

**UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN AGUSTÍN DE AREQUIPA**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**  
**PROGRAMA DE COMPLEMENTACIÓN ACADÉMICA Y UNIVERSITARIA**



**HABILIDADES SOCIALES EN NIÑOS DE CINCO AÑOS DURANTE  
SUS ACTIVIDADES DE JUEGO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA  
INICIAL MI PEQUEÑO PARAÍSO DE ISLAY 2017.**

Trabajo de investigación presentado por  
los(as) profesores (as):

**JESSICA EMILIA ALVAREZ HERRERA**

**PAOLA MILAGROS SÁNCHEZ ROSADO**

Para obtener el Grado Académico de

Bachiller en Educación

**Asesora:** Mg. Rocío Marivel Díaz Zavala

**AREQUIPA – PERÚ**

**2018**

## DEDICATORIA

Dedicamos este Proyecto en primer lugar a Dios, que fue El que nos permitió culminar con éxito esta hermosa etapa de nuestra vida, en segundo lugar a nuestra familia por habernos dado el apoyo incondicional que nos han llevado hasta donde estamos ahora.

Jessica y Paola.

## **AGRADECIMIENTO**

Agradecemos a la UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN AGUSTIN, a la facultad de Ciencias de la Educación y a nuestros profesores por su esfuerzo y dedicación, quien con sus conocimientos, su experiencia, su paciencia y su motivación ha logrado en nosotros que podamos terminar nuestros estudios con éxito.

Jessica y Paola.

## RESUMEN

Por medio del presente proyecto se busca conocer el desarrollo y adquisición de habilidades sociales de los niños y niñas de 5 años durante el juego. Este tema de investigación nace debido a que existen algunos niños que no logran relacionarse con facilidad con los demás niños, esta situación se puede ver superada en momentos de juego, porque a través de este pueden sobrepasar sus temores e inseguridades ya que se divertirán, se conocerán mejor y descubrirán el mundo que los rodea, es debido a esta situación la importancia de esta investigación. A través de esta investigación se demostrará la importancia de la presencia de las habilidades sociales en niños y niñas de cinco años para garantizar la formación integral y el desarrollo de actitudes que favorezcan positivamente la convivencia humana. En tal sentido es un factor importante porque permite el encuentro e interacción de los niños, es así que el niño comienza a mostrar un interés por adaptarse a un entorno social, a través del desarrollo de habilidades sociales las cuales se van logrando desde que son muy pequeños.

## **ABSTRACT**

Through this project we seek to know the development and acquisition of social skills of children of 5 years during the game. This research theme is born because there are some children who cannot relate easily with other children, this situation can be overcome at times of play, because through this they can overcome their fears and insecurities as they will have fun, they will know better and discover the world that surrounds them, it is due to this situation the importance of this investigation. Through this research the importance of the presence of social skills in children of five years will be demonstrated to guarantee the integral formation and the development of attitudes that positively favor human coexistence. In this sense it is an important factor because it allows children to meet and interact, so the child begins to show an interest in adapting to a social environment, through the development of social skills which are achieved since they are very little ones.

## INTRODUCCIÓN

Este tema de investigación busca conocer el desarrollo y adquisición de habilidades sociales de los niños y niñas de 5 años durante el juego, nace debido a que existen algunos niños y niñas que no logran relacionarse con facilidad con los demás niños.

A continuación se describe brevemente la organización de la presente investigación.

### **El capítulo I** Presenta el Marco Teórico

Abarca las habilidades sociales y la relación que estas tienen con el juego. El juego identificando su definición, clasificación, desarrollo a lo largo de la historia.

### **El Capítulo II** Marco Operativo y Resultados de la Investigación.

Abarca, determinación del problema, justificación, formulación del problema, objetivos, variables, indicadores, dentro de la metodología, nos habla del enfoque, nivel, tipo, diseño, técnicas, instrumentos de la investigación

### **El Capítulo III** Marco Propositivo de la Investigación.

Abarca, la determinación de la propuesta, justificación de la propuesta, público objetivo, objetivo de la propuesta, objetivos generales, las actividades inherentes al desarrollo de la propuesta, cronograma de acciones presupuesto y evaluación la propuesta.

### **El Capítulo IV** Paginas Finales o concluyentes.

Abarca conclusiones, sugerencias, lista de referencias y anexos.

## INDICE

DEDICATORIA .....	ii
AGRADECIMIENTO .....	iii
RESUMEN .....	iv
ABSTRACT .....	v
INTRODUCCIÓN .....	vi
CAPÍTULO I .....	10
MARCO TEÓRICO .....	10
1. Antecedentes de la investigación .....	10
1.1 Antecedentes internacionales .....	10
2. Definición de Términos Básicos: .....	14
2.1 Habilidades Sociales:.....	15
2.2 El Juego:.....	15
3. Conceptos Fundamentales:.....	16
3.1 Habilidades Sociales.....	16
3.2 Términos Asociados a las Habilidades Sociales .....	17
3.2.1 Inteligencia interpersonal. ....	17
3.2.2 Empatía .....	18
3.2.3. Asertividad.....	18
3.2.4. Amistad .....	19
3.3 Tipos de Habilidades Sociales .....	20
3.3.1. Habilidades sociales básicas .....	20
3.3.2. Habilidades avanzadas.....	20
3.3.3. Habilidades relacionadas con los sentimientos.....	21
3.3.4. Habilidades alternativas a la agresión .....	21
3.3.5. Habilidades para hacer frente al estrés .....	22

3.3.6. Habilidades de planificación .....	23
3.4 Características de las Habilidades Sociales .....	23
3.5 Importancia de las Habilidades Sociales .....	24
3.6. El juego.....	25
3.6.1 Definición Del Juego.....	25
3.6.2 Características Del Juego.....	28
3.6.3 Tipos de Juego .....	30
3.6.3.1 El juego funcional .....	31
3.6.3.2 Juego con reglas y construcción .....	32
3.7 Desarrollo de Habilidades Sociales a Través del Juego .....	33
CAPÍTULO II.....	35
MARCO OPERATIVO Y RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN.....	35
2.1. Determinación del Problema. ....	35
2.2 Justificación de la Investigación. ....	36
2.3. Formulación del Problema. ....	36
2.4. Objetivos de la Investigación.....	36
2.4.1 Objetivo General:.....	36
2.4.2 Objetivos Específicos: .....	37
2.5. Variables de Investigación. ....	37
2.6. Indicadores de Investigación.....	37
2.7. Metodología: .....	37
2.8. Población y Muestra:.....	38
2.9. Técnicas para el Análisis de Datos. ....	39
2.10. Discusión de Resultados.....	39
CAPÍTULO III .....	53
MARCO PROPOSITIVO DE LA INVESTIGACIÓN.....	53
3.1 Determinación de la Propuesta: .....	53



3.2 Descripción de las Necesidades: .....	53
3.2. Justificación de la propuesta: .....	53
3.3. Público Objetivo: .....	54
3.4. Objetivos de la Propuesta: .....	54
3.4.1 Objetivos Generales: .....	54
3.5.1 Actividad N°1 .....	54
3.5.2 Actividad N°2 .....	55
3.5.3 Actividad N°3 .....	56
3.5.4 Actividad N°4 .....	57
3.5.5 Actividad N° 5 .....	58
3.6. Cronograma de Acciones.....	59
3.7 Presupuesto que Involucra la Propuesta.....	59
3.8 Evaluación de la Propuesta.....	59
CAPITULO IV.....	61
PAGINAS FINALES O CONCLUYENTES .....	61
4.1. Conclusiones .....	61
4.2. Sugerencias.....	62
LISTA DE REFERENCIAS.....	64
4.3 Anexos.....	65

## CAPÍTULO I

### MARCO TEÓRICO

#### 1. Antecedentes de la investigación

El juego social y el desarrollo de las habilidades sociales son considerados un tema de interés en diversos estudios, puesto que refleja la realidad que nos aqueja hoy en día. Se han encontrado diversos antecedentes a nivel internacional y nacional que guardan relación con el presente trabajo de investigación.

##### 1.1 Antecedentes internacionales

#### **TESIS**

**Título:** Estrategias para mejorar las habilidades sociales en niños y niñas de parvulario del colegio Montessori British School (2008).

**Autor:** Claudia Gutiérrez Pinzón

**Universidad:** Universidad de la Sabana. Instituto de posgrado

**Objetivo General:** Desarrollar estrategias para mejorar las habilidades sociales en los niños y niñas de parvulario Pombo del colegio Montessori British School.

**Metodología:** La metodología que se utilizó en este trabajo fue la metodología investigación acción.

**El modelo orientador** del trabajo es el modelo básico de la investigación-acción, que incluye tres etapas: la planeación, la acción y la reflexión.

#### **Conclusiones:**

- Las estrategias utilizadas como: escuchar, seguir instrucciones, expresar sentimientos y saludar son herramientas efectivas en la solución del problema planteado para el desarrollo de habilidades sociales en niños de parvulario

Pombo, ya que estas habilidades sociales permiten que los estudiantes interactúen de una forma más adecuada con las personas que les rodean y desarrollen una mejor autoestima.

- Se mejoró la interacción entre los compañeros en el aula a través de la práctica de estas habilidades, ya que algunas conductas que no se evidenciaban en las interacciones de los niños y niñas, se lograron transferir a los estudiantes, a partir de modelo simbólicos y reales durante la aplicación de diversas estrategias que al finalizar de aplicarlas, se observó cómo los niños y niñas, las habían apropiado Comentario: La investigación se relaciona con el presente trabajo de investigación porque ambos sostienen que la aplicación de diversas estrategias propuestas por la docente, favorecen la adquisición de habilidades

## **TESIS**

**Título:** El juego como estrategia pedagógica: una situación de interacción educativa (2006)

**Autores:** Mariana Campos Rocha, Ingrid Chacc Espinoza y Patricia Gálvez González.

**Universidad:** Universidad de Chile.

**Objetivo General:** Proponer elementos del juego que, desde un enfoque interaccional de la comunicación, nos permitan implementarlo como estrategia pedagógica en una experiencia realizada con niños y niñas de entre 7 y 8 años en la Escuela E-10 Cadete Arturo Prat Chacón, perteneciente a la comuna de Santiago.

**Metodología:** En cuanto al diseño metodológico de la investigación es posible señalar que es de tipo mixto, con una primera parte no experimental y una segunda parte experimental. Este tipo de diseño metodológico da forma a dos amplias etapas con características propias “etapa de categorización” y “etapa de propuesta”.

**Conclusiones:** • Se pretende incorporar el juego como una estrategia pedagógica fundamentándolo desde el punto de vista de la educación, apreciando sus virtudes y diseñando, implementando, aplicando y validando una propuesta pedagógica en un contexto educativo formal.

- Si se desea implementar el juego en contextos educativos es necesario considerar las motivaciones, los intereses y las características evolutivas de las y los educandos. Sumado a esto, es necesario tener en cuenta el contenido que se quiera priorizar y los objetivos de aprendizaje que se deseen lograr.

**Comentario:** La investigación y el presente trabajo de investigación utilizan al juego como una estrategia o un instrumento dentro del proceso educativo para favorecer el desarrollo intelectual, emocional y social del niño, buscando así un desarrollo integral de la persona.

## **TESIS**

**Título:** “Los juegos infantiles y su incidencia en el desarrollo de habilidades y destrezas en los niños y niñas del primer año de educación básica, del centro educativo fiscomisional “Nuestra Señora del Rosario” de la ciudad de Catamayo, período 2009–2010” (2010).

**Autoras:** Cordero Paucar Doris Judith y Macas Lalangui Gabriela Jeanett.  
Universidad: Universidad Nacional de Loja.

**Objetivo General:** Reconocer la importancia que tienen los juegos infantiles en el desarrollo de habilidades y destrezas en los niños y niñas del primer año de Educación Básica del Centro Educativo Fiscomisional “Nuestra Señora del Rosario” de la ciudad de Catamayo.

**Metodología:** Para el trabajo de investigación se utilizó el método científico que orientó el proceso de la indagación; también se trabajó con el Método Inductivo-Deductivo, Analítico-Sintético, Hipotético Deductivo, y el Estadístico.

