



UNIVERSIDAD  
DE PIURA

REPOSITORIO INSTITUCIONAL  
**PIRHUA**

**EL JUEGO SOCIAL COMO  
INSTRUMENTO PARA EL  
DESARROLLO DE HABILIDADES  
SOCIALES EN NIÑOS DE TERCER  
GRADO DE PRIMARIA DE LA  
INSTITUCIÓN EDUCATIVA SAN  
JUAN BAUTISTA DE CATACAOS -  
PIURA**

Sandra Olivares-Cardoza

Piura, marzo de 2015

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

Olivares, S. (2015). *El juego social como instrumento para el desarrollo de habilidades sociales en niños de tercer grado de primaria de la institución educativa San Juan Bautista de Catacaos - Piura* (Tesis de pregrado en Educación primaria). Universidad de Piura. Facultad de Ciencias de la Educación. Piura, Perú.



Esta obra está bajo una [licencia](#)  
[Creative Commons Atribución-](#)  
[NoComercial-SinDerivadas 2.5 Perú](#)

[Repositorio institucional PIRHUA – Universidad de Piura](#)

**SANDRA JHOVANY OLIVARES CARDOZA**

**EL JUEGO SOCIAL COMO INSTRUMENTO PARA EL  
DESARROLLO DE HABILIDADES SOCIALES EN NIÑOS DE  
TERCER GRADO DE PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN  
EDUCATIVA SAN JUAN BAUTISTA DE  
CATACAOS - PIURA.**



**UNIVERSIDAD DE PIURA**

**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
LICENCIATURA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**

**2015**



## APROBACIÓN

---

La tesis titulada “*El juego social como instrumento para el desarrollo de habilidades sociales en niños de tercer grado de primaria de la Institución Educativa San Juan Bautista de Catacaos - Piura.*” presentada por la Bachiller Sandra Jhovany Olivares Cardoza, en cumplimiento a los requisitos para optar la licenciatura en Educación, fue aprobada por la asesora Mgtr. Milagros Ramos y defendida el\_\_\_ de \_\_\_\_\_ de 2015 ante el Tribunal integrado por:

.....

Presidente

.....

Informante

.....

Secretario



## **DEDICATORIA**

A Dios por ser mi guía y fortaleza.

A mis padres, por estar siempre presentes en todos los momentos de mi vida y ser mi apoyo constante.

A toda mi familia y amigos que me han apoyado en este proceso.



## **AGRADECIMIENTOS**

Mi sincero y profundo reconocimiento:

A la Universidad de Piura por ser mi casa de estudios y brindarme valiosas enseñanzas para mi formación ético-profesional.

A mi asesora Milagros Ramos, quien con su paciencia y dedicación me brindo sabios y valiosos consejos.

A la Institución educativa San Juan Bautista- Catacaos por haberme dado la oportunidad de llevar a cabo este trabajo de investigación.



## ÍNDICE DE CONTENIDOS

---

	<u>Pág.</u>
<b>INTRODUCCIÓN</b>	1
<b>CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DE LA INVESTIGACIÓN</b>	3
1.1. Caracterización de la problemática.	3
1.2. Problema de investigación.	5
1.3. Justificación de la investigación.	5
1.4. Objetivos de la investigación	6
1.4.1. Objetivo general	6
1.4.2. Objetivos específicos	6
1.5. Hipótesis de investigación	6
1.6. Antecedentes de estudio	6
<b>CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO DE LA INVESTIGACIÓN</b>	13
2.1. Fundamentos teóricos sobre el juego	13
2.1.1. Teoría de la práctica o del pre ejercicio	14
2.1.2. Teoría psicoanalítica.	14
2.1.3. Teoría de la derivación por ficción	14
2.1.4. Teoría Piagetana	15
2.1.5. Teoría sociocultural del juego	15
2.1.6. Teorías de aprendizaje.	16
2.2. Base conceptual del juego social	16
2.2.1. El juego	16
2.2.2. Características del juego	18
2.2.3. Clasificación del juego	20
2.2.4. La importancia del juego	21

2.2.5. La evolución del juego en la vida del niño	23
2.2.6. El juego en el contexto educativo	25
2.3. Fundamentos teóricos sobre las habilidades sociales	30
2.3.1. Teoría científica sobre habilidades sociales	31
2.3.1.1. Teoría del aprendizaje social	31
2.3.1.2. Teoría cognoscitiva social de Albert Bandura	32
2.3.1.3. Teoría del aprendizaje social cognoscitivo de Mischel	32
2.4. Base conceptual sobre las habilidades sociales	33
2.4.1. Habilidades sociales	33
2.4.2. Características de las habilidades sociales	35
2.4.3. Importancia de las habilidades sociales	37
2.4.4. Clasificación de las habilidades sociales	38
2.4.5. Las habilidades sociales en los niños	41
2.4.6. Las habilidades sociales en el contexto educativo	42
2.4.7. Evaluación de las habilidades sociales.	44
2.4.8. Entrenamiento en las habilidades sociales	46
<b>CAPÍTULO III: METODOLOGÍA DE INVESTIGACIÓN</b>	<b>49</b>
3.1. Tipo de investigación.	49
3.2. Sujetos de investigación.	50
3.3. Plan de acción de investigación	50
3.3.1. Plan de acción general.	51
3.3.2. Plan de acción específico.	52
3.4. Categorías y subcategorías de investigación.	57
3.5. Técnicas e instrumentos de recolección de información.	57
3.5.1. La observación.	57
3.5.2. Instrumentos de la observación	59
3.5.2.1. La escala de actitudes	59
3.5.2.2. La lista de cotejo	60
3.5.2.3. El diario de campo investigativo	61
3.5.2.4. El registro anecdótico	61
3.6. Procedimiento de organización y análisis de resultados.	62
<b>CAPÍTULO IV: RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN</b>	<b>63</b>
4.1. Presentación e interpretación de los resultados	63
4.1.1. Escala de actitudes: Entrada	63
4.1.2. Programa de juego social	67
4.1.2.1. Juego 1: Yo tengo la palabra	67
4.1.2.2. Juego 2: Describiendo emociones	70

