo* Nueva York: Plenum Publ. Corp.
- Mendoza, J. ( 2005). *El juego infantil y su influencia en el proceso de socialización de los niños y niñas de 5 años del Centro Educativo Barquisimeto, Estado Lara*. Venezuela: Universidad de Barquisimeto.

- Michelson, L., Sugai, D., Wood, R. y Kazdin, A. (1987). *Las habilidades sociales en la infancia: Evaluación y tratamiento*. Barcelona: Martínez Roca
- Milazzo, L. (1999). *Socialización*. Universidad José María Vargas. Venezuela.
- Ministerio de Educación (2010). *Guía didáctica de la Formación Artística*. Lima: MINEDU.
- Ministerio de Educación (2008). *Diseño Curricular de Educación Básica Regular*. Lima: MED
- Ministerio de Educación (2015). *Rutas de Aprendizaje*. Lima, Perú: Metrocolor S.A.
- Ministerio de Educación (2013). *Evaluación Censal de Estudiantes ¿Cómo rinden nuestros estudiantes en la escuela?*. Lima: Publicaciones MED.
- Ministerio de Salud (2005). *Taller de capacitación en habilidades sociales para promotores comunales de salud*. Lima: MSP.
- Miranda, E. (2002). *La actividad lúdica como estrategia básica para el desarrollo de la socialización en el Preescolar "YARE" de San Francisco*. Venezuela: Universidad Nacional de Venezuela
- Monjas, M. (2002). *Programa de enseñanza de habilidades de interacción social (PEHIS) para niños y niñas en edad escolar*. Madrid: CEPE
- Organización Mundial de Desarrollo Humano (2010). *La educación mundial, retos y desafíos*. Bruselas: Publicaciones OMDH.
- Papalia, D (2001). *Psicología del desarrollo*. Bogotá: Mc Graw- Hill.
- Parsons, T. (1982) *El sistema social*. Madrid: Alianza Editorial.

- Parra, A.; Heredero, I. y García, M. (2011). *El juego en la educación infantil*. España: Universidad de Extremadura.
- Pavey, J. (1990). *Los juegos y su naturaleza socializadora*. México: Trillas.
- Piaget, J. (1996). *El juego en el desarrollo del niño*. Madrid: McGrawHill.
- Pinazo, P. (1998) *Estudio de la socialización en el niño a través del juego*. España: Universidad de València.
- Rivera, D. (2012) *Nuevas Formas de socialización* Cuenca: Universidad de Cuenca.
- Rocher, G. (1990). *Introducción a la Sociología general*. Barcelona: Herder
- Rodríguez, M. (2014). *La mejora de las habilidades conversacionales y la atención en el alumnado con trastorno del déficit de atención*. Valladolid: Universidad de Valladolid
- Ruíz, P. (2010). *Programa de Habilidades sociales para disminuir la agresividad en la escuela, dirigido a niños y niñas con problemas de conducta agresiva y violenta “Aprendiendo a convivir juntos en el CEDIF INABIF-Huaraz*. Huaraz: Universidad César Vallejo.
- Según la Real Academia Española (2001). *Presentarse*. Recuperado de <http://lema.rae.es/drae2001/srv/search?id=hmmBuoS05DXX2IKVGZzO>
- Segura, H. (2001). *Los juegos de socialización en niños preescolares*. Buenos Aires: Ariel.
- Socha, C., Sánchez, T. y Alfaro, L. (2014). *El juego como estrategia pedagógica para la superación de dificultades de aprendizaje*. Bogotá: Institución Educativa San José María Escriba de Balaguer.

- Solimano, E. (2013). *Habilidades sociales: características y desarrollo*. Recuperado de <http://www.arcadeperu.com/notas-de-interes-detalle.php?page=habilidades-sociales-caracteristicas-y-desarrollo>
- Spencer, H. (1855). *El desarrollo psicológico del hombre*. Buenos Aires: Kapelusz.
- Sutton-Smith y Robert (1981). *Jugar: juegos y deportes*. Boston: En H. C. Triandis.A
- Talavera, S. (2001). *Los juegos infantiles en pre escolar y primaria*. Madrid: Oikos.
- Vander, Z. (1986). *Manual de Psicología Social* Madrid: Paidós.
- Vegas, A. (2001). *La formación de habilidades sociales*. Quito: Universo.
- Velarde, A. (2010). *Los juegos educativos en la educación primaria*. Recuperado de <http://www.monografias.com/trabajos18/juegos-educativos/juegos-educativos.shtml>.
- Vygotsky, L. (1982). *El lenguaje oral*. España: Morata.
- Zapata, J. (2011). *Estrategias para mejorar la comunicación (escuchar y preguntar en forma efectiva)*. Recuperado de <http://administrativosensalud.blogspot.pe/2011/09/estrategias-para-mejorar-la.html>.