**Las Técnicas e Instrumentos utilizado en la investigación fueron:** La guía de observación y la encuesta.

### **Conclusiones:**

- Las maestras del nivel inicial consideran importante la aplicación del juego para el desarrollo de habilidades y destrezas, pues ello les permite el logro de objetivos educacionales, de aprendizajes significativos y fundamentalmente el desarrollo integral de sus alumnos. Ellas hacen uso del juego dentro de sus actividades curriculares, mejorando el estilo de vida del niño.
- Se evidencia un desarrollo muy bueno en la ejecución de algunos juegos en el proceso formativo de los niños, pues existe un conjunto de variables que inciden para que ellos puedan aprovechar con la guía de sus maestras en su

desarrollo integral. El alto resultado que existió en algunos juegos, se debe posiblemente, al hecho de que éstos, les resulta muy divertidos a los infantes

Comentario: La investigación guarda una estrecha relación con el presente trabajo de investigación, pues ambos sostienen que el juego incidirá en la adquisición de habilidades en los niños, además resalta el valor esencial que desempeña el docente para que el juego sea verdaderamente significativo y favorezca el desarrollo integral de los estudiantes

## 1.2. Antecedentes Nacionales

### TESIS

**Título:** “Influencia del programa “Aprendamos a ser mejores personas” en el fortalecimiento de las habilidades sociales de los niños y niñas del 5º grado de educación primaria de la institución educativa “Ramón Castilla Marquezado” - Distrito de Castilla – Piura 2008” (2009).

**Autoras:** Isabel Coronel Montenegro, Marysabeth Marquez Ancajima y Ruperto Reto Sandoval. Universidad: Universidad César Vallejo – Piura.

**Objetivo General:** Determinar la influencia del programa “Aprendamos a ser mejores personas” en el fortalecimiento de las habilidades sociales de los niños y niñas del 5º grado de educación primaria de la institución educativa “Ramón Castilla Marquezado” del distrito de Castilla – Piura 2008.

**Metodología:** Esta investigación se encuentra dentro del paradigma cuantitativo, del tipo Evaluativo – Aplicativo dado que se aplica un programa para posteriormente establecer su influencia en el fortalecimiento de sus habilidades sociales.

**Diseño de la investigación** es Cuasi experimental con dos grupos: uno de control y otro experimental.

**Los instrumentos utilizados** fueron un pre-test y un pos-test, aplicados al grupo experimental para comprobar la eficacia del programa.

**Conclusiones:** Los resultados obtenidos en las tablas estadísticas permiten establecer que existe un grado de efectividad en la aplicación el programa a partir de la aplicación del pre y post; estableciéndose significativamente que el programa si influyo en los niños y las niñas del 5º grado de primaria de la de la institución educativa “Ramón Castilla Marquezado” del distrito de Castilla

– Piura 2008 que presentaban un bajo nivel de habilidades sociales antes de la investigación. Comentario: La relación que guarda la investigación con el presente trabajo de investigación, es que en ambos casos, se destaca la importancia de las habilidades sociales en la vida del niño para favorecer la adquisición de conductas asertivas que generen un clima apropiado dentro y fuera del aula.

**Laura Camacho Medina** en el año 2012 sobre “El juego cooperativo como promotor de habilidades sociales en niñas de 5 años”, en esta investigación se propone y establece un programa de juegos cooperativos con lineamientos de acción para el educador, el cual permitió el incremento de las habilidades sociales y logró un mejor desarrollo de las habilidades sociales en la relación entre pares de un grupo de niñas de 5 años.

**Los aportes** a nivel teórico, ya que realiza un estudio del desarrollo social, profundizando sobre el proceso de socialización y las habilidades de juego. Este acercamiento teórico permite conocer qué habilidades sociales se presentan en momentos de juego, lo que posteriormente sirvió de sustento para realizar esta investigación.

**A nivel metodológico** esta investigación, organiza y establece los diferentes tipos de habilidades sociales, al respecto presento la metodología y el análisis grupal.

**Los aportes** de esta investigación, a nivel práctico, se aplicó a un grupo de niños y niñas una ficha de observación que permitió evidenciar los diferentes tipos de habilidades sociales en distintas situaciones de juego, para así identificar las características fundamentales de las habilidades sociales.

**Limitaciones**, tales como el tiempo para aplicar los instrumentos; pues si bien se obtuvo resultados positivos. Posteriormente se espera en un próximo estudio sobre habilidades sociales realizar un análisis respecto a la influencia del género en el desarrollo de estas. También pueden llevarse a cabo investigaciones sobre un solo tipo de habilidad social, y plantear estrategias o programas de juego a lo largo del año escolar para estimular y favorecer habilidades sociales.

## 2. Definición de Términos Básicos:

## 2.1 Habilidades Sociales:

Existen diferentes definiciones sobre las habilidades sociales, las cuales comenzaron aproximadamente desde los años 60 y 70, es así que se comienza a dar diferentes nombres como: “libertad emocional”, (Lazarus,1971), “Eficacia personal” (Lieberman y otros, 1975).

**Combs y Slaby** (1977), los cuales sostienen que las habilidades sociales son las capacidades de interactuar con los demás en un contexto social que es aceptado y valorado socialmente, y al mismo tiempo es beneficioso para los demás y sí mismo.

**Tower** (1984) realizó un aporte importante, porque aclaró que no puede haber un criterio absoluto ni universal para definir “habilidades sociales “, pues los contextos varían.

**Caballo** (1993) define que las habilidades sociales son un 13 conjunto de conductas emitidas por una persona dentro de un contexto interpersonal que expresa sus sentimientos, actitudes, deseos, opiniones o derechos de acuerdo a la situación, respetando esas conductas en los demás.

**Muñoz** (2011) se puede concluir que la habilidad social es la capacidad de relacionarse adecuadamente con los demás de modo que puedas ser aceptado y valorado; por lo tanto no son rasgos de la personalidad sino que son comportamientos aprendidos, los cuales pueden darse a través de una conducta verbal y no verbal.

## 2.2 El Juego:

Para comprender este proceso, es importante definir el juego.

**Johan Huizinga** (1938) citado por Bernabeu (2009), menciona que el juego es una acción u ocupación libre, es por ello que este autor afirma que el ser humano no sólo se define por la capacidad de pensar (homo sapiens) sino que también lo hace por su capacidad para el juego (homo ludens), ya que es uno de los elementos espirituales más fundamentales de la vida del ser humano.

**Arráez** (1997) cita a Huizinga (1968) para señalar que el juego se realiza dentro de ciertos límites, fijados en el tiempo y en el espacio, que sigue una regla obligatoria pero libremente aceptada, provista de un fin en sí misma, acompañada de un sentimiento de tensión y alegría, y de una conciencia de "ser de un modo diferente" de lo que se es en la vida común.

**Ferland** (2005), señala que el juego es, ante todo: una actitud subjetiva del ser humano, donde encuentra placer, curiosidad, sentido del humor y espontaneidad, lo que se traduce en una conducta escogida libremente y de la que no se espera ningún rendimiento específico.

Por otro lado, muchos son los autores que mencionan al juego como una parte importante del desarrollo de los niños y son varias las teorías que se formulan acerca de éste; es así que Arráez (1997) señala que existieron filósofos que abordaron el tema del juego, aunque no a fondo, entre ellos se encuentra Platón como uno de los primeros en mencionar y reconocer el valor práctico del juego, ya que hace que los niños utilicen manzanas para aprender mejor las matemáticas y que los de tres años, que más tarde serán constructores, se sirvan de útiles auténticos, solo que a tamaño reducido.

### **3. Conceptos Fundamentales:**

#### **3.1 Habilidades Sociales**

Para poder definir las habilidades sociales, es necesario tener en claro el término habilidad.

**Muñoz** (2011) las habilidades son aquellas conductas específicas necesarias para desempeñar exitosa y satisfactoriamente una actividad.

**Gades** (2010) menciona que el término habilidad se utiliza para indicar un conjunto de comportamientos aprendidos y adquiridos. Es así que ahora se puede diferenciar y desarrollar el concepto de habilidades sociales:

Existen diferentes definiciones sobre las habilidades sociales, las cuales comenzaron aproximadamente desde los años 60 y 70, es así que se comienza a dar diferentes nombres como: "libertad emocional",



(Lazarus, 1971), “Eficacia personal” (Lieberman y otros, 1975), entre otros.

**Combs y Slaby** (1977), los cuales sostienen que las habilidades sociales son las capacidades de interactuar con los demás en un contexto social que es aceptado y valorado socialmente, y al mismo tiempo es beneficioso para los demás y sí mismo.

**Tower** (1984) realizó un aporte importante, porque aclaró que no puede haber un criterio absoluto ni universal para definir “habilidades sociales”, pues los contextos varían.

**Caballo** (1993) define que las habilidades sociales son un conjunto de conductas emitidas por una persona dentro de un contexto interpersonal que expresa sus sentimientos, actitudes, deseos, opiniones o derechos de acuerdo a la situación, respetando esas conductas en los demás.

**Muñoz** (2011) se puede concluir que la habilidad social es la capacidad de relacionarse adecuadamente con los demás de modo que puedas ser aceptado y valorado; por lo tanto no son rasgos de la personalidad sino que son comportamientos aprendidos, los cuales pueden darse a través de una conducta verbal y no verbal.

### **3.2 Términos Asociados a las Habilidades Sociales**

Existen términos que se relacionan directamente con las habilidades sociales, entre estos se tiene:

#### **3.2.1 Inteligencia interpersonal.**

Es una de las inteligencias múltiples propuestas por Gardner en 1983, esta consiste en la capacidad de relacionarse con otras personas, a través de crear vínculos y relaciones afectivas positivas, para lo cual se necesita dominar estrategias y formas afectivas de relación. Estas relaciones se dan con el entorno familiar, social y laboral. También supone la capacidad para entender y comprender los sentimientos los de los demás.

**Coan** (2010) afirma que, “The interpersonal intelligence is at work when we discern and understand differences in other people’s actions, moods

and feelings. This includes accurately interpreting facial expressions, voices, and physical gestures” (p. 399) De acuerdo con este autor, la inteligencia interpersonal se constituye a partir de la capacidad para sentir distinciones entre los demás, relacionadas a estados de ánimo, temperamento, motivaciones e intenciones. Esta inteligencia permite que cada persona pueda conocer las intenciones y los deseos de los demás, aunque se los hayan ocultado.

### 3.2.2 Empatía

La empatía para algunos autores es una respuesta cognitiva ya que le permite al individuo comprender las cosas a partir de la perspectiva de otras personas, pero para Hoffman es una respuesta afectiva que lleva al individuo a identificarse y a sentir las emociones de la otra persona, aunque no con la misma intensidad (Vasta, Haith & Miller, 2008). Según, Muñoz (2011) es la capacidad de entender y conectarse a otra persona y responder adecuadamente a las necesidades, sentimientos, e ideas, circunstancias, y problemas de los demás, poniéndonos en el lugar del otro. De allí que el término sea asociado al de habilidades sociales.

La empatía no solo puede sentirse ante el dolor o la aflicción del otro, también puede darse ante la alegría o el enojo de algún individuo y como un proceso en el cual primero se da la respuesta cognitiva, y por consiguiente, la afectiva.

### 3.2.3. Asertividad

Este término a finales de los años 70 fue sustituido por el término de habilidades sociales porque se creía que tenían un mismo significado; pero hoy se ha reconocido las diferencias que existen entre ambos, **Paula** (2000) la asertividad es una habilidad social más que la persona debería poseer para relacionarse satisfactoriamente con las personas de su entorno. Y por lo tanto el término habilidades sociales es un concepto más amplio que abarca más allá de la asertividad. Una vez hecha esta

diferenciación se presentan diferentes posturas en cuanto a la definición de asertividad.

**Ferrán Salmurri** (2004) la define como aquella habilidad personal que nos permite expresar sentimientos, opiniones y pensamientos, en el momento oportuno, de la forma adecuada, y sin negar ni desconsiderar los derechos de los demás.