4.1.2.3 Juego 3: La torre más alta	73
4.1.2.4 Juego 4: Formando figuras	75
4.1.2.5 Juego 5: Descifrando frases	78
4.1.2.6 Juego 6: Los periodistas	80
4.1.2.7 Juego 7: Formando palabras	83
4.1.2.8. Juego 08: ¿Qué harías tú?	85
4.1.3 Escala de actitudes: Salida	88
4.2. Análisis y discusión de los resultados	90
<b>CAPÍTULO V: RESUMEN DE LA INVESTIGACIÓN</b>	95
5.1. Conclusiones de la investigación.	95
5.2. Recomendaciones de la investigación.	96
<b>Bibliografía</b>	99
<b>ANEXOS DE LA INVESTIGACIÓN</b>	105
Anexo 1 : Escala de valores	107
Anexo 2 : Programa para mejorar las habilidades sociales	108
Anexo 3 : Fotografías	126



## INTRODUCCIÓN

La presente investigación se ha denominado “El juego social como instrumento para el desarrollo de habilidades sociales en niños de tercer grado de primaria de la Institución educativa San Juan Bautista de Catacaos – Piura” y tiene como objetivo desarrollar el aspecto social del niño para favorecer su interacción dentro y fuera del aula.

El juego es un medio que resulta agradable al niño porque forma parte de su vida; no es una actividad que cause incomodidad; sino que genera alegría, placer y otorga múltiples beneficios que se ven reflejados durante toda la vida.

Esta investigación plantea la aplicación de un programa de juegos sociales que favorezca el desarrollo de las habilidades sociales para mejorar la interacción entre los estudiantes propiciando la creación de una adecuada convivencia escolar.

Para el desarrollo de esta investigación se han trabajado cinco capítulos:

El capítulo I contiene el problema de investigación que se basa en el diagnóstico de las habilidades sociales que poseen los estudiantes y lo caracteriza para posteriormente establecer su justificación, asimismo establece los objetivos y plantea los antecedentes del estudio, que han sido el marco referencial para el desarrollo del presente estudio.

En el capítulo II se hace referencia al marco teórico, el cual desarrolla los fundamentos teóricos y conceptuales sobre el juego social

y las habilidades sociales; que servirá como sustento para el desarrollo de esta investigación.

El capítulo III describe la metodología mencionando el tipo y diseño de la investigación. Además se reconoce las características de los niños y las niñas de tercer grado de primaria de la Institución educativa San Juan Bautista. También se presenta el plan de acción general y específico del trabajo de investigación que contienen los objetivos específicos y las actividades a realizar dentro del cronograma establecido.

La interpretación de los resultados propuestos, el análisis y discusión se tratan en el capítulo IV. Además, se cotejan los resultados para apreciar los logros o dificultades que se han obtenido durante la aplicación del programa de juegos sociales.

Finalmente, en el capítulo V se hace mención a las conclusiones en las que se sintetiza los logros obtenidos tras la discusión de resultados. Además se plasman las sugerencias que están dirigidas a determinadas personas e instituciones y son parte de la reflexión de la investigación.

Al final del estudio se mencionan las referencias bibliográficas y se adjuntan los anexos que evidencian el trabajo de investigación.

*La autora.*

# **CAPÍTULO I**

## **PLANTEAMIENTO DE LA INVESTIGACIÓN**

### **1.1. Caracterización de la problemática**

En la actualidad se observa que los niños y las niñas durante sus tiempos libres, generalmente ven televisión o juegan en la computadora. Estas actividades les resultan bastante divertidas y entretenidas. Pero esta situación propicia que los niños y las niñas no establezcan relaciones interpersonales, por ello no adquieren las habilidades sociales básicas y por lo tanto, suelen presentar problemas de interacción cuando se integran a un grupo o cuando realizan diversas actividades grupales.

Las habilidades sociales que presentan los niños y las niñas de tercer grado de primaria de la Institución educativa San Juan Bautista - Catacaos son mínimas, pues muestran conductas agresivas y egocéntricas. Los niños y las niñas no son capaces de compartir con sus compañeros, de expresar sus opiniones por temor a la equivocación o a la burla, se frustran rápidamente, no saben escuchar ni expresarse correctamente. Todo ello refleja el déficit en las habilidades sociales, lo cual puede ocasionar graves problemas en los niños convirtiéndolos en personas difíciles de tratar y con dificultades de adaptación para la vida en sociedad.

Los cambios que han ocurrido en los últimos años, entre ellos la gran influencia de la tecnología, ha impactado en la vida del ser humano especialmente en la infancia dado que los niños tienen dificultades en la relación con sus compañeros y además suelen presentar problemas de

conducta dentro de las aulas porque no han logrado adquirir de manera eficiente las habilidades sociales necesarias.

Los estudios de Piaget, Vygotsky y Bruner, entre otros, reflejan que el juego es una estrategia eficaz para el desarrollo de habilidades sociales, porque es precisamente en el juego que el niño encuentra una forma divertida y placentera de entrar en contacto con sus similares y con la sociedad misma. El juego facilita que el niño se desarrolle integralmente, construya sus aprendizajes y se introduzca en la realidad social. Si bien, no existe un momento preciso para desarrollar habilidades sociales dentro del aula, el juego constituye la estrategia propicia y más adecuada para desarrollar socialmente a los niños y niñas, donde se pueda apreciar que el niño se divierta y a la vez aprenda a socializarse para evitar y contrarrestar los problemas de conducta que se presentan en las aulas.