# ANEXOS



MATRIZ DE CONSISTENCIA

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	METODOLOGÍA	INSTRUMENTO
<p><b>GENERAL</b> ¿ Cómo los juegos socializadores influyen en las habilidades sociales básicas de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 305 de Rondobamba, provincia de Huacaybamba en el 2015?.</p> <p><b>ESPECÍFICOS</b> a. ¿En qué medida los juegos socializadores influyen en las habilidades comunicativas de los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 305 de Rondobamba, provincia de Huacaybamba, departamento de Huánuco en el 2015. b. ¿De qué manera los juegos socializadores influyen en las habilidades sociales interpersonales de los niños y niñas de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial</p>	<p><b>GENERAL</b> Explicar cómo los juegos socializadores influyen en el desarrollo de las habilidades sociales básicas de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 305 de Rondobamba, provincia de Huacaybamba en el 2015.</p> <p><b>ESPECÍFICOS</b> a. Identificar el nivel de influencia de los juegos socializadores en el desarrollo de las habilidades comunicativas de los niños y niñas de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 305 de Rondobamba, departamento de Huánuco en el 2015. b. Determinar cómo los juegos socializadores influyen en el desarrollo de las habilidades sociales interpersonales de los niños y niñas de 5 años de edad</p>	<p><b>GENERAL</b> Los juegos socializadores influyen significativamente en el desarrollo de las habilidades sociales básicas de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 305 de Rondobamba, provincia de Huacaybamba en el 2015.</p> <p><b>ESPECÍFICAS</b> a. El adecuado empleo de los juegos socializadores, influyen notablemente en el desarrollo de las habilidades comunicativas de los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 305 de Rondobamba, provincia de Huacaybamba, departamento de Huánuco en el 2015. b. La adecuada aplicación de los juegos socializadores, influyen positivamente en el desarrollo de las habilidades sociales interpersonales de los niños y niñas de 5 años</p>	<p><b>JUEGOS SOCIALIZADORES</b> - Recreativa - Social - Pedagógica</p> <p><b>HABILIDADES SOCIALES</b> - Habilidades sociales comunicativas - Habilidades sociales interpersonales - Habilidades sociales de interacción social</p>	<p>Es un diseño Pre experimental con pre y post test, cuyo esquema es el siguiente: El diseño de la presente investigación es pre experimental de un solo grupo de muestra con Pre test y Post test, cuyo esquema es el siguiente:</p> <p style="text-align: center;"><b>GE. O1 X O2</b></p> <p><b>GE:</b>Muestra de los niños y niñas de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 305 de Rondobamba, provincia de Huacaybamba en el 2015. <b>O1:</b> Observación de las habilidades sociales comunicativa de expresión oral como pre test. <b>O2:</b> Observación de las habilidades</p>	<p><b>Técnica:</b> <b>La observación</b></p> <p><b>Instrumento:</b> Lista de Cotejo</p>

<p>N° 305 de Rondobamba, provincia de Huacaybamba en el 2015?.</p> <p>c. ¿Cuál es el efecto de los juegos socializadores en las habilidades sociales básicas de interacción social de los niños y niñas de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 305 de Rondobamba, provincia de Huacaybamba en el 2015?.</p>	<p>de la Institución Educativa Inicial N° 305 de Rondobamba, provincia de Huacaybamba, departamento de Huánuco en el 2015.</p> <p>c. Evaluar el efecto de los juegos socializadores en el desarrollo de las habilidades sociales básicas de interacción social de los niños y niñas de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 305 de Rondobamba, provincia de Huacaybamba, departamento de Huánuco en el 2015.</p>	<p>de edad de la Institución Educativa Inicial N° 305 de Rondobamba, provincia de Huacaybamba en el 2015.</p> <p>c. Si se aplican los juegos socializadores apropiadamente, entonces se desarrollará significativamente las habilidades sociales básicas de interacción social de los niños y niñas de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 305 de Rondobamba, provincia de Huacaybamba, departamento de Huánuco en el 2015.</p>		<p>sociales como post test.</p> <p><b>X</b> : Aplicación, de los Juegos Socializadores .</p> <p>Población: 25 entre niños y niñas de la I.E.I. N° 305 de Rondobamba-Huacaybamba-Huánuco.</p> <p>Muestra: Conformado por 25 entre niños y niñas de 5 años de edad niñas de la I.E.I. N° 305 de Rondobamba-Huacaybamba-Huánuco.</p> <p>Muestreo: No probabilístico, intencionado.</p>	
---	---	---	--	---	--