**Gil, Adí Daniel** (2001) lo define como la habilidad de expresar nuestras emociones y pensamientos, facilitando actuar en pro de nuestros mejores intereses y derechos, sin infringir o negar el de los demás.

**Dr. García Higuera** (2006) la asertividad se define como la habilidad de expresar nuestros deseos de una manera amable, franca, abierta, directa y adecuada, logrando expresar nuestros deseos sin atentar contra los demás. Negociando con ellos su cumplimiento. Está en el tercer vértice de un triángulo en el que los otros dos son la pasividad y la agresividad. Según Dionisio Zaldivar, (2003) decano de la Facultad de Psicología de la Universidad de La Habana; la asertividad o autoafirmación es una característica de la personalidad que se expresa como seguridad psicológica que capacita al individuo para la expresión abierta y la defensa de sus derechos y sentimientos personales, sin sentirse por ello ansioso, temeroso o culpable y manteniendo el respeto para los derechos y sentimientos legítimos de los demás.

#### 3.2.4. Amistad

La amistad es un aspecto muy importante dentro de las relaciones entre pares, Rubin citado por Rodrigo (1994) afirma que estas relaciones además de brindar oportunidades para el aprendizaje de destrezas sociales permiten que los niños puedan comparar sus relaciones con los de otros niños y sentir la pertenencia a un grupo. De acuerdo con la RAE (2015) la amistad es el afecto personal, puro y desinteresado, compartido con otra persona, que nace y se fortalece con el trato.

**Selman** (1981) propone una teoría en base a los cambios evolutivos que se producen en base al concepto de la amistad, es así que propone: ]

Estadio 0: la amistad se basa en la cercanía y coincidencia en el tiempo y espacio de juego, pues el amigo es un compañero de juego. } Estadio 1: la amistad es unidireccional, es decir que un amigo es alguien que hace lo que el niño quiere y comparte sus mismos gustos. } Estadio 2: la amistad es bidireccional, porque cada amigo se adapta a las necesidades del otro. } Estadio 3: la amistad ya no es momentánea, sino que comienzan a compartir sus problemas. } Estadio 4: la amistad es autónoma, ya que forma parte de dar seguridad frente a conflictos y se toma conciencia de las necesidades de los otros para establecer relaciones con otras personas.

### **3.3 Tipos de Habilidades Sociales**

Existen diferentes clasificaciones, para esta investigación se tomará en cuenta la clasificación según Goldstein (1999), citado por Muñoz (2011,18), el cual divide las habilidades sociales en:

#### **3.3.1. Habilidades sociales básicas**

estas son: o Escuchar: ¿presta atención a la persona que está hablando y hace un esfuerzo para comprender lo que están diciendo? o Iniciar una conversación: ¿habla con los demás de temas poco importantes para pasar luego a los más importantes? o Mantener una conversación: ¿cómo otras personas sobre cosas que interesan a ambos? o Formular una pregunta: ¿determinada información que necesita y se le pide a la persona adecuada? o Dan las gracias: ¿permite que los demás sepan agradecer los favores? o Presentarse: ¿se da a conocer a los demás por su propia iniciativa? o Presentar a otras personas: ¿ayuda a los demás, conocen entre sí? o Hacer un cumplido: ¿dice que le gusta algún aspecto de otra persona o algunas actividades que realiza?.

#### **3.3.2. Habilidades avanzadas**

como las siguientes: o Pedir ayuda: ¿pide que le ayuden cuando tiene alguna dificultad? o Participar: ¿elige la mejor forma para integrarse a un grupo o para participar en una determinada actividad? o Dar instrucciones: ¿explica con claridad a los demás como hacer una tarea específica? o Seguir instrucciones: ¿presta atención a las instrucciones, pide explicaciones, lleva adelante las instrucciones correctamente? o Disculparse: ¿pide disculpas a los demás por haber hecho algo malo? o Convencer a los demás: ¿intentar persuadir a los demás de que sus ideas son mejores y que serán de mayor utilidad para las de la otra persona?.

### **3.3.3. Habilidades relacionadas con los sentimientos**

según Goldstein son las siguientes: o Conocer los propios sentimientos: ¿Intenta reconocer las emociones que experimenta? o Expresar los sentimientos: ¿Permite que los demás conozca lo que siente? o Comprender los sentimientos de los demás: ¿Intenta comprender lo que sienten los demás? o Enfrentarse con el enfado del otro: ¿Intenta comprender el enfado del otra persona? o Expresar afecto: ¿Permite que los demás sepan que él se interesa se preocupa por ellos? o Resolver el miedo: ¿Piensa porque está asustado y hace algo para disminuir miedo? o Auto premiarse: ¿Se dice a sí mismo o hace cosas agradables cuando se merece una recompensa?.

### **3.3.4. Habilidades alternativas a la agresión**

son aquellas que le permiten al niño mejorar el impulso a la agresión: o Pedir permiso: ¿Reconoce cuando es necesario pedir permiso para hacer algo y luego lo pida la persona indicada? o Compartir algo: ¿Se ofrece para compartir algo que es apreciado por los demás? o Ayudar a los demás: ¿Ayuda a quien lo necesita? o Negociar: ¿Llegar a establecer un sistema que satisfaga tanto a él mismo, quienes sostienen posturas diferentes? o Emplear el autocontrol: ¿controla su carácter de modo que no se le escapa las cosas de las manos? o Defender los propios derechos: ¿defiende sus

derechos dando a conocer a los demás cuál es su postura? o Evitar los problemas con los demás: ¿se refiere al margen de situaciones que le pueden dar problemas? o No entrar en pelea: ¿encuentra otras formas para resolver situaciones difíciles sin tener que pelearse? .

### **3.3.5. Habilidades para hacer frente al estrés**

Las mismas que son habilidades que permiten al niño manejar con calma situaciones problemáticas o difíciles. o Formular una queja: ¿les dice a los de pruebas cuando han sido ellos los responsables de dar un nuevo problema e intentar encontrar una solución? o Responder a una queja: ¿intenta llegar a una solución justa ante la queja justificada de alguien? o Demostrar deportividad después de un juego: ¿expresa un cumplido sincero a los demás para la forma en que ha jugado? o Resolver la vergüenza: ¿hace algo que le ayude a sentir vergüenza guardafrenos cohibido? o Arreglárselas cuando le dejan de lado: ¿determina si lo ha dejado de lado en alguna actividad y, luego hace algo para sentirse mejor en esa situación? o Defender a un amigo: ¿manifiestan los demás que han tratado justamente a un amigo? o Responder a la persuasión: ¿considera cuidado la posición del otra persona, comparándola con la propia acta de decir lo que hará? o Responder al fracaso: ¿comprende la razón por la cual ha fracasado en una determinada situación y que puede hacer para tener más éxito en el futuro? o Enfrentarse a los mensajes contradictorios: ¿reconoce y resuelve la confusión que se produce cuando los demás le explican una cosa pero dicen o hacen otras que se contradice? o Responder a una acusación: ¿comprende lo que significa la acusación y por qué se la han hecho y luego piensa en la mejor forma de relacionarse con la persona que le ha hecho la acusación? o Prepararse para una conversación difícil: ¿planificar la mejor forma para exponer su punto de vista antes de una conversación problemática? o Hacer frente a las presiones del grupo: ¿decide lo que quiere hacer cuando los demás quieren que haga otra cosa distinta?.

### 3.3.6. Habilidades de planificación

Las mismas que son habilidades que permiten tomar decisiones frente a situaciones para alcanzar un objetivo. o Tomar iniciativas: ¿resuelve la sensación de aburrimiento iniciando una actividad interesada? o Discernir sobre la causa de un problema: ¿reconoce si la causa de algún acontecimiento es consecuencia de alguna situación? o Establecer un objetivo: ¿toma decisiones realistas sobre lo que es capaz de realizar antes de comenzar una tarea? o Determinar las propias habilidades: ¿es realista cuando debe decidir cómo puede desenvolverse en una determinada tarea? o Recoger información: ¿resuelve qué necesita saber cómo conseguir la información? o Resolver los problemas según su importancia: ¿determina forma realista cuál de los muchos problemas que ya hay es el más importante y el que debería solucionar primero? o Tomar una decisión: ¿conciliará las posibilidades y elige la que le hará sentirse mejor? o Concentrarse en una tarea: ¿se organiza y se prepara para facilitar la ejecución de su trabajo?

### 3.4 Características de las Habilidades Sociales

Para poder caracterizar las habilidades sociales se encuentran diferentes criterios, para lo cual McClellan y Katz (1996) proponen un listado que es el que más se puede relacionar a las interacciones que establecen los niños; según estos autores el niño usualmente:

1. Se acerca a otros en forma positiva.
2. Expresa deseos y preferencias claramente, dando razones por sus acciones y posiciones.
3. Expresa sus derechos y necesidades en forma apropiada.
4. No es fácilmente intimidado por niños violentos o agresivos.
5. Expresa la frustración y el enojo en forma efectiva, sin dañar a otros ni la propiedad ajena.
6. Se gana el acceso a los grupos de juego y trabajo que se dan en el

aula.

7. Participa de temas de discusión, hace contribuciones relevantes a las actividades que se dan en el aula.
8. Toma turnos fácilmente.
9. Muestra interés por otros, intercambia y acepta información de otros en forma adecuada.
10. Negocia y convence a otros adecuadamente.
11. No muestra atención inapropiada hacia sí mismo.
12. Acepta y disfruta de los iguales, adultos y grupos étnicos diferentes del suyo.
13. Se gana el acceso a los grupos de juego y trabajo que se dan en el aula.
14. Interactúa en forma no verbal con otros niños mediante sonrisas, saludos, afirmaciones, etc.

Cabe resaltar que estos comportamientos son los que se espera que el niño tenga presente más no son comportamientos obligatorios para todos los niños.

### **3.5 Importancia de las Habilidades Sociales**

Las habilidades sociales, de acuerdo con Marín (2008), son importantes para que el niño pueda desarrollarse dentro de la sociedad, ya sea con sus pares o con otras personas que lo rodeen, las cuales lo ayudarán en su desarrollo personal, en la interacción con el medio y en la adquisición de nuevos conocimientos. De este modo, de acuerdo con Muñoz (2011) las relaciones interpersonales que puede establecer son muy diversas ya que actúan sobre él, el hogar, la escuela y la comunidad. Dentro del hogar interviene el padre, la madre, los hermanos, abuelos, etc. En la escuela envuelve a la profesora, director, compañeros de clase, etc. Mientras que en la comunidad se encuentra una multitud de personas e instituciones. Después de haber mencionado y desarrollado todo lo que involucra el proceso socialización y cómo se da en el niño de acuerdo a su edad, es necesario conocer como el juego puede ayudar a que el niño adquiera y exprese habilidades sociales, todo esto será desarrollado en el capítulo



siguiente de esta investigación.

### 3.6. El juego

#### 3.6.1 Definición Del Juego

La humanidad ha jugado desde siempre, y los animales también, sobre todo los mamíferos cuando son crías, pues su crecimiento se desarrolla durante un largo periodo.

**Hetzer** (1978) afirma que no es sorprendente que de entre los seres vivos el bebé humano sea el que juega durante más tiempo y el que desarrolla el juego más complejo. Asimismo, los monos jóvenes juegan saltar unos encima de otros, las nutrias juegan a patinar, el placer de un gato corriendo detrás de un ovillo de lana, o el de un perro con una zapatilla.

Para comprender este proceso, es importante definir el juego; la definición más representativa fue elaborada por Johan Huizinga (1938) citado por Bernabeu (2009), menciona que el juego es una acción u ocupación libre, es por ello que este autor afirma que el ser humano no sólo se define por la capacidad de pensar (*homo sapiens*) sino que también lo hace por su capacidad para el juego (*homo ludens*), ya que es uno de los elementos espirituales más fundamentales de la vida del ser humano.