A pesar de las investigaciones, en los centros educativos se observa que el juego es poco utilizado en el proceso de enseñanza aprendizaje y son escasos los docentes que utilizan y aprovechan el juego como medio socializador para crear lazos de amistad y compañerismo entre los niños. Generalmente el juego es utilizado en el nivel inicial poniendo énfasis a los juegos motores para desarrollar las destrezas y habilidades motrices básicas en los niños, pero ya en el nivel primaria el juego es poco utilizado dada que se da más importancia al desarrollo cognitivo del niño y en el nivel secundaria el juego como recurso educativo es escaso. Por otro lado, vemos que las habilidades sociales se trabajan en las aulas de manera teórica haciendo uso de la hora de tutoría, en la cual los docentes dialogan sobre la importancia del desarrollo de habilidades, pero son pocos los docentes que generan situaciones donde los estudiantes vivencien y desarrollen habilidades sociales.

Luego de un análisis reflexivo de la realidad que atraviesan los niños y niñas de la sociedad, y teniendo presente que el juego social es una estrategia favorable para el desarrollo de habilidades sociales, se deduce que es de vital importancia programar y ejecutar juegos sociales que logren desarrollar las habilidades sociales básicas que todo niño debe poseer.

## **1.2. Problema de investigación**

¿Cómo a través del juego social se facilita la adquisición de las habilidades sociales básicas en los niños y niñas de tercer grado de primaria de la Institución educativa “San Juan Bautista”- Catacaos?

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

En las últimas décadas, diversos autores como Garaigordobil (1990) y Blazic (1986) han enfatizado la importancia del ámbito social en el desarrollo humano, lo que ha generado que en la actualidad las nuevas directrices de la reforma educativa subrayen la importancia de incluir en el contexto escolar programas que estimulen la socialización infantil y el desarrollo de habilidades sociales, con el objetivo de promover conductas solidarias entre los alumnos.

Asimismo, se considera que las habilidades sociales juegan un papel fundamental hoy en día, por esta razón las instituciones educativas deben brindar las herramientas necesarias para que los niños y niñas se desarrollen socialmente desde edades tempranas y aporten a la sociedad generando una cultura de paz y armonía, estableciendo lazos que favorezcan la convivencia social y escolar.

La aplicación de un programa especial basado en juegos sociales va a permitir el desarrollo de las habilidades sociales en los niños y las niñas de tercer grado de primaria de la institución educativa San Juan Bautista - Catacaos, fortaleciendo de esta manera las habilidades que presentan mayores dificultades en los niños, así como aquellas que no se han logrado desarrollar.

Esta investigación acción participativa busca el desarrollo de habilidades sociales básicas para mejorar la competencia social y a la vez reducir las conductas agresivas de los estudiantes, facilitando así las interacciones entre los alumnos y docentes, la mejora del comportamiento en los niños y niñas dentro y fuera del aula generando un clima de diálogo basado en el respeto y la confianza.

## **1.4. Objetivos de investigación**

### **1.4.1. Objetivo General.**

Lograr el desarrollo de las habilidades sociales básicas en los niños y niñas de tercer grado de primaria de la Institución educativas San Juan Bautista – Catacaos, utilizando el juego social como estrategia educativa.

### **1.4.2. Objetivos Específicos**

- Identificar el nivel de habilidades sociales de los niños y niñas de tercer grado de primaria mediante el uso de diversas técnicas.
- Diseñar un plan de trabajo basado en el juego social como instrumento para mejorar el nivel del desarrollo de las habilidades sociales básicas en los niños y niñas, especialmente en los estudiantes que presentan mayores dificultades en la interacción social dentro del aula.
- Aplicar el plan de trabajo propuesto para desarrollar habilidades sociales y mejorar la convivencia en el aula.
- Evaluar la pertinencia del juego como estrategia para lograr el desarrollo de habilidades sociales.

## **1.5. Hipótesis de investigación**

El juego social es una estrategia eficaz para el desarrollo de las habilidades sociales en los niños y niñas de tercer grado de primaria de la Institución educativa San Juan Bautista

## **1.6. Antecedentes del estudio**

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.

## **A.- 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

**Título obtenido:** Título de Especialista en pedagogía e investigación en el aula

**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

sociales en los niños y niñas, lo que permitirá la mejora en su interacción.

## **B.- 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.

**Título obtenido:** Título de Educadora de Párvulos y Escolares Iniciales.

**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.

### **C.- 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.

**Título obtenido:** Título de licenciatura en Ciencias de la Educación. Especialidad psicología infantil y educación parvularia.

**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.

### **D.- TESIS**

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

**Autoras:** Isabel Coronel Montenegro, Marysabeth Marquez Ancajima y Ruperto Reto Sandoval.

**Universidad:** Universidad César Vallejo – Piura.

**Título obtenido:** Magister en educación con mención en docencia y gestión educativa

**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 5° 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. Su 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 resultado 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 5° 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.



## **CAPÍTULO II**

### **MARCO TEÓRICO DE LA INVESTIGACIÓN**

#### **2.1. Fundamentos teóricos sobre el juego**

El juego es una actividad inherente al ser humano; por lo tanto ha estado presente a lo largo de la historia de la humanidad con diversas modalidades pero siempre entreteniendo al hombre, especialmente al niño, dado que el juego es una actividad fundamental en la etapa de la niñez porque otorga múltiples beneficios para el desarrollo integral. Por ello, diversos pedagogos e investigadores han dado prioridad al estudio del juego porque influye en gran medida en la vida del hombre.

Desde la antigüedad filósofos como Platón y Aristóteles resaltaban la influencia del juego en el desarrollo del niño. Dewey (2004, p. 170) sostiene que ambos filósofos valoran la importancia del aprender jugando y consideraron al juego como un medio para ir introduciendo a los niños en la vida adulta. Platón defiende el juego y el ejercicio físico como fuentes de placer porque educan el conocimiento de la naturaleza humana.

Al hablar de la importancia del juego en la vida del hombre, surgen muchas teorías respecto al juego. Por ello, Navarro (1997, p.181) sostiene que las teorías de juegos son modelos que pretenden explicar o interpretar el origen y la función de dichas manifestaciones, a veces tan naturales y siempre tan culturales.