**Resultados del pre test de la variable habilidades sociales**

N°	RELACIÓN DE NIÑOS Y NIÑAS DE LA MUESTRA	Dimensiones																	
		Comunicativas						Interpersonales						Interacción social					
		Formula diversas preguntas a sus compañeros y compañeras	Mantiene conversaciones con sus compañeros	Inicia la conversación en el grupo	Escucha mientras los demás hablan	Pide ayuda cuando lo necesita	Comunica sus sentimientos y necesidades	Se relaciona con niños o niñas de su mismo sexo	Se relaciona con niños o niñas de sexo opuesto	Reconoce valores y virtudes de los demás	Manifiesta asertividad de aceptación y rechazo	Es tolerante con sus compañeros y compañeras	Demuestra autonomía en sus acciones	Comparte los juguetes con sus compañeros y compañeras	Practica las reglas de cortesía	Trata de resolver conflictos en el aula	Manifiesta conductas empáticas	Coopera con sus compañeros y compañeras	Participa libremente en juegos con y sin reglas
1	Cacha Maguña Jennifer Valeria	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
2	Carhuas Perez Maria Belen	SI	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SI	NO	NO	SI	NO
3	Castro Villareal Dayli Florcita	SI	SI	NO	NO	SI	NO	NO	SI	NO	SI	NO	SI	SI	NO	SI	NO	NO	NO
4	Gamarra Asnate Betsabe Rut	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SI	SI	NO	SI	SI	NO
5	Guerrero Chinchay Yanphol	NO	NO	SI	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SI	NO	NO	SI	NO	NO	SI	NO	NO
6	Huanuco Maguña Edwars	SI	NO	SI	SI	NO	NO	NO	SI	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
7	Leon Cano Luis Fernando	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SI	SI	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
8	Liñan Garcia Claribel Lionela	NO	NO	NO	NO	NO	SI	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
9	Lopez Palma Nayeli Geiny	NO	SI	SI	SI	NO	SI	NO	NO	NO	NO	NO	SI	SI	SI	NO	SI	SI	SI
10	Maguña Rosas Eileen Sofia	NO	SI	NO	NO	NO	SI	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SI	NO	NO
11	Maguña Rosas Erik Anyelo	SI	NO	SI	NO	NO	SI	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
12	Mautino Celmí Norbil Alexander	SI	NO	NO	SI	NO	SI	NO	NO	NO	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	NO	NO
13	Montes Mejia Yoshua Mijhael	NO	NO	NO	SI	NO	NO	NO	NO	SI	NO	NO	NO	NO	SI	SI	NO	NO	SI
14	Obregon de la Cruz Luis	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SI	SI	NO	NO	NO
15	Palomino Guaney Rouss Brisa	NO	NO	NO	NO	NO	SI	NO	SI	NO	NO	SI	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
16	Pardo Espiritu Kiara Romina	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
17	Pineda Albino Luz Yadira	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SI	NO	NO	NO	NO
18	Pidena Cardenas Fernando	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SI	NO	SI	SI	SI	NO	NO	NO	NO	NO	NO
19	Regalado Barrozo Kelvin	NO	NO	SI	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SI	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
20	Regalado Cacha Jhoshue	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SI	SI	NO	SI	NO	SI
21	Rosales Leon Camila Heidi	NO	NO	NO	NO	NO	SI	NO	NO	NO	NO	NO	SI	NO	NO	NO	NO	NO	NO
22	Rosas Sabino Jean Carlo	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SI	SI	NO	NO	NO
23	Salazar Roque Miguel Angel	SI	NO	SI	NO	NO	SI	NO	NO	NO	NO	SI	SI	SI	NO	SI	NO	SI	NO
24	Sanchez Miranda Sayuri Aeli	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SI	NO	SI	NO	NO	SI	NO	NO	NO	SI	NO
25	Silvestre Valverde Deyvis	NO	NO	NO	NO	SI	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SI	NO	NO	NO