**Arráez** (1997) cita a Huizinga (1968) para señalar que el juego se realizada dentro de ciertos límites, fijados en el tiempo y en el espacio, que sigue una regla obligatoria pero libremente aceptada, provista de un fin en sí misma, acompañada de un sentimiento de tensión y alegría, y de una conciencia de "ser de un modo diferente" de lo que se es en la vida común.

**Ferland** (2005), señala que el juego es, ante todo: una actitud subjetiva del ser humano, donde encuentra placer, curiosidad, sentido del humor y espontaneidad, lo que se traduce en una conducta escogida libremente y de la que no se espera ningún rendimiento específico.

Por otro lado, muchos son los autores que mencionan al juego como una parte importante del desarrollo de los niños y son varias las teorías que

se formulan acerca de éste; es así que Arráez (1997) señala que existieron filósofos que abordaron el tema del juego, aunque no a fondo, entre ellos se encuentra Platón como uno de los primeros en mencionar y reconocer el valor práctico del juego, ya que hace que los niños utilicen manzanas para aprender mejor las matemáticas y que los de tres años, que más tarde serán constructores, se sirvan de útiles auténticos, solo que a tamaño reducido.

Aristóteles, citado por Arráez (1997) se ocupa de los problemas educativos para la formación de hombres libres, menciona en varias de sus obras ideas que remiten a la conducta de juego en los niños, por ejemplo “hasta la edad de cinco años, tiempo en que todavía no es bueno orientarlos a un estudio, ni a trabajos coactivos, a fin de que estos no impida el crecimiento, se les debe, no obstante permitir movimiento para evitar la inactividad corporal; y este ejercicio puede obtenerse por varios sistemas, especialmente por el juego” .En otro fragmento menciona, “la mayoría de los juegos de la infancia, deberían ser imitaciones de las ocupaciones serias de la edad futura”

Amós Comenio en el siglo XVII, Juan Jacobo Rousseau y Giovanni Pestalozzi en el XVIII, señalaron que para un buen desarrollo del niño, éste debe ser tomado en cuenta en sus intereses. Especialmente Friedrich Frôbel, fue quien reconoció la importancia del juego en el aprendizaje, y se interesó por los niños pequeños, estudiando los tipos de juego que necesitan para desarrolla su inteligencia. (Arráez, 1997: p. 27).

Sin embargo, las primeras teorías elaboradas sobre el juego, recién aparecen en siglo XIX y pueden agruparse en cuatro tendencias. La primera es la teoría del exceso de energía realizada por Herbert Spencer en la que postula que en el juego se gasta el sobrante de energía que todo organismo joven tiene y que no necesita, pues sus necesidades están satisfechas por otros.

La siguiente es la teoría de la relajación, postulada por Lazarus, ésta complementa a la anterior porque sostiene que el cuerpo logra relajarse y recuperarse a través del juego luego de realizar actividades difíciles y laboriosas Hall, citado por Arráez (1997), sustenta la teoría de la

recapitulación, que está basada en las teorías evolucionistas en la que cada individuo reproduce el desarrollo de la especie, por eso el niño realiza en el juego, actividades que sus ancestros realizaron.

Y como última tenemos a la teoría de la práctica o del pre-ejercicio. Es más cercana al concepto actual que se tiene sobre el juego y fue propuesta por Karl Groos, citado por Arráez (1997), el cual sostiene que el juego es necesario para la maduración psicofisiológica y que es un fenómeno que está ligado al crecimiento.

Posteriormente a estos autores, son varias las corrientes psicológicas que retoman estos conceptos y tratan el papel de juego en el desarrollo de niños y niñas, entre ellas la teoría cognitiva planteada por Jean Piaget, que se considera la más completa. Respecto a esto Ribes (2011) destaca que para Piaget el juego es un medio por el que el niño asimila nuevas experiencias con los aprendizajes previos y los adapta a sus necesidades, es decir que cambia la información que recibe del medio externo de acuerdo a sus exigencias individuales.

Otra es la teoría psicoanalítica de Sigmund Freud, citado por Arráez (1997) en la que el juego está relacionado con la expresión de los deseos que no puede satisfacerse en la realidad, por ello las actividades lúdicas que el niño realiza le sirven de manera simbólica. Además, Ribes (2011) respecto a esta teoría añade que la teoría de Freud analiza la relación del juego con la actividad psicosexual del hombre. En la primera etapa (oral) hacia los seis meses surge la risa ante los juegos de la madre con el bebé. A continuación en la etapa anal el placer se obtiene a través del inter juego de contención - expulsión relacionada al control de los esfínteres lo cual puede ir acompañado de cariño, recompensas y felicitaciones que den seguridad al niño. Finalmente en la fase fálica los niños descubren las diferencias entre ellos y otros, por lo cual se generan sentimientos ambivalentes de amor-odio, es así que utilizan al juego como medio para descargar sus miedos y agresiones. En conclusión, de acuerdo con Ribes (2011) para Freud el juego es una actividad simbólica en la que el niño repite situaciones que le han causado una impresión intensa a lo largo de su vida, y de este modo orientan las energías de las mismas, y van entendiendo e interiorizando la situación.

Y finalmente, la teoría socio cognitiva de Vygotsky, citado por Arráez (1997) que sostiene que el juego es una actividad social, en la cual gracias a la cooperación con otros niños, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio. Se ocupa principalmente de los juegos simbólicos de los que hablaremos después; y señala como el niño transforma algunos objetos y los convierte en su imaginación en otros que tienen para él un distinto significado, con este manejo de las cosas se contribuye a la capacidad simbólica del niño; por ejemplo, cuando corre con la escoba como si ésta fuese un caballo. No obstante, siguiendo a Ferland (2005) y en el marco de nuestra investigación, es imprescindible recalcar que el juego es un instrumento cultural que permite alcanzar la madurez física y psíquica constituyéndose, además, como un elemento clave en el desarrollo de la vida social, es así como el juego se ha difundido a través de las distintas etapas de la evolución humana, alcanzando diferentes protagonismos y mostrando diversas formas. Por eso el juego se considera previo a la cultura misma; existen innumerables manifestaciones de esta actividad en sociedades de todos los tiempos y se cuenta con muchas obras de arte donde se aprecian estas manifestaciones lúdicas.

Actualmente, son múltiples las aplicaciones de las actividades lúdicas en el desarrollo armónico de niños y niñas, tanto en el hogar como en la escuela, siendo el juego el canal de las manifestaciones creativas y culturales por donde transita la infancia.

Finalmente Arráez (1997) aclara que el juego no puede quedar solo en los aspectos pedagógicos y psicológicos, ya que a lo largo de la historia da diferentes manifestaciones en forma de juegos, deportes, competencias, y entretenimientos el ser humano ha desarrollado y continúa practicando y disfrutando.

Luego de haber presentado las definiciones del juego y como se ha desarrollado a lo largo del tiempo es necesario conocer las características que tiene en el siguiente subcapítulo.

### **3.6.2 Características Del Juego**

Cada situación del juego tiene características propias, de acuerdo a Maite Garaigordobil (1994) estas son: placer, libertad, expresión, descubrimiento y acción, creatividad, seriedad y esfuerzo.

La principal característica, de acuerdo con Marín (2008) es el placer, ya que cuando se juega es un momento de pasarla bien y divertirse. Por ello va acompañado de alegría y satisfacción, que no necesariamente va acompañado de risas y carcajadas. Estas varían de acuerdo al tipo de juego, puede ser placer de expresar sentimientos y emociones, de imaginar, de crear, de destruir, de superar retos, de sorpresa, de lo prohibido, de compartir, de causa y efecto. En adición, Huizinga citado por Bernabeu (2009) señala que el juego no es una necesidad sino que se juega por gusto y por recreo, por lo tanto jugar es una actividad espiritual.

La siguiente característica señalada por Marín (2008) es la libertad que se utiliza al jugar por decisión propia, sin la necesidad de tener obligaciones ni órdenes. Si el juego se convierte en una rutina y obligación deja de ser juego. También, se la utiliza para elegir el juego que se desea jugar. Sin embargo, al jugar uno se somete a las reglas que este tiene. Cañeque (1991) citado por Bernabeu (2009) añade que el juego responde el deseo y a la elección subjetiva del jugador y nadie puede dirigirlo desde fuera.

Otra característica es la expresión porque el juego es el lenguaje primario y de acción del niño que le permite expresar sentimiento bueno y malo, esto causa la liberación de sus pensamientos y emociones. El juego sirve como escape emotivo y como desarrollador de habilidades verbales, porque traspasa estos sentimientos a los objetos con que se juega y también dialogan con estos (Ferland, 2005).

Así mismo, se caracteriza por el descubrimiento y la acción, señalados por Ferland (2005) y por Marín (2008), ya que el juego se vive en el cuerpo puesto que permite descubrirlo y determinar sus limitaciones, a través de las características de los objetos y de sus funciones; y también de las actitudes de las persona. Con esto va a acomodarse a las personas y objetos a través de estrategias de acción, en otras palabras el niño aprenderá haciendo.

También la creatividad, según Ferland (2005) porque el juego es un lugar de ficción en donde el niño crea, transforma y se transforma en lo que desea. Porque todo lo que imagina es posible en el juego; como dar vida a objetos, convertirse en un héroe, hablar con objetos, etc. El límite es la imaginación y su entorno. Como señala Marín (2008) el niño se mueve en la realidad y la fantasía donde puede convertirse a sí mismo y a los objetos, por ejemplo una escoba en un caballo, es así que le permite sus sentimientos y emociones. En relación con esta característica, Winnicott (1979) citado por Bernabeu (2009) afirma que la realidad imaginaria-creativa juego se origina en la combinación de los datos de la realidad con los de la fantasía, es decir entre un mundo exterior y el mundo interior del niño.

El juego también se caracteriza porque es un asunto muy serio para el niño, ya que necesita concentración para poner en práctica todas sus capacidades y recursos para conseguir su objetivo. En el juego el niño manifiesta su afán de conquista, superación y confianza en sí mismo, también aprende a reconocer sus límites y capacidades, gracias a esto que se desarrolla el auto concepto y autoestima (Papalia, 2005).

Y por último Marín (2008) menciona que el esfuerzo es una característica del juego, debido a que ganar un juego sin esforzarse no es muy satisfactorio, porque el juego consiste en aceptar y superar retos utilizando concentración, perseverancia, paciencia y sobre todo esfuerzo. Por eso se dice que el placer y esfuerzo van de la mano.

Ahora que se conoce más sobre el juego es indispensable conocer que existen diferentes tipos de juego, los cuales serán explicados en el subcapítulo siguiente.

### **3.6.3 Tipos de Juego**

Existen diferentes tipos de clasificaciones de juegos, pero esta vez solo se tomará en cuenta la clasificación hecha por Piaget (1977), el cual lo divide en tres grandes tipos: juego funcional, juego de simulación y juego con reglas.

### 3.6.3.1 El juego funcional

Es el primero que aparece en el niño, de acuerdo con Piaget (1951), citado por Papalia (2005), ya que es la forma más simple de complejidad cognitiva; en este no intervienen símbolos ni reglas. Es una actividad que busca disfrutar de las sensaciones físicas, que se centran en conocer cuerpo, entorno y funcionamiento.

Para su desarrollo no se utiliza ninguna técnica en particular ya que son ejercicios simples que ponen en acción un conjunto de conductas. Esto permite al niño relacionarse con su entorno a través de sus sentidos, aplicando movimientos repetitivos musculares como subir y bajar escalera, hacer ruidos con los labios, etc. Lo que diferencia a este juego de otros es su función porque se ejerce con el fin del placer del funcionamiento del juego.