A continuación, se mencionarán algunas de las teorías que han sido consideradas en el presente estudio de investigación:

### **2.1.1. Teoría de la práctica o del pre ejercicio.**

Groos (1901) se refiere al juego como un agente empleado para desarrollar potencialidades congénitas y prepararlas para su ejercicio en la vida. Se concibe el juego como un modo de ejercitar o practicar los instintos antes de que éstos estén completamente desarrollados, es un ejercicio preparatorio para el desarrollo de funciones que son necesarias para la época adulta.

Esta teoría consiste en una preparación para la vida, ya que el niño desarrolla las funciones vitales que sirven como autoafirmación natural. Por lo tanto, el juego actúa como un mecanismo de estimulación del aprendizaje y del desarrollo de los individuos.

### **2.1.2. Teoría psicoanalítica.**

Esta teoría es defendida por Freud (1974). Se concibe al juego como la manifestación de tendencias y deseos ocultos. El juego se interpreta como el resultado del intentar satisfacer los impulsos eróticos y/o agresivos, algo que se conjugaría con la necesidad innata al hombre de expresar y comunicar.

Para Freud, a través del juego el niño consigue dominar los acontecimientos, pasando de una actitud pasiva a intentar controlar la realidad. El juego manifiesta fundamentalmente dos procesos: la realización de deseos inconscientes reprimidos y la angustia que producen las experiencias de la vida misma. Por lo tanto, el juego es para el niño un instrumento mediante el cual logra dominar ciertos acontecimientos que en su día fueron angustiosos para él.

### **2.1.3. Teoría de la derivación por ficción.**

Claparéde (1932) sustenta que el juego persigue fines ficticios para poder vivir las actividades que se realizan en la vida adulta. El juego es para el niño un sustituto de la actividad que realiza el adulto. Mediante el juego, el niño afirma su personalidad.

En esta teoría el juego suple durante la infancia a las actividades profesionales de la edad adulta. El niño, desde el momento que empieza a jugar va haciéndolo con juegos o actividades que tienen mucho que ver con la vida adulta. A través del juego se van representando los roles que más tarde desarrollaran como adultos, y de esta manera se preparan para la madurez.

#### **2.1.4. Teoría Piagetana**

Jean Piaget (1946) afirma que el juego tiene como función consolidar las estructuras intelectuales del hombre a medida que se van adquiriendo. El niño comienza a jugar como medio de desarrollarse psíquicamente, y las distintas etapas por las que pasa su inteligencia se relacionan ineludiblemente con las etapas del juego.

Considera el juego como un camino para adquirir conocimientos sobre nuevos y más complejos objetos y acontecimientos, como una manera de ampliar la formación de conceptos e integrar el pensamiento con el acto. Expresa que el juego aparece como una consecuencia directa del nivel de desarrollo del niño, es decir, de su estructura mental.

#### **2.1.5. Teoría sociocultural del juego**

Para Vygotsky (1966, p. 146) “Toda situación imaginaria contiene reglas de conducta, todo tipo de juego con reglas contiene una situación imaginaria. El juego, con reglas más simples, desemboca inmediatamente en una situación imaginaria en el sentido de que a tan pronto como el juego queda regulado por normas, se descartan una serie de posibilidades de acción.”

Este planteamiento indica que el ser humano es capaz de adaptarse a reglas dentro del juego, por ello se considera conveniente trabajar el respeto hacia las normas dese una actividad tan placentera como lo es el juego.

La teoría resalta el desarrollo del niño en la interacción con su medio circundante. Para Vygotsky (1979. Pág.133), el juego surge como necesidad de reproducir el contacto con lo demás, es el factor básico del desarrollo del niño y es una actividad consciente,

con propósitos claros y precisos. Opina que los niños no juegan antes de cumplir los tres años de edad, ya que están dirigidos por la situación en la que se encuentran. Es en la edad preescolar en que el juego hace su aparición, siendo este un rasgo esencial que disminuye en la edad escolar, donde el trabajo y el aprendizaje ocupan la mayor parte de la vida del niño

#### **2.1.6. Teorías de aprendizaje.**

Bruner (1984) relaciona el juego con la inmadurez de los niños, lo que supone dependencia de los progenitores durante algunos periodos de la vida, por lo que los padres al cubrir las necesidades más elementales deben permitirles a los niños jugar.

“El juego es una proyección de la vida interior hacia el mundo, en contraste con el aprendizaje mediante el cual interiorizamos el mundo externo y lo hacemos parte de nosotros mismos”. (Bruner, 1981, p. 57)

Atribuye al juego distintas funciones: el juego es una actividad que sirve de medio para explorar, la actividad lúdica se caracteriza por una pérdida entre los medios y los fines, de manera que las modificaciones que realiza el niño durante su juego, unas veces como fin o como medio, permiten que sea un verdadero medio para la exploración y también para la invención; por último señala que el juego no sucede al azar, este se desarrolla en función de un escenario.

### **2.2. Base conceptual del juego social**

#### **2.2.1. El juego**

El Juego es una actividad vital en el desarrollo intelectual, emocional y social de todo ser humano, especialmente durante la infancia, etapa en el que se desarrollan las capacidades físicas y mentales contribuyentes en gran medida a adquirir y consolidar patrones de comportamiento, relación y socialización.

El juego ha existido desde el principio de los tiempos, y por ello diversos autores se han preocupado por su estudio y han propuesto variadas definiciones, entre las que destacan:

Piaget (1946) afirma que el juego tiene distintas maneras de manifestarse durante el desarrollo del niño. Sustenta que es una actividad real del pensamiento a través del cual el niño, rehace, revive, resuelve, compensa y completa la realidad por la ficción.