## Resultados del post test de la variable Habilidades sociales básicas

N°	ÍTEMS A EVALUAR  RELACIÓN DE NIÑOS Y NIÑAS DE LA MUESTRA	Dimensiones																	
		Comunicativas						Interpersonales						Interacción social					
		Formula diversas preguntas a sus compañeros y compañeras	Mantiene conversaciones con sus compañeros	Inicia la conversación en el grupo	Escucha mientras los demás hablan	Pide ayuda cuando lo necesita	Comunica sus sentimientos y necesidades	Se relaciona con niños o niñas de su mismo sexo	Se relaciona con niños o niñas de sexo opuesto	Reconoce valores y virtudes de los demás	Manifiesta asertividad de aceptación y rechazo	Es tolerante con sus compañeros y compañeras	Demuestra autonomía en sus acciones	Comparte los juguetes con sus compañeros y compañeras	Practica las reglas de cortesía	Trata de resolver conflictos en el aula	Manifiesta conductas empáticas	Coopera con sus compañeros y compañeras	Participa libremente en juegos con y sin reglas
1	Cacha Maguiña Jennifer Valeria	SI	SI	NO	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	NO	NO	SI	NO	SI	SI	NO
2	Carhuas Perez Maria Belen	SI	SI	SI	SI	NO	SI	SI	SI	SI	SI	SI	NO	SI	SI	SI	SI	SI	NO
3	Castro Villareal Dayli Florcita	SI	SI	SI	NO	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	NO	SI	SI	SI
4	Gamarra Asnate Betsabe Rut	SI	SI	SI	SI	SI	NO	SI	SI	NO	NO	SI	NO	SI	SI	SI	SI	SI	SI
5	Guerrero Chinchay Yanphol	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	NO	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI
6	Huanuco Maguiña Edwars	SI	NO	NO	SI	NO	SI	SI	SI	SI	NO	SI	SI	SI	SI	SI	NO	SI	SI
7	Leon Cano Luis Fernando	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	NO	SI	SI	SI	SI	SI	SI	NO	SI
8	Liñan Garcia Claribel Lionela	NO	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	NO	SI	NO	SI	SI
9	Lopez Palma Nayeli Geiny	SI	SI	NO	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	NO	SI	SI	SI	SI	SI	SI
10	Maguiña Rosas Eileen Sofia	NO	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI
11	Maguiña Rosas Erik Anyelo	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	NO	SI	SI	SI	NO	NO	NO	SI	NO	SI
12	Mautino Celmi Norbil Alexander	SI	NO	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	NO	SI	SI	SI	SI	SI	SI
13	Montes Mejia Yoshua Mijhael	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	NO	SI	SI	SI
14	Obregon de la Cruz Luis	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	NO	SI	SI	SI	SI	SI	NO	SI	SI	SI	SI
15	Palomino Guaney Rouss Brisa	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI
16	Pardo Espiritu Kiara Romina	SI	SI	NO	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	NO	NO	SI	SI	SI
17	Pineda Albino Luz Yadira	NO	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI
18	Pidena Cardenas Fernando	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	NO	SI	SI	SI	SI	SI	NO
19	Regalado Barrozo Kelvin	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI
20	Regalado Cacha Jhoshue	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI

21	Rosales Leon Camila Heidy	NO	SI	SI	SI	SI	SI	SI	NO	SI	SI	SI	SI	SI	NO	NO	SI	NO	SI
22	Rosas Sabino Jean Carlo	SI	SI	SI	NO	SI	SI	SI	SI	NO	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI
23	Salazar Roque Miguel Angel	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	NO	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI
24	Sanchez Miranda Sayuri Aeli	SI	NO	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	NO	SI	SI	SI	SI
25	Silvestre Valverde Deyvis	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	NO	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI

## LISTA DE COTEJO

### EVALUACIÓN DEL PRE Y POST TEST DE LAS HABILIDADES SOCIALES BÁSICAS DE NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE EDAD DE LA I.E.I. N° 305 DE RONDOBAMBA, PROVINCIA DE HUACAYBAMBA, DEPARTAMENTO DE HUÁNUCO-2015

DIMENSIONES	ÍTEMES	ALTERNATIVAS	
		SÍ	NO
<b>Habilidades comunicativas</b>	1. Formula diversas preguntas a sus compañeros y compañeras		
	2. Mantiene conversaciones con sus compañeros		
	2. Inicia la conversación en el grupo		
	3. Escucha mientras los demás hablan		
	4. Pide ayuda cuando lo necesita		
<b>Habilidades Interpersonales</b>	5. Comunica sus sentimientos y necesidades		
	6. Se relaciona con niños o niñas de su mismo sexo		
	7. Se relaciona con niños o niñas de sexo opuesto		
	8. Reconoce valores y virtudes de los demás		
	9. Manifiesta asertividad de aceptación y rechazo		
	10. Es tolerante con sus compañeros y compañeras		
<b>Habilidades de interacción social</b>	11. Demuestra autonomía en sus acciones		
	12. Comparte los juguetes con sus compañeros y compañeras		
	13. Practica las reglas de cortesía		
	14. Trata de resolver conflictos en el aula		
	15. Manifiesta conductas empáticas		
	16. Cooperar con sus compañeros y compañeras		
	17. Participa libremente en juegos con y sin reglas		















































**Docente De Aula De La I.E**