Piaget, citado por Katz (1980) señala que sin duda, todo juego funcional termina por desaparecer, porque se satura su uso cuando su objetivo ya no da ocasión a ningún aprendizaje. Pero como esta forma de juego puede reaparecer con ocasión de cada nueva adquisición, sobrepasa ampliamente a la primera infancia. Esto no significa, naturalmente, que los juegos de ejercicio sean muy numerosos, absoluta o relativamente, a cualquier edad, por el contrario como las adquisiciones nuevas son cada vez más raras y como otras formas de juego aparecen con el símbolo y la regla, la frecuencia tanto absoluta como relativa de los juegos de ejercicio disminuye con el desarrollo a partir de la aparición del lenguaje, siempre reaparece y se constituye de nuevo, es necesario clasificarlos y estudiar su evolución. Los juegos funcionales, según Piaget, citado por Katz (1980), se dividen en dos categorías, según sigan siendo puramente sensorio-motores o si se refieren al pensamiento mismo. Existen juegos de pensamiento que no son simbólicos y que consisten en ejercer algunas funciones simples, por ejemplo las combinaciones de palabras, las preguntas por la pregunta, etc.

Una primera clase es la de los juegos de ejercicio simple, que son los que se limitan a producir una conducta adaptada a un fin, pero sacándola de su contexto y repitiéndola por el placer de ejercer su poder. Por ejemplo,

dejar caer una pelota

La segunda, es la de las combinaciones sin objeto. La única diferencia con la anterior es que el sujeto no se limita a ejercer actividades ya adquiridas de acuerdo a la adaptación inteligente, sino que construye nuevas combinaciones que son lúdicas desde el comienzo. Pero como estas combinaciones no tienen un fin constituyen la extensión del ejercicio funcional de la primera clase.

### **3.6.3.2 Juego con reglas y construcción**

El juego de ejercicio, según Papalia (2005) comienza desde los primeros meses de su nacimiento y juego simbólico a partir de los primeros meses del segundo año, el juego de reglas no se constituye sino durante el segundo estadio (4-7) años.

Y sobre todo del tercer periodo (7-11). En el adulto solo quedan residuos de los juegos de ejercicio simple (por ejemplo, divertirse con su aparato de radio) y de los juegos simbólicos (contar una historia]), y de los juegos de reglas subsiste y se desarrolla durante toda la vida (deportes, cartas, ajedrez, etc.)

El juego de reglas es la actividad lúdica del ser socializado. Mientras, el símbolo reemplaza al ejercicio simple apenas surge el pensamiento, la regla reemplaza al símbolo y enmarca el ejercicio, con apenas relaciones sociales se constituyen; el problema es como determinar cuáles son estas (Ortega, 1992).

El individuo solo no se da a sí mismo reglas, sino por analogía con las que ha recibido. Por lo tanto jamás se ha comprobado reglas espontáneas en un niño aislado. Dado a que hay una idea de obligación que supone la existencia de dos individuos por lo menos. El sujeto se impone una regla porque conoce otras reglas y lo interioriza como una conducta social.

Según Piaget (1977) existen dos tipos de reglas: reglas transmitidas y reglas espontaneas. Las primeras, son juegos de reglas que se convierten en “institucionales” en las realidades sociales, las cuales se imponen por presión de generaciones pasadas (canicas) y los juegos de



reglas que son de naturaleza contractual y momentánea resulta más interesantes, porque procede de la socialización ya sea de los juegos simples o de los juegos simbólicos, a veces se puede dar de una socialización de relaciones de menores, pero a menudo se limita relaciones entre iguales contemporáneas.

Los juegos de reglas, según Hatz (1980) son combinaciones sensorio-motoras: carreras, lanzamiento de canica, bolsa, etc. Y las intelectuales; cartas, damas, etc., con competencia de las personas, sin ello no tendría sentido la regla y que se regula a través de un código transmitido generación tras generación o bien por acuerdos improvisados.

Los juegos de reglas, de acuerdo con Papalia (2005) pueden ser nacidos de las costumbres adultas y que están en desuso. Estos juegos son siempre sociales ya que se comparten con sus compañeros, desde juegos con reglas sencillas como el escondite, hasta juegos que tienen niveles de complejidad y normas muy complicadas (el fútbol, el ajedrez, etc.).

Finalmente después de haber conocido al juego en diversos aspectos, no se podría dejar de mencionar la importancia que tiene para el desarrollo e as habilidades sociales.

### **3.7 Desarrollo de Habilidades Sociales a Través del Juego**

El juego es indispensable en la vida del niño porque le permite socializarse, es así que se necesita de otros niños y niñas para jugar. En este ámbito social, el jugar permite establecer una relación real o imaginaria con el otro, ya sea de enfrentamiento o colaboración (Muñoz, 2011). Esto significa que al jugar el uno contra el otro es al mismo tiempo jugar juntos, porque el adversario es un compañero al que hay que enfrentar, pero que gracias a su presencia se puede expresar, por ello el niño establece una interacción constante que le permitirá ponerse en el lugar del otro.

De la misma forma Muñoz (2011) afirma que el juego es esencial en el desarrollo individual y social del ser humano, porque desde bebés se mantiene gran cantidad de tiempo en contacto constante con el juego, por ello se puede afirmar que el juego prepara y dispone a los seres humanos hacia una vida adulta, de modo que favorece la socialización. Es así que el juego no solo sirve como una forma de distracción para el niño, como aparentemente se ve, sino que también permite formar al niño en valores y aprender a interrelacionarse con los demás niños haciéndolo más sociable y que no retraiga actitudes que pueden ser perjudiciales en la adolescencia o incluso en la adultez.

Además, Arráez (1997) argumenta que el juego permite que el niño tenga la iniciativa y coordinación de sus actos en sí mismo y con los demás a través de la comunicación en sus diversas formas, puesto que es el elemento principal para establecer relaciones sociales debido a que permite la interacción entre las personas y su entorno.

A través del juego se desenvuelven sentimientos, actitudes y comportamientos que permiten aprender la cooperación, participación y competencia.

De otro lado, Coronado (2008) afirma que la interacción con semejantes proporciona al niño la oportunidad de conocerse a sí mismo y aprender normas sociales, a la vez que ejercita sus habilidades y destrezas, ya sean físicas, cognitivas y sociales. Por lo tanto, el juego permite al niño entender y respetar normas, lo cual significa vivir en sociedad para tener una buena convivencia, de modo que goce de pasar un buen tiempo con sus amigos. Asimismo aprende a seguir un orden y esperar un turno.

Además, Marín (2008) señala que tener un compañero de juego significa compartir complicidades porque los niños enseñan sus logros y aprenden del de los otros. También la interacción hace que el juego sea más rico porque cada niño aporta su personalidad y su saber. En adición, señala que un compañero hace que el juego sea más emocionante divertido, a través de risas, alegría y entusiasmo.

Finalmente, se puede afirmar que el juego ayuda a los niños a socializarse y por ende aporta a lograr habilidades como la necesidad de relación, porque el niño necesita el contacto con otros para desarrollar

habilidades como empatía, saber escuchar, saber expresarse, negociar, etc. Asimismo aprende a negociar, interiorizar y respetar normas, las cuales se dan en ocasiones de forma innata dentro del grupo de niños como no hacer trampas, no gritar a un compañero o respetar su turno. En consecuencia aprende el respeto por el otro, no solo en turnos sino también respetar el espacio y tiempo del otro, lo cual permite una convivencia armoniosa. Igualmente ayuda a desarrollar en el niño la resistencia a la frustración en situaciones de ganar o perder un juego, porque aprende que perder, a pesar de que no le guste, no pone en duda sus capacidades logrando así desarrollar la capacidad de superación que permite en el niño dar lo mejor de sí mismos para conseguir participar de la mejor manera. Y por último, permite interiorizar patrones culturales y de conducta de las sociedades de donde vive cada niño

## **CAPÍTULO II**

### **MARCO OPERATIVO Y RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN**

#### **2.1. Determinación del Problema.**

Este tema de investigación nace debido a que existen algunos niños que no logran expresarse y relacionarse con facilidad con los demás niños, sobre todo entre los 3 y 5 años, ya que en esta etapa se caracterizan por ser egocéntricos; esta situación se puede ver superada en momentos de juego, porque a través de este pueden sobrepasar sus temores e inseguridades ya que se divertirán, se conocerán mejor y descubrirán el mundo que los rodea, es debido a esta situación la importancia de esta

investigación.

## **2.2 Justificación de la Investigación.**

La elección de este trabajo de investigación fue por la experiencia vivida como docente en la I.E.I. Mi Pequeño Paraíso, donde logramos determinar que los niños y niñas no logran relacionarse con facilidad, demostrando conflictos entre ellos a la hora del juego, por tal razón se tomó la decisión de llevar a cabo la realización de este trabajo de investigación.

## **2.3. Formulación del Problema.**

### **Problema General:**

El proceso de investigación se inició a través del siguiente problema:  
¿Qué habilidades sociales muestran los niños y niñas de 5 años durante sus actividades de juego?

### **Problema Específico:**

¿Qué habilidades sociales básicas muestran los niños y niñas de 5 años durante sus actividades de juego de la IEI Mi Pequeño Paraíso del distrito de Islay –Matarani?

- ¿Qué habilidades sociales avanzadas muestran los niños y niñas de 5 años durante sus actividades de juego de la IEI Mi Pequeño Paraíso del distrito de Islay –Matarani.?
- ¿Qué habilidades sociales están relacionadas a los sentimientos que muestran los niños y niñas de 5 años durante sus actividades de juego de la IEI Mi Pequeño Paraíso del distrito de Islay – Matarani.

## **2.4. Objetivos de la Investigación.**

### **2.4.1 Objetivo General:**

Identificar las habilidades sociales que muestran los niños y niñas de cinco años durante sus actividades de juego en la IEI Mi Pequeño Paraíso

del distrito de Islay- Matarani.

#### **2.4.2 Objetivos Específicos:**

Identificar las habilidades sociales básicas muestran los niños y niñas de 5 años durante sus actividades de juego de la IEI Mi Pequeño Paraíso del distrito de Islay –Matarani?

Identificar las habilidades sociales avanzadas muestran los niños y niñas de 5 años durante sus actividades de juego de la IEI Mi Pequeño Paraíso del distrito de Islay –Matarani.?

Identificar las habilidades sociales están relacionadas a los sentimientos que muestran los niños y niñas de 5 años durante sus actividades de juego de la IEI Mi Pequeño Paraíso del distrito de Islay – Matarani.

#### **2.5. Variables de Investigación.**

**Variable Dependiente:** Habilidades Sociales.

**Variable Independiente:** Juego en los niños y niñas.

#### **2.6. Indicadores de Investigación.**

Por medio de la presente tesis se busca conocer el desarrollo y adquisición de habilidades sociales de los niños a la edad de los 5 años durante el juego.

#### **2.7. Metodología:**

El presente estudio es una **investigación descriptiva**, porque en ella se identifican las características fundamentales de las habilidades sociales de un grupo de niños de cinco, este tipo de investigación permite medir o recoger información de manera independiente o conjunta sobre los conceptos o variables a las que se refieren, en este caso relacionado a

las habilidades sociales.

Esta investigación centrará su estudio en la categoría: “Habilidades sociales”, la cual está dividida en seis (6) subcategorías: Habilidades sociales básicas, Habilidades sociales avanzadas, Habilidades sociales relacionadas a los sentimientos, Habilidades sociales alternativas a la agresión, Habilidades sociales para hacer frente al estrés y Habilidades sociales de planificación. Dichas subcategorías se basan en la clasificación de Goldstein (1999), citado por Muñoz (2011), las cuales se han tratado en el marco teórico realizado para la presente investigación.

Enfoque de la Investigación: Cualitativo

Nivel de la investigación : Descriptiva

Diseño de la investigación : Descriptivo Simple.

Técnicas de investigación : Observación

Instrumento de Investigación: Lista de cotejo.

## **2.8. Población y Muestra:**

La investigación se realiza en la Institución Educativa Mi Pequeño Paraíso del distrito de Islay – Matarani. Está ubicada en el distrito de Islay-Matarani, rodeada de otras instituciones educativas.

La población está constituida por la totalidad de 16 niños y niñas de cinco años de edad; pero para el trabajo en estudio se tomará en muestra el 50%, los cuales presentan ciertas dificultades al momento de relacionarse con los demás, es decir 4 niños y 4 niñas. Para recoger la información en esta investigación se utiliza la Técnica de Observación, que como técnica permite recolectar datos e información de hechos y realidades sociales en situaciones cotidianas, de allí que esta técnica facilita la identificación de las características fundamentales del desarrollo de habilidades sociales de un grupo de niños y niñas de cinco años durante sus actividades de juego.