También se toma el aporte de Erik Erickson (1972), quien sugirió que el juego puede tener una función del desarrollo del ego, dado que da lugar al desarrollo de habilidades físicas y sociales que aumentan la autoestima del niño. Afirma también que el juego es para el niño lo que el pensamiento y el planeamiento son para el adulto, un universo triádico en el que las condiciones están simplificadas, de modo que se pueden analizar los fracasos del pasado y verificar las expectativas. (1972, p 84- 95)

Huizinga (1972, p.45) señala que “El juego es una acción o una actividad voluntaria, realizada dentro de unos límites fijos de espacio y tiempo, según reglas libremente consentidas pero absolutamente imperiosas, acompañada de una sensación de tensión, júbilo y conciencia de ser de otro modo que en la vida real”

Por otro lado, Zapata (1989, p.47) afirma: “el juego es aprendizaje, el cual comprende todos los aspectos de la personalidad porque se descubre y toma conciencia de sí mismo; conoce y acepta a los otros; y cognoscitivamente organiza las percepciones y las relaciones de los objetos”. El juego permite que el alumno logre un aprendizaje que le ayudará a la formación de conceptos y a la estructura de su personalidad.

Asimismo, Alvarez (1987) añade que el juego contribuye a crear las condiciones idóneas para que el yo infantil se despliegue en estructuras de personalidad cada vez más complejas.

Por último, Dávila (1993) menciona que el juego es una actividad muy importante para el ser humano, pues contribuye con su desarrollo físico, emocional y social. Con el juego se desarrollan habilidades motrices y de pensamiento, se aprende a reconocer reglas y a valorar la importancia del trabajo en grupo.

A partir de las teorías y definiciones del juego, se puede afirmar que este es una actividad que realiza el hombre para alcanzar su desarrollo integral, vemos pues que la conducta lúdica

presenta variaciones según la edad y las etapas evolutivas del niño. En los primeros años el juego está inclinado hacia el contacto con los objetos, en la experimentación y repetición de ciertas conductas. Al pasar el tiempo, el niño se inclina por los juegos grupales, donde interactúa con sus similares y va adquiriendo la noción de seguir reglas para poder cumplir con los objetivos del juego.

El juego propicia una serie de beneficios en el ser humano, potencia la inteligencia del niño, permite el desarrollo de habilidades motoras y físicas, favorece la sociabilidad del individuo en su medio dado que entabla relaciones cuando juega con los otros y contribuye a la formación de la personalidad del niño.

### **2.2.2. Características del juego**

Al reconocer la importancia del juego en el desarrollo del ser humano, se debe conocer ciertas características que todo juego debe poseer para influir de manera positiva en la vida del niño. Por ello se ha creído conveniente considerar las siguientes características:

- a) En primer lugar, consideramos el aporte de Huizinga (1998, p. 42– 51). Este autor reconoce siete características en el juego:
  - **Libre:** no implica obligación.
  - **Placentero:** gusto por su ejecución.
  - **Superfluo:** no tiene consecuencia práctica en sí mismo.
  - **Determinado en el espacio y en el tiempo:** tiene un tiempo de ejecución y un espacio donde se efectúa.
  - **Orden:** todas sus manifestaciones están reguladas.
  - **Tensión y emoción:** hay incertidumbre sobre lo que va a ocurrir.
  - **Misterio y evasión:** produce una evasión de la vida cotidiana
  
- b) Además, se ha creído conveniente señalar características planteadas por diversos autores, entre los que destacan: Cagigal, J.M (1996), Roger Caillois (1958) , etc.

Las características propuestas son:

- Es una actividad placentera contribuye a un desarrollo emocional armónico, proporcionando placer y despertando el interés por volver a jugar.
- Permite la expresión de sentimientos y emociones.
- El juego debe ser libre, espontáneo y totalmente voluntario; es iniciado por voluntad propia y en el desarrollo del mismo se ejercita la libertad al ir eligiendo y modificando el juego.
- El juego tiene un fin en sí mismo independientemente de que se plantee una finalidad educativa, creativa o relacional, todo juego tiene una finalidad lúdica: el juego mismo
- El juego implica actividad
- El juego se desarrolla en una realidad ficticia
- Permite la exploración libre del entorno que le rodea.
- Todos los juegos tienen una limitación espacial y temporal
- El juego es una actividad propia de la infancia
- El juego es innato
- El juego muestra en qué etapa evolutiva se encuentra el niño o la niña
- El juego permite al niño o la niña afirmarse porque proporciona satisfacción personal y equilibrio emocional
- El juego favorece su proceso socializador porque facilita las relaciones; tanto con los demás como con uno mismo.
- El juego cumple una función compensadora de desigualdades, integradora, rehabilitadora
- En el juego los objetos no son necesarios.

Después de analizar las propuestas planteadas por los autores, obtenemos un panorama más amplio y detallado sobre las características que debe poseer el juego. De esta manera, se puede afirmar que el juego debe cumplir con unos requisitos que indiquen si la actividad que se realiza hace referencia a un juego. Toda actividad no implica un juego, pero todo juego si implica actividad.

El juego es libre, es decir, el niño juega porque quiere, este juego le produce placer y le facilita el desarrollo de su imaginación

y su creatividad, porque cuando un niño juega todas sus capacidades se mantienen activas y a la vez se desarrollan. Por ello es de vital importancia que el niño juegue durante todas las etapas de su vida, especialmente en la infancia.

### **2.2.3. Clasificación del juego**

Cuando los niños y las niñas juegan en casa, escuela, parques, etc, observamos que proponen una variedad de juegos, lo que deja en evidencia su imaginación y creatividad. Los niños juegan solos, con sus amigos, con sus padres, con la maestra, y en cada situación realizan diversos tipos de juegos.

Dada la infinidad de juegos se han diseñado diversas clasificaciones propuestas por distintos autores. Tomado en cuenta a Dávila (1987) se estableció la clasificación que se detalla a continuación, la cual enfatiza el área del ser humano que se desarrolla mediante el juego. Así tenemos:

#### **Juegos Sensoriales**

Estos juegos son relativos a la facultad de sentir; provocan la sensibilidad en los centros comunes de todas las sensaciones. Los niños sienten placer con el simple hecho de expresar sensaciones, les divierte probar las sustancias más diversas, ruidos con silbatos, con las cucharas sobre la mesa, etc., examinan colores extra. Los niños juegan a palpar los objetos.

#### **Juegos Motores**

Los juegos motores son innumerables, unos desarrollan la coordinación de movimientos como los juegos de destreza, juegos de mano (boxeo, remo), juegos de pelota (básquetbol, fútbol, tenis); otros juegos por su fuerza y prontitud como las carreras, saltos, etcétera.

#### **Juegos Intellectuales**

Son los que hacen intervenir la comparación de fijar la atención de dos o más cosas para descubrir sus relaciones, como el dominio, el razonamiento (ajedrez), la reflexión (adivinanza) y la imaginación creadora (invención de historias).

## **Juegos Sociales**

Son los juegos cuya finalidad es la agrupación, cooperación, sentido de responsabilidad grupal, espíritu institucional, etcétera. Estos juegos buscan la interacción grupal y el compañerismo del grupo

### ***2.2.4. La importancia del juego***

El juego forma parte del comportamiento humano y de la cultura de cada sociedad, comúnmente al juego se le asocia con diversión, satisfacción y ocio. Pero su trascendencia es mucho mayor, ya que a través del juego se transmiten valores, normas de conducta, se resuelven conflictos, educan a sus miembros jóvenes y desarrollan muchas facetas de su personalidad. El juego es la actividad fundamental del niño, puesto que necesita jugar para aprender, asimilar y conquistar todo lo que le rodea, formar su personalidad, evadirse o sortear los obstáculos que el mundo de los adultos le plantea, conocerse a sí mismo, y para procurarse placer y entretenimiento.

Prieto Figueroa (1984, p. 85) defiende el juego, como elemento esencial en la vida del ser humano, dado que afecta de manera diferente cada período de la vida: juego libre para el niño y juego sistematizado para el adolescente. Todo esto lleva a considerar el gran valor que tiene el juego para la educación, por eso han sido inventados los llamados juegos didácticos o educativos, los cuales están elaborados de tal modo que provocan el ejercicio de funciones mentales en general o de manera particular.

A través del juego el niño irá descubriendo y conociendo el placer de hacer cosas y estar con otros. Es uno de los medios más importantes que tiene para expresar sus sentimientos, intereses y aficiones. Además está vinculado a la creatividad, la solución de problemas, al desarrollo del lenguaje o de papeles sociales. El juego desempeña muchas funciones, entre ellas destaca la función educativa, en cuanto que ayuda al niño a desarrollar sus capacidades motoras, mentales, sociales, afectivas y emocionales; además de estimular su interés y su espíritu de observación y exploración para conocer lo que le rodea. El juego se convierte en un proceso de descubrimiento de la realidad exterior a través del

cual el niño va formando y reestructurando progresivamente sus conceptos sobre el mundo.

Mediante el juego se puede explicar el desarrollo del niño. Por esta razón, Arango (2001) describe las principales funciones que tiene el juego en la etapa infantil:

- 1.- Educativa: el juego estimula el desarrollo intelectual de un niño, su creatividad, imaginación y le proporciona alternativas de solución a diversos problemas que suelen presentarse.
- 2.- Física: permite el desarrollo de habilidades motrices logrando un control de su cuerpo. El niño es capaz de coordinar sus movimientos para conseguir el objetivo del juego.
- 3.- Emocional: el juego facilita que el niño exprese sus emociones que muchas veces se le dificulta transmitir las a través de la palabra. Además, permite que el niño desarrolle una actividad sin sentirse presionado, esto facilita que adquiera confianza y un cierto grado de independencia
- 4.- Social: mediante el juego el niño va tomando conciencia de su entorno cultural y del ambiente que le rodea. El niño aprende a cooperar y compartir con otras personas, adquiere las reglas del juego y sabe que puede ganar o perder.

Al analizar las funciones del juego propuestas por Arango, nos damos cuenta que el juego facilita el desarrollo integral de todos los niños, dado que fortalece el aspecto intelectual mediante la creatividad e imaginación del niño, además se ven fortalecidos el ámbito físico, emocional y social.

Por otra parte, destacan los aportes de Garaigordobil y Fagoaga (2006, p. 19) quienes afirman que el juego temprano y variado contribuye de un modo muy positivo a todos los aspectos del crecimiento y del desarrollo humano:

– *Desde un punto de vista biológico*, es un agente de crecimiento del cerebro, ya que en el nacimiento las fibras nerviosas no están definitivamente estructuradas, el juego las estimula y por lo tanto potencia la evolución del sistema nervioso.

*\_ Desde el punto de vista psicomotor,* el juego potencia el desarrollo del cuerpo y de los sentidos. La fuerza, el control muscular, el equilibrio, la percepción y la confianza en el uso del cuerpo, se sirven para el desenvolvimiento de las actividades lúdicas.

*\_ Desde el punto de vista intelectual,* jugando se aprende ya que se obtienen nuevas experiencias y es una oportunidad de cometer aciertos y errores, de aplicar conocimientos y de solucionar problemas. El juego estimula el desarrollo de las capacidades del pensamiento, de la creatividad infantil, y crea zonas potenciales de aprendizaje.

*\_ Desde el punto de vista de la sociabilidad,* por el juego se entra en contacto con los iguales, y ello ayuda a ir conociendo a las personas del entorno, a aprender normas de comportamiento y a descubrirse a sí mismo en el marco de estos intercambios.

*\_ Desde el punto de vista del desarrollo afectivo-emocional,* se puede afirmar que el juego es una actividad que procura placer, entretenimiento y alegría de vivir, que permite expresarse libremente, encauzar las energías positivamente y descargar las tensiones. Es refugio frente a las dificultades que el niño se encuentra en la vida, le ayuda a reelaborar su experiencia acomodándola a sus necesidades, constituyendo así un importante factor de equilibrio psíquico y de dominio de sí mismo.