Así mismo, esta investigación se realiza desde el rol docente, lo cual permite estar en contacto directo y diario a las habilidades sociales durante los momentos de juego, las cuales son conductas observables; es así que el docente desempeñará el rol de observador para lograr poder determinar las habilidades sociales en los niños del aula de cinco años.

## **2.9. Técnicas para el Análisis de Datos.**

El cual fue validado con el método de Juicio de Expertos que consiste en dar validez del contenido de la Lista de Cotejo, en este proceso se determinó cuáles indicadores eran adecuados para el estudio. Así mismo, ha permitido medir la confiabilidad de este instrumento, y determinar cuán claros están los indicadores respecto a la redacción y la pertinencia de los mismos en relación a conductas observables durante actividades de juego.

El tiempo de aplicación de este instrumento es de un mes, dos niños por día dentro de dos momentos: primero en el juego libre, que puede darse dentro del aula o en el jardín; y el segundo momento es el de recreo. Cada niño tendrá 2 observaciones durante el juego libre y 2 observaciones durante el recreo, lo que hace un total de cuatro observaciones en total en espacios de juego libre. Se escogieron estos dos momentos del horario para hacer observaciones, ya que se considera que son los mejores espacios para observar las habilidades sociales de los niños.

Finalmente en el procesamiento de la información recabada en el trabajo de campo se utilizará Matrices de análisis de información como las presentamos a continuación para cada uno de los niveles de las habilidades sociales estudiadas.

Al finalizar el número de observaciones realizadas se analizará los datos a nivel, comparando los momentos de juego libre y de recreo, de modo que se podrá determinar las habilidades sociales con mayor y menor incidencia.

## **2.10. Discusión de Resultados**

En este capítulo se ha considerado desarrollar el análisis e interpretación grupal con la finalidad de tener un panorama minucioso de las habilidades sociales encontradas en la muestra de niños.

A través del siguiente análisis grupal de acuerdo a los tipos de habilidades sociales encontradas se podrá identificar la recurrencia de respuestas positivas en el grupo.



**Tabla 1**

a) Habilidades Sociales Básicas en el Juego Libre y en el recreo

Habilidades Sociales Básicas	Presta atención			Habla con otros niños			Agradece cuando es ayudado		
	Si	No	No se Obs.	Si	No	No se Obs.	Si	No	No se Obs.
Niño 1	1	1		2				1	1
Niño 2	2			2				2	
Niño 3	2			2					2
Niño 4	2			2					2
Niña 1	2			2			1		1
Niña 2	2			2			1		1
Niña 3	2			2					2
Niña 4	1	1		2			1		1
Totales por indicador	14	2	0	16	0	0	3	3	10
Total Si	33								
Total No	5								

**Interpretación**

Las habilidades sociales básicas en este grupo de niños y niñas se han logrado en su mayoría, lo cual se debe a que a la edad de cinco años los niños se encuentran terminando el proceso de socialización primaria porque ya han adquirido el concepto del "otro" y comienza la socialización secundaria, lo cual quiere decir de acuerdo con Berger y Luckman (1991) que ya están socializados, por ello son capaces de prestar atención y hablar con otros niños. En adición, los niños durante este proceso de socialización interiorizan hábitos sociales que le permiten escuchar atento a sus compañeros y mantener una

conversación con los mismos.

Cabe resaltar que a la edad de cinco años tienen un juego más socializado, por lo tanto comparte situaciones de juego y materiales lo cual le permite hablar con otros niños así como escuchar, estar atento y hasta realizarle preguntas.

Además, el logro de las mismas podría verse influido por las normas de convivencia del aula sobre la importancia de escuchar y ser escuchado, así como por espacios durante las rutinas diarias para hacer énfasis en dichos puntos.

No obstante, son pocos los niños y niñas que agradecen cuando reciben ayuda, esto posiblemente se debe a que los niños aún son egocentristas y no ven más allá que de su punto de vista; es así que ante una situación donde reciben ayuda solo se centran en ver su propia necesidad, mas no perciben la importancia de agradecer. Por ende se puede concluir que no se practica y por eso no se observa.

Tabla 2

b) Habilidades Sociales Avanzadas en el Juego Libre y en el recreo

Habilidades Sociales Avanzadas	Pide ayuda cuando tiene alguna dificultad			Expresa sus ideas dentro del grupo			Pide disculpas a los demás cuando es pertinente			Utiliza la persuasión como una forma de convencer a los otros		
	Si	No	No se Obs.	Si	No	No se Obs.	Si	No	No se Obs.	Si	No	No se Obs.
Niño 1			2	2					2	2		
Niño 2	1		1		2				2		2	
Niño 3			2	2				1	1	1	1	
Niño 4		1	1	2			2		0	2		
Niña 1	1		1	1	1				2	1	1	
Niña 2			2	1	1		1		1	1	1	
Niña 3	1		1	2			1	1	0	2		
Niña 4	1		1		2		1		1		2	
Totales por indicador	4	1	11	10	6	0	5	2	9	9	7	0
Total Si	28											
Total No	16											

### Interpretación

Las habilidades sociales avanzadas son logradas por los niños y niñas, siendo el ítem de mayor incidencia: “Expresar sus ideas dentro del grupo”, lo cual se debe a que los niños a la edad de 5 años son capaces de utilizar el lenguaje como un instrumento que permite intercambios e interacción con los demás, porque cumple una función comunicadora como medio de trasmisión social.

Así mismo, los niños pueden expresar sus ideas porque ya son capaces de reconocerse a sí mismos, por ende también identifican sus gustos y habilidades, lo cual les permite generar ideas propias; esto se puede evidenciar en espacios de participación, tales como rondas de conversación y momentos de juego porque los niños pueden expresar sus ideas para aportar al juego o proponer cambios, logrando así utilizar en ocasiones la persuasión para convencer a los demás niños.

Por ejemplo, cuando los niños están jugando a las “chapadas” por mucho tiempo y uno de ellos propone descansar porque ya han corrido mucho, al dar esta idea y ser acogida por el grupo permite expresarse y a su vez que otros niños puedan hacerlo sobre nuevas ideas de otros juegos luego del descanso.

Sin embargo las habilidades sociales avanzadas tienen la mayor cantidad de NO respecto a los otros tipos de habilidades sociales, lo cual puede ser consecuencia de que a la edad de 4 años los niños recién comienzan a tener gradualmente autonomía, por ende recién empiezan a estar abiertos a recibir ayuda de los demás y pedir disculpas, es así que no se practican y por eso no se observan.

**Tabla 3**

c) Habilidades Sociales relacionadas a los Sentimientos en el Juego Libre y en el recreo

Habilidades Sociales relacionadas a los Sentimientos	Expresa lo que siente			Demuestra afecto hacia otros niños, a través de diferentes medios (verbal, no verbal, corporal, etc.)			Reconoce sus logros			Reconoce los logros de sus compañeros		
	Si	No	No se Obs.	Si	No	No se obs.	Si	No	No se obs.	Si	No	No se Obs.
Niño 1	1	1				2			2	1		1
Niño 2		2			2	0	2		0			2
Niño 3	2				2	0	1	1	0			2
Niño 4	2			1	1	0	1		1			2
Niña 1	2			2		0	1		1	2		0
Niña 2	2					2		1	1		1	1
Niña 3		2		2		0			2		1	1
Niña 4	2			1		1	1		1	2		0
Totales por indicador	11	5	0	6	5	6	6	2	8	5	2	9
Total Si	28											
Total No	14											

**Interpretación**

En las habilidades sociales relacionadas a los sentimientos aún no logran identificar y expresar las emociones, sentimientos y logros, lo cual se debe a que los niños todavía tienen dificultad en expresar sus sentimientos en palabras, de modo que es mínima la posibilidad de representarlos y nombrarlos en las diversas situaciones.

En el caso de los logros es aún más dificultoso para ellos identificarlos en sí

mismos y mucho menos en los demás, esto se da en consecuencia de que los niños a la edad de 5 años están en un proceso de construcción de su yo, en el cual de acuerdo con Vygotsky, el rol de los demás niños es muy importante, pues permite que poco a poco identifiquen y verbalicen las cosas que son capaces de realizar, así como tomar a los demás como referencia de formas de hacer y comportarse.

En cuanto a las muestras de afecto (verbal, no verbal, corporal, etc.) en este grupo de niños y niñas se ha observado en escasas ocasiones durante los momentos de juego, esto podría ser consecuencia de que el tipo de juego que realizan los niños de cuatro años, ya sea simbólico, de reglas o de competencia no generaban escenarios o roles donde deban demostrar afecto hacia otros, tales han sido los casos de jugar a: chapadas, estación de bomberos, policías, carreras, princesas, etc. Esto se evidencio tanto en juegos donde participaban más de cinco niños como en juegos en parejas o tríos.

Tabla 4

d) Habilidades Sociales Alternativas a la Agresión en el Juego Libre y en el recreo

Habilidades Sociales Alternativas a la Agresión	Comparte con otros niños			Busca llegar a un acuerdo para satisfacer sus necesidades y las de sus compañeros			Resuelve conflictos de manera pacífica		
	Si	No	No se Obs.	Si	No	No se Obs.	Si	No	No se Obs.
Niño 1			2	1	1	0		1	1
Niño 2	2		0	2		0			2
Niño 3	2		0	1		1		2	0
Niño 4	2		0	2		0		1	1
Niña 1	1	1	0	2		0	1		1
Niña 2			2	1		1	1		1
Niña 3	2		0	1	1	0			2
Niña 4		2	0	2		0			2
Totales por indicador	9	3	4	12	2	2	2	4	10
Total Si	23								
Total No	9								

### Interpretación

Las Habilidades Sociales Alternativas a la Agresión muestran como el ítem de mayor suceso: “Buscar llegar a un acuerdo para satisfacer sus necesidades y las de sus compañeros”, esto es consecuencia de que el juego permite a los niños aprender a negociar, lo cual se da desde que deciden a que jugar, cómo, con qué y los roles que desempeñará cada uno dentro del juego. Además puede proponer llegar a estos acuerdos y negociarlos, porque ya se da en ellos el proceso de individualización y socialización, donde están reconociendo su identidad personal y la de sus pares para identificar las necesidades de ambos,

de modo que pueda regular su propia conducta. En consecuencia, no se observó “Resolver conflictos de manera pacífica” porque cada niño y niña respeto los acuerdos involucrados con el juego que realizaban, propiciando así que no se dé ningún conflicto entre ellos.

Sin embargo, a través de las observaciones se pudo evidenciar que cuando estos acuerdos no se llegaban a concretar no se lograba resolver los conflictos de manera pacífica porque utilizaban palabras como “tonto/a” o reaccionaban pegando, representando así sus frustraciones ante el conflicto. Por ende, se puede identificar que los niños, de acuerdo con la teoría de Erickson, están en una etapa de “iniciativa vs culpa”, es así que no siempre concordaran lo que quieren con lo que desean sus pares, lo cual repercutirá en ellos a través de un sentimiento de incomodidad y culpa. Por consiguiente, estas habilidades sociales alternativas a la agresión a la edad de 4 años no se observan del todo aunque se haya dejado casi por completo el egocentrismo porque aún les cuesta autorregularse, por ello es necesaria la intervención de un adulto como mediador y facilitador para la resolución de conflictos.

Por otro lado, los niños pueden llegar a “compartir con otros” lo cual se evidencio cuando utilizaban juguetes durante los juegos o cuando compartían tiempo, espacio y roles dentro de los mismos. Esto se logra en consecuencia de como señala Papalia (2005) el egocentrismo a los cuatro años disminuye y toma gradualmente conciencia de los derechos de los demás. Por lo tanto, valora más la amistad y los momentos de juego que puede obtener de esta.

## **Tabla 5**



- a) Habilidades Sociales para hacer frente al estrés en el Juego Libre y en el recreo.

Habilidades Sociales frente al estrés	Se muestra contento por haber participado de un Juego			Identifica situaciones en que se sienten avergonzado			Tiene iniciativa para tomar decisiones y autonomía		
	Si	No	No se Obs.	Si	No	No se Obs.	Si	No	No se Obs.
Niño 1			2			2	2		0
Niño 2	1	1	0			2	1		1
Niño 3	2		0			2	1	1	0
Niño 4	2		0	1		1	1		1
Niña 1	2		0			2	1		1
Niña 2	1		1	1		1	1	1	0
Niña 3	1	1	0			2	2		0
Niña 4	2		0			2	1	1	0
Totales	11	2	3	2	0	1 4	1 0	3	3
por indicador									
Total Si Final	23								
Total No Final	5								

### Interpretación

Las Habilidades Sociales para hacer frente al estrés tienen igual cantidad de Si que las habilidades Sociales Alternativas a la Agresión. Los ítems con más incidencia son: “Se muestra contento por haber participado de un juego” y “Tiene iniciativa para tomar decisiones y autonomía”.

El primero se evidencio a través de las observaciones pues los niños se mostraban contentos a través de expresiones verbales, no verbales, corporales, etc. Debido a una de las características principales del juego: el placer, porque cuándo el niño juega la pasa bien, se divierte, se siente alegre y libre.

El segundo ítem se da en los niños y niñas de la muestra porque se encuentran en un proceso de adquisición de la autonomía, donde el juego tiene un rol fundamental porque permite constantemente que los niños tomen decisiones cuando los niños eligen a qué jugar, con quién, donde, con qué y cuándo. En el proceso de esta toma de decisiones a veces acertará y otras se equivocará. Se observó que en el juego de las “escondidas”, un niño decidió esconderse detrás de un árbol cercano, lo cual permitió ser encontrado rápidamente; en la segunda ronda del juego eligió un lugar más lejano donde esconderse para que sea más difícil ser encontrado.

Finalmente, respecto a este tipo de habilidad social el ítem: “Identifica situaciones en que se sienten avergonzado” ha sido el menos observable en los distintos momentos de juego, es decir que no se practicó, lo cual podría deberse a que el juego se caracteriza por la libertad, es decir que los niños juegan porque así lo desean y no por una obligación ni imposición; por lo tanto los niños en momentos de juego sienten confianza en sus capacidades y habilidades, lo cual no generaría situaciones de estrés que le produzcan vergüenza, inseguridad o duda.

**Tabla 6**

a) Habilidades Sociales de planificación en el Juego Libre y en el recreo

Habilidades Sociales de planificación	Propone ideas significativas para realizar en grupo			Toma decisiones sobre lo que es capaz de realizar antes de comenzar una tarea			Se organiza y se prepara para realizar una actividad		
	Si	No	No se Obs.	Si	No	No se Obs.	Si	No	No se Obs.
Niño 1	2		0	1		1	1		1
Niño 2		2	0	2		0	1	1	0
Niño 3	1	1	0	2		0	1		1
Niño 4	1		1	1		1		2	0
Niña 1	2		0	1	1	0		1	1
Niña 2	1		1			2		2	0
Niña 3	2		0	2		0	2		0
Niña 4		1	1	1		1	2		0
Totales	9	4	3	10	1	5	7	6	3
por indicador									
Total Si	26								
Total No	11								

**INTERPRETACIÓN**

Las Habilidades Sociales de planificación logradas tiene como ítem con más incidencia: "Toma decisiones sobre lo que es capaz de realizar antes de comenzar una tarea", esto se evidenció cuando los niños durante el juego analizaban y tomaban decisiones relacionadas al tipo de movimiento y fuerza que iban a emplear para hacerlo; lo mismo sucedía cuando un juego resultaba muy brusco para ellos y decidían optar por retirarse del juego e involucrase en otro.

A su vez estos niños son capaces de proponer ideas significativas para realizar en grupo, es así que como señala Erickson a esta edad los niños se encuentran desarrollando su sentido de autonomía es por eso que al vivir experiencias nuevas pueden adquirir un sentido de iniciativa para realizar las actividades que

deseo y a su vez proponerlas. Además, los niños pueden proponer ideas en base a las situaciones previas vividas, porque conocen a cada uno de los niños con que comparten el juego.

De otro lado, no se logra totalmente en la muestra el ítem: “Se organiza y se prepara para realizar una actividad”, debido a que solo algunos niños y niñas lo han realizado, esto es consecuencia de que el juego al ser espontáneo presenta situaciones imprescindibles en las cuales el niño no tiene la oportunidad de organizarse para dicho juego, debido a que en ocasiones solo un niño es el encargado de organizarlo.

Finalmente, a nivel grupal los niños presentan habilidades sociales de todos los tipos durante los momentos de juego, es así que la no incidencia de los ítems antes analizados es mínima, no obstante en algunos casos los momentos de juego no permitieron observar algunos ítems, los cuales ya han sido analizados antes.

Por lo tanto, los diferentes tipos de habilidades sociales se relacionan entre si y manifiestan en los niños y niñas de manera simultánea, lo cual les permite progresivamente socializar logrando así reconocerse a sí mismos y a sus pares para que vayan desarrollando su autonomía y dejando atrás el egocentrismo. Sin embargo, se debe mencionar que los niños de cuatro años manejan más las habilidades sociales básicas respecto a las demás habilidades.

## **CAPÍTULO III**

### **MARCO PROPOSITIVO DE LA INVESTIGACIÓN**

#### **3.1 Determinación de la Propuesta:**

**Jugando somos más felices.**

#### **3.2 Descripción de las Necesidades:**

Para la puesta en práctica de la temática elegida en el presente trabajo sobre las habilidades sociales y el juego, La idea principal es trabajar de una forma grupal diferentes aspectos de los niños y las niñas de la clase, para que aprendan a desenvolverse y a participar activamente en la sociedad de una forma autónoma, pero también a través de las relaciones interpersonales, tanto con sus iguales cómo con los adultos.

Estas actividades están programadas y orientas a un grupo de niños y niña de 5 años, pertenecientes al segundo ciclo de Educación Inicial

#### **3.2. Justificación de la propuesta:**

Con el trabajo de las habilidades sociales, lo que se pretende es mejorar las relaciones tanto a nivel personal, como a nivel interpersonal de todos y cada uno de los niños y niñas, ayudarles a crecer y desenvolverse en un ambiente social, a que ellos mismos creen vínculos emocionales de apego, que entablen relaciones con sus iguales, pero también con los adultos, que creen su propia identidad, su propia personalidad, y sepan qué lugar ocupan en la sociedad, todas estas cuestiones serán fundamentales para el buen desarrollo de lo que realmente importa, que son los niños y niñas.

### 3.3. Público Objetivo:

niños y niñas de 5 años.

### 3.4. Objetivos de la Propuesta:

Los objetivos y los contenidos desarrollados en esta propuesta práctica de actividades, se pretenden alcanzar con el fin de mejorar las habilidades sociales de un grupo de alumnos de Educación Inicial.

#### 3.4.1 Objetivos Generales:

- Mejorar las habilidades sociales de los alumnos con el fin de optimizar sus relaciones sociales, tanto de forma individual cómo de forma grupal.
- Establecer una serie de pautas de comportamiento y relaciones, dirigidas al desarrollo de los alumnos desde un punto de vista educacional, en concordancia a sus futuras relaciones e integración en la vida social.
- Mejorar la visión y perspectiva individual de los alumnos como parte fundamental de su vida en la sociedad.

### 3.5. Actividades Inherentes al Desarrollo de la Propuesta

#### 3.5.1 Actividad N°1

**Nombre:** ¡Todos al barco!

**Objetivos:** Fomentar la imaginación, la creatividad y la respuesta ante una problemática. Intentar que los alumnos de forma grupal consigan mantener el equilibrio

**Desarrollo:** Este juego trata de que todos los participantes sean capaces de aguantar el equilibrio durante un minuto, subidos sobre dos bancos, unidos uno delante del otro. El maestro explicará a los

alumnos que se encuentran nadando en el mar, cuando de repente empiezan a llegar los tiburones (se les avisa diciendo ¡tiburones!) y tendrán que subirse todo el grupo al barco.

El maestro les explicara que es un barco muy pequeño, pero en el que entran todos, solo que deben pensar qué hacer para poder subir todos sin que ninguno caiga al agua y sin que ninguna parte de su cuerpo toque el suelo, por lo que deben colaborar unos con otros. Se salvarán si todo el grupo aguanta 1 minuto sobre los bancos sin que ninguno de los compañeros caiga al agua.

**Duración:** 30 minutos.

**Recursos:** Una sala grande y espaciosa, dos bancos de madera y colchonetas alrededor de los bancos.

**Habilidades sociales que se trabajan:** expresión corporal, lenguaje gestual, comunicación verbal, escucha activa, participación, cooperación, contacto físico, petición y ofrecimiento de ayuda y sentimiento de pertenencia al grupo.

### 3.5.2 Actividad N°2

**Nombre:** Algo que decir

**Objetivos:** Fomentar la autoestima, el conocimiento y la valoración de los alumnos entre ellos, mejorar las relaciones y valoración de las cualidades de los demás.

**Desarrollo:** Se coloca una caja en el centro de la asamblea y en ella se mete la foto con el nombre de cada alumno. De uno en uno tendrán que levantarse y sin mirar cogerán una foto de un compañero. El maestro les explicara que tienen que mirar la foto y decir las cosas que más les gustan de su compañero, tanto físicamente como emocionalmente. Para que sepan cómo hacerlo, el maestro cogerá una foto de una persona conocida por ellos (por ejemplo de otro maestro del colegio) y hará con ella lo mismo que deben hacer los alumnos. Esta actividad será realizada por todos los

alumnos de la clase y al finalizar podrán hablar de cómo se ha sentido cada uno con lo que han dicho los demás de él o ella.

**Duración:** 20 minutos.

**Recursos:** Espacio destinado a la asamblea, una caja en la cual no se vea su contenido y las fotografías de cada alumno.

**Habilidades sociales que se trabajan:** Escucha activa, respeto del turno de palabra, expresar y valorar las características positivas de los compañeros, la participación activa de los alumnos, conocer a los compañeros, potenciar la autoestima de los demás y expresar sentimientos.

### 3.5.3 Actividad N°3

**Nombre:** ¡Que nadie se quede sin silla!

**Objetivos:** Desarrollo de las habilidades motrices, concepto y movimiento espacial, cooperación como grupo, mejora de las relaciones y pensamiento dirigido a la solución de problemáticas.

**Desarrollo:** este juego es una variante del tradicional juego de las sillas. En un principio se colocan en círculo el mismo número de sillas que alumnos haya. El maestro pondrá música y estos deberán bailar alrededor de las sillas. Cuando la música pare, los alumnos tendrán que subirse a las sillas, pero en cada ronda se irá quitando una de las sillas, pero ninguno de los niños y niñas será eliminado, si no que tendrán que ideárselas para subirse todos en las sillas que vayan quedando. El juego finalizará cuando sólo queden 5 sillas, siempre pensando en la seguridad de los alumnos, ya que tendrán que ideárselas para subir todos, de esta forma, todos los alumnos habrán ganado el juego.

**Duración:** 50 minutos.

**Recursos:** El mismo número de sillas que alumnos, una sala espaciosa y música.



**Habilidades sociales que se trabajan:** Escucha activa, cooperación y participación, resolución de problemáticas en forma de grupo, petición de ayuda y respuesta de agradecimiento

#### 3.5.4 Actividad Nº4

**Nombre:** ¿Cómo me siento hoy?

**Objetivos:** Saber relacionar los estados de ánimo de cada uno con las imágenes que les corresponden, expresión y comunicación no verbal y mejorar la visión y aceptación de los sentimientos de una forma individual y autónoma

**Desarrollo:** Previamente al juego, se les enseñaran a los alumnos una serie de imágenes con diferentes estados de ánimos y diferentes necesidades emocionales físicas que se pueden necesitar cuando nos enfrentamos a las habilidades sociales. Se hablará de cada una de las tarjetas y los niños expresaran con palabras el significado individual de cada una de ellas.