Estas autoras visualizan al juego como un medio que facilita el desarrollo íntegro del niño, resaltan el papel del juego en tempranas edades, dado que el juego propicia el desarrollo cerebral; y así debe seguir apareciendo en las etapas posteriores para poder concretar el desarrollo en todos los aspectos del ser humano.

#### ***2.2.5. La evolución del juego en la vida del niño***

El juego es una actividad humana que se ha practicado en todas las épocas y culturas y que está siempre presente en nuestras vidas. A través de los juegos nos ponemos en comunicación con el mundo que nos rodea y nos preparamos para la vida ensayando papeles que desarrollaremos posteriormente en la sociedad, cuando seamos adultos

En los primeros años de vida el niño y la niña juegan solos, mantienen una actividad bastante individual; luego la actividad de los niños se realiza en paralelo, les gusta estar con otros niños, pero unos al lado de otros. Es el primer nivel de forma colectiva de participación o de actividad asociativa, donde no hay una verdadera división de roles u organización en las relaciones sociales en cuestión; cada jugador actúa un poco como quiere, sin subordinar sus intereses o sus acciones a los del grupo. Más tarde tiene lugar la actividad competitiva, en la que el jugador se divierte en interacción con uno o varios compañeros.

En base a los trabajos de autores como Klein (1945), Piaget (1946), Hurlock (1978), Vygotski (1977), Wallon (1980), Lasierra y Lavega (1993), Hoffman (1995), entre otros. Se distinguen los siguientes períodos en la evolución del juego:

- Período de ludo-egocentrismo: oscila entre los 2 y los 6 años. Suelen presentar juegos sencillos, individuales, totalmente egocéntricos, en los que el niño rechaza las reglas entendidas como una participación conjunta. Estos juegos poseen una estructura interna más simple.
- Período de coordinación y cooperación ludopráctica: corresponde a los niños cuyas edades oscilan entre los 6 y los 12 años. Cobra más interés la regla; aparecen las nociones de competición y comunicación motriz. Los juegos en este nivel son de organización media y permiten participar a niños de distintos entornos en actividades cada vez más colectivas.
- Período de establecimiento y desarrollo del acuerdo ludopráxico: a partir de los 11-12 años los jóvenes empiezan a aceptar el pacto grupal con todas sus consecuencias. Progresivamente se introducen en actividades lúdicas más organizadas, aceptando de muy buen grado los deportes, al ser prácticas sometidas a organización más elevada.

Estos tres períodos se relacionan a las etapas evolutivas de niño, y cada uno de ellos corresponde a las características propias de la edad de los niños. Si el niño es egocéntrico sus juegos también lo serán, por el contrario, si el niño es capaz de adoptar normas sus juegos estarán basados en el cumplimiento de normas.

### ***2.2.6. El juego en el contexto educativo***

La ley de ordenación general del Sistema Educativo 1/1990 señala que la actividad lúdica es un recurso especialmente adecuado en la etapa de educación inicial y primaria, especialmente en algunas áreas. El juego está presente en los principios metodológicos, en muchas ocasiones las actividades de enseñanza y aprendizaje tendrán un carácter lúdico y en otras exigirán de los alumnos y alumnas un mayor grado de esfuerzo, pero, en ambos casos, deberán ser motivador y gratificante, lo que es una condición indispensable para que el alumno construya sus aprendizajes.

Dávila (1987, p. 31) sostiene que a través del uso de los juegos didácticos, en el proceso de aprendizaje es posible lograr en los alumnos la creación de hábitos de trabajo y orden, de limpieza e interés por las tareas escolares, de respeto y cooperación para con sus compañeros y mayores, de socialización, para la mejor comprensión y convivencia social dentro del marco del espíritu de la Educación Básica.

Los juegos deben considerarse como una actividad importante en el aula de clase, puesto que aportan una forma diferente de adquirir el aprendizaje, aportan descanso y recreación al estudiante.

Viciano (2003, p.36) afirma que a través del juego, el niño puede aprender una gran cantidad de cosas en la escuela y fuera de ella, y el juego no debe despreciarse como actividad superflua. Es por ello que es indispensable que el niño sienta que en la escuela está jugando y a través de ese juego podrá aprender grandes cosas.

Los juegos permiten orientar el interés del participante hacia las áreas que se involucren en la actividad lúdica. El docente hábil y con iniciativa inventa juegos que se acoplen a los intereses, a las necesidades, a las expectativas, a la edad y al ritmo de aprendizaje. Los juegos complicados le restan interés a su realización.

Paredes, J (2012, p. 12) señala que la enseñanza debe caminar hacia una participación más activa por parte del niño en el proceso educativo. Se debe estimular las actividades lúdicas como medio pedagógico, que junto con otras actividades como las artísticas y

las musicales ayudan a enriquecer la personalidad creadora, necesaria para afrontar los retos en la vida.

El juego es un instrumento trascendente de aprendizaje para la vida y por ello un importante instrumento de educación. Es necesario que se aproveche al máximo el potencial educativo del juego, por lo tanto, el docente debe intervenir haciendo uso de este instrumento de manera eficaz para permitir el crecimiento y desarrollo global de niños y niñas, mientras viven situaciones de placer y diversión, también debe buscar constituir una vía de aprendizaje del comportamiento cooperativo, propiciando situaciones de responsabilidad personal, solidaridad y respeto hacia los demás, se debe propiciar situaciones que supongan un reto, pero un reto superable y se debe evitar que en los juegos siempre destaquen, por su habilidad, las mismas personas, diversificando los juegos y dando más importancia al proceso que al resultado final.