La actividad comenzará a trabajarse al día siguiente. Cuando lleguen a la asamblea verán todas las tarjetas repartidas por el suelo y el maestro les propondrá un juego. Consiste en expresar como nos sentimos pero sin palabras. Cada niño o niña, de forma individual y sin decir nada cogerá primero una tarjeta con el estado de ánimo que se encuentra y otra con lo que necesita para sentirse mejor, de tal forma que todo el grupo, intentara en la medida que les sea posible, intentar hacerle sentir mejor según venga expresado en la tarjeta. Por ejemplo, un alumno se siente triste y coge la tarjeta donde está dibujado un grupo de personas abrazándose, pues eso será lo que haga el grupo para hacerle sentir mejor.

**Duración:** 30 minutos

**Recursos:** Tarjetas con los sentimientos y las necesidades, y la zona de asamblea. Anexo nº1.

**Habilidades sociales que se trabajan:** comunicación no verbal, expresión

de sentimientos y necesidades, participación, contacto y expresión corporal, comprensión de los sentimientos de otro.

### 3.5.5 Actividad Nº 5

**Nombre:** ¡Los encontré!

**Objetivos:** Escucha activa, desarrollo de las habilidades motrices, cooperación grupal, sentimiento de pertenencia al grupo, refuerzo de la autoestima y de la identidad.

**Desarrollo:** Es un sencillo juego que consiste en dividir la clase en cuatro equipos. Cada equipo representara un animal, un objeto, en personaje, etc., pero entre los miembros del equipo tendrán que inventar o ponerse de acuerdo en hacer un sonido característico que sólo tenga ese grupo. Cuando ya estén definidos todos los grupos, lo que representan y un sonido empezará el juego. Se mezclarán los miembros de los equipos unos con otros y se apagaran todas las luces, y sólo mediante en sonido tendrán que volver a formarse los equipos de nuevo. Para poder encontrarse, los niños y niñas deberán estar muy atentos a los sonidos y encontrar a todos los miembros de su equipo. Un vez los hayan formado se verbalizara sobre las opiniones, sentimientos y sensaciones que hayan tenido los niños y niñas durante el juego

**Duración:** 30 minutos.

**Recursos:** Espacio amplio con posibilidad de dejarlo oscuro y sin ningún objeto que pueda provocar daños a los alumnos durante el desarrollo de la actividad.

**Habilidades sociales que se trabajan:** saber escucha, expresión verbal y corporal, participación del grupo y contacto físico.

**Planificación detallada de las actividades:**

La puesta en práctica de esta propuesta de actividades se llevara a cabo en un periodo de dos semanas,

Las actividades propuestas serán integradas a la unidad didáctica de los

“Dinosaurios” concretamente, de tal forma que la temática de las mismas se adaptara a los contenidos que en ese momento se están trabajando.

Durante estas dos semanas se pondrá en práctica las actividades, a través de las cuales se pretende conseguir entre otras cosas, el mejorar las habilidades sociales de los alumnos con el fin de que sean capaces de ponerse en el lugar de los demás, de pedir ayuda y también prestarla, resolver sus problemas o discusiones de una forma autónoma y a través del dialogo, etc.

### 3.6. Cronograma de Acciones

A continuación se muestran el horario de la semana en el que se muestran las actividades diarias que realizan, en determinados momentos.

HORAS	LUNES	MARTES	MIERCOLES	JUEVES	VIERNES
9:00	Todos al barco	Algo que decir		¿Cómo me siento hoy?	
10:00			Que nadie se quede sin silla		¡Los encontré!

### 3.7 Presupuesto que Involucra la Propuesta

Autofinanciado.

### 3.8 Evaluación de la Propuesta

Para la realización de las actividades del presente trabajo, marcamos unos objetivos principales, desarrollamos unas actividades, pero también

proporcionamos a los maestros una serie de recursos en forma de fichas, las cuales podrán utilizar para evaluar el proceso y desarrollo de las habilidades sociales en un grupo de alumnos determinados.

Es muy importante la observación y el posterior registro de todas y cada una de las conductas que se desarrollen respecto a la utilización de las habilidades sociales, por ello se utilizarán diversas técnicas, para llegar a establecer a través de las mismas unas conclusiones finales.

## CAPITULO IV

### PAGINAS FINALES O CONCLUYENTES

#### 4.1. Conclusiones

- **PRIMERA:** El juego ayuda a los niños y a las niñas a desarrollarse y a conocerse, ya que el juego contribuye a ser mejor persona, porque optimiza el proceso de socialización cuya finalidad es que una persona se integre adecuadamente a la sociedad, es así que pueda tener la capacidad de manejar sus sentimientos, situaciones de agresión y estrés.
- **SEGUNDA:** Los niños a los 5 años logran desarrollar la mayor cantidad de habilidades sociales básicas, sobre todo las que involucran interactuar verbalizando con otros niños y prestar atención, porque ya han adquirido el concepto del “otro” y se dan cuenta que es una identidad y que a su vez forman parte de un grupo.
- **TERCERA:** Las habilidades sociales avanzadas en los niños de 5 años aún están en un proceso de adquisición, ya que estas se relacionan más al buen trato al otro, y a los 4 años aún tienen rasgos de egocentrismo que en ocasiones hacen que pongan sus necesidades e interés sobre las de los demás.
- **CUARTA:** Las habilidades sociales relacionadas a los sentimientos en los niños de 5 años aún se encuentran en proceso, porque a esta edad recién están reconociendo sus sentimientos y el de los demás niños, por lo tanto tienen dificultad en expresar sus sentimientos en palabras, de modo que es mínima la posibilidad de representarlos y nombrarlos en las diversas situaciones con los demás.
- **QUINTA:** Las habilidades sociales alternativas ante la agresión en

los niños de 5 años se encuentran presentes en momentos de juego, de modo que así los niños en ocasiones pueden llegar a proponer acuerdos y respetarlos; en algunos casos con ayuda de un adulto ya que pueden presentarse situaciones de conflicto y frustración.

#### 4.2. Sugerencias

- **PRIMERA:** Para la realización de futuras investigaciones convendría realizar un análisis respecto a la influencia del género (femenino y masculino) en el desarrollo de habilidades sociales en momentos de juego.
- **SEGUNDA:** Se puede realizar investigaciones tomando en cuenta solo habilidades sociales en general de acuerdo al criterio del investigador, y no necesariamente tomando en cuenta una clasificación de habilidades sociales de autores.
- **TERCERA:** A nivel metodológico, en el campo de la investigación de la tesis, se podría plantear una muestra mayor a la seleccionada, tomando a otras instituciones educativas, para de esta manera lograr contrastar mejor los resultados de las habilidades sociales, centrándose en un solo tipo, para así obtener una investigación más específica, a profundidad y con más representatividad.
- **CUARTA:** Asimismo, sería conveniente plantear el uso de otros instrumentos como realizar pequeñas actividades lúdicas, que permitan ampliar y profundizar la información recogida a través de las fichas de observación, de manera tal que se logre recabar detalladamente datos sobre aquellos ítems que no se produjeron durante los tiempos de observación realizados.
- **QUINTA:** Los datos obtenidos en la presente investigación pueden ser utilizados por los docentes para identificar las habilidades

sociales en que los niños de 5 años presentan dificultades, de modo que planteen estrategias o programas de juego a lo largo del año escolar para estimularlas y favorecerlas.

## LISTA DE REFERENCIAS

Ferland. F. (2005). ¡Juego con niños y niñas de 0 a 6 años. Madrid Narcea  
 Gamboa. S. (2001). Aprender jugando desde las actitudes sociales. Buenos Aires: Bonun.

Goldstein, A. spranfkin, R. Gershaw, NKlein, P. (1999). Habilidades sociales y autocontrol en la adolescencia. Barcelona: Ediciones Martínez Roca S.A. Hertz, H. (1978). El juego y loa juguetes. Buenos Aires: Kapelusz

Kats. D. (1980). Psicología de las edades. Del nacer al morir. Madrid: Ediciones Morata S.A.

Michelson, L. (1978), las habilidades sociales en la infancia: evaluación y tratamiento Barcelona: Martínez Roca.

Muñoz, C. (2011). Habilidades sociales. Madrid: Paraninfo.

Ortega, R (1992). El juego infantil y la construcción social del conocimiento. Sevilla Alftar.

Papalia. D. (2005). "Niñez Temprana". En su: Desarrollo Humano, Novena Edición México D.F. McGraw Hill.

Paula. I. (2000), habilidades sociales: Educar hacia la autorregulación, Barcelona: Horsori.

Piaget, J.(1977), la formación del símbolo del niño. México D.F. Fondo de Cultura Económica.

Reategui, N (1999). "Factores del desarrollo de la inteligencia" En su Desarrollo Personal.

Lima: LEO S.A. pp.19-45

Ribes, M (2011). Habilidades sociales y dinimizaciones de grupos: servicios socioculturales y a la comunidad. Bogotá: Ediciones.

Rodrigo, M.(1994), Contexto y desarrollo social Madrid Síntesis.

Vasta. R. Haith, M. Miller, SA. (2008) Psicología Infantil. Barcelona: Ariel.

Vygotsky. L. (1995). Pensamiento y Lenguaje. España: Paidos.



## 4.3 Anexos

## Lista de cotejo

## FICHA DE OBSERVACIÓN

Habilidades Sociales Básicas en el Juego Libre y en el Recreo

Habilidades Sociales Básicas	Presta atención			Habla con otros niños			Agradece cuando es ayudado		
	Si	No	No se Obs.	Si	No	No se Obs.	Si	No	No se Obs.
Niño 1									
Niño 2									
Niño 3									
Niño 4									
Niña 1									
Niña 2									
Niña 3									
Niña 4									
Totales por indicador									
Total Si									
Total No									

## FICHA DE OBSERVACIÓN

Habilidades Sociales Avanzadas en el Juego Libre y en el recreo





Niña 4												
Totales por indicador												

### FICHA DE OBSERVACIÓN

Habilidades Sociales Alternativas a la Agresión en el Juego Libre y en el recreo





Niña 3									
Niña 4									
Totales por indicador									
Total Si									
Total No									

**FICHA DE OBSERVACIÓN**  
**Atributos individuales**

**El niño:**

1. Usualmente está de buen humor.
2. No es excesivamente dependiente del maestro, asistente u otro adulto.
3. Usualmente va a la institución en forma voluntaria.
4. Usualmente maneja los desaires y contratiempos en forma adecuada.
5. Muestra capacidad para establecer empatía.

6. Tiene relaciones positivas con uno o dos compañeros, muestra capacidad para preocuparse sinceramente por ellos, los extraña si están ausentes, etc.

7. Muestra sentido del humor.

8. No parece sentirse severa o constantemente solo.

### **. Características de la habilidad social**

#### **El niño usualmente:**

1. Se acerca a otros en forma positiva.

2. Expresa deseos y preferencias claramente, dando razones por sus acciones y posiciones.

3. Expresa sus derechos y necesidades en forma apropiada.

4. No es fácilmente intimidado por niños violentos o agresivos.

5. Expresa la frustración y el enojo en forma efectiva, sin dañar a otros ni la propiedad ajena.

6. Se gana el acceso a los grupos de juego y trabajo que se dan en el aula.

7. Participa de temas de discusión, hace contribuciones relevantes a las actividades que se dan en el aula.

8. Toma turnos fácilmente.

9. Muestra interés por otros, intercambia y acepta información de otros en forma adecuada.

10. Negocia y convence a otros adecuadamente.

11. No muestra atención inapropiada hacia si mismo.

12. Acepta y disfruta de los iguales, adultos y grupos étnicos diferentes del suyo.

13. Se gana el acceso a los grupos de juego y trabajo que se dan en el aula.

14. Interactúa en forma no verbal con otros niños mediante sonrisas, saludos, afirmaciones, etc.

### **. Características de las relaciones entre iguales**



**El niño es:**

1. Usualmente aceptado y no ignorado o rechazado por los otros niños.
2. Algunas veces invitado, por otros niños, a disfrutar del juego, la amistad y el trabajo.