Cualquier capacidad del niño se desarrolla más eficazmente en el juego que fuera de él. Para el niño no hay diferencia entre jugar y aprender, porque cualquier juego que presente nuevas exigencias al niño se ha de considerar como una oportunidad de aprendizaje; es más, en el juego aprende con una facilidad notable porque están especialmente predispuestos para recibir lo que les ofrece la actividad lúdica a la cual se dedican con placer. Además, la atención, la memoria y el ingenio se agudizan en el juego, y todos estos aprendizajes, que el niño realiza cuando juega, serán transferidos posteriormente a las situaciones no lúdicas

Al destacar la importancia del juego en el ámbito educativo, Dávila (1993) profundiza sobre la utilización del juego como herramienta educativa, sus resultados y sus características:

#### **1.- Según su estructura pedagógica.**

Desde el punto de vista pedagógico, podemos utilizar el juego como una actividad con diferentes grados de organización y libertad:

- a) Libre o espontánea: es la alumna quien escoge y plantea su juego. El profesor es un observador.

- b) **Dirigida:** es el medio más importante para que se produzca la intervención docente. En este tipo de juegos, el profesor dirige, plantea y el alumno decide y ejecuta.

Al analizar su estructura pedagógica nos referimos al tipo de organización del juego, en esta investigación los juegos que se trabajarán son de tipo dirigido porque la docente será quien los plantee y dirija en un tiempo y espacio determinado.

## **2.- Requisitos para la utilización del juego educativo.**

Como requisito de carácter general podemos afirmar que el juego debe responder a la realidad, es decir, a las características, necesidades e intereses de los alumnos, al contexto sociocultural, a los objetivos establecidos en el currículo, etc. para que pueda formar parte de los contenidos y actividades curriculares.

Dávila (1993) señala que los juegos se utilizan para aprender sin presión ni tramas, estimulando en el niño el espíritu de una libertad bien entendida y razonada. El niño aprende a tomar decisiones por sí mismo, identifica en la acción lo que es bueno o malo para él. Por ello, el juego se debe fundamentar en el diagnóstico, atendiendo a necesidades e intereses concretos de los niños.

Para que los juegos realmente sean educativos hay que: evitar marginaciones de cualquier índole, propiciar la participación e involucración máxima de todos los participantes, plantear retos alcanzables para que todos los alumnos tengan posibilidad de éxito, hacer un uso adecuado del elemento competitivo y utilizar variedad de juegos.

## **3.- Estrategias en la utilización del juego.**

Según Dávila (1993) se puede proponer distintas estrategias para la utilización del juego:

- **Estrategias de cooperación:** el juego como estrategia de cooperación reside en su utilidad para unir y cohesionar al grupo. Se busca el contacto social, la cooperación y la creatividad, por encima de la competición y el resultado. En este tipo de juegos importa más el proceso que el resultado.

- **Estrategias de oposición:** el valor de esta estrategia de oposición está en el desarrollo de la concentración, en la adquisición de una nueva imagen ajustada de sí mismo y en favorecer la autoestima.  
La competición, no consiste en ganar de cualquier manera, ya que no es un fin en sí misma, la competición es un elemento educativo más. Para que éste sea educativa, debe permitir a todos los alumnos conseguir éxito, aprendiendo a ganar y a perder, pues ambos forman parte de la competición; hay que aceptar las limitaciones propias y ajenas.
- **Estrategias de resolución:** el juego permite fomentar actitudes y habilidades en la resolución de problemas, en la toma de decisiones propias, en la autoafirmación, creatividad y pensamiento divergente. Priman el aspecto decisional o procesual del alumnado.

Las estrategias en el momento de plantear un juego son diversas, depende considerablemente de lo que se desea trabajar para elegir la estrategia adecuada. En esta investigación las estrategias utilizadas son las de cooperación y de resolución porque se busca el desarrollo de las habilidades sociales en los niños, por ende las estrategias deben generar integración entre compañeros ayudándoles a ser socialmente competentes.

### **2.2.7. El juego social y el desarrollo en el proceso socializador del niño.**

El juego social es cualquier tipo de juego que implique interacción entre dos o más niños. Estos juegos ayudan al niño a aprender a interactuar con otros, a saber relacionarse con afecto y calidez, con pertinencia, con soltura. Este tipo de juegos se realizan en grupos y permiten pasar un momento con otras personas.

*“Jugar es un medio ideal para un aprendizaje social positivo porque es natural, activo y muy motivador para la mayor parte de los niños/ niñas. Los juegos implican de forma constante a las personas en los procesos de acción, reacción, sensación, y experimentación. Sin embargo, si deformas el juego de los niños/as premiando la competición excesiva, la agresión física contra otros/as, los engaños y el juego sucio, estás deformando la vida estos/as” (Orlick, 1990)*

El juego ayuda a que el niño se adapte a la realidad que le rodea, y por ende logre la integración al grupo del que forma parte, además ayuda a perder el miedo o temor a resolver sus problemas y dificultades; aumenta la autoestima al sentirse protagonista de actuaciones que son apoyadas, reconocidas y valoradas por el grupo que interactúa en el juego. Aunque Orlick nos señala que no es bueno premiar los juegos de manera excesiva porque deformamos las conductas de los niños, pudiéndose convertir en personas frívolas que solo les interese el premio.

La acción de jugar es por tanto un buen entrenamiento para las habilidades sociales y no sólo un elemento lúdico. El juego ayuda a desarrollar de forma lúdica la expresión y la comunicación en el niño. Así pues, mientras se divierte, está trabajando indirectamente en aquellas facetas personales en las que presenta más dificultades.

Investigadores como Sawyer (2001), Monchamp (2001) y Decroly (1998) han confirmado la relevancia del juego en el desarrollo social, fundamentalmente en la adquisición de habilidades sociales. Por lo general, el juego es considerado un factor que promueve la competencia social, ayuda a los niños a formar sus personalidades y desarrollar sus habilidades sociales. En realidad, el juego de simulación, el juego de ficción es esencial para el normal desarrollo de un amplio rango de habilidades sociales, cognitivas y del lenguaje.

Garaigordobil y Fagoaga (2006, p. 21) resaltan la importancia del juego social y lo clasifican en: simbólicos, de reglas y cooperativos.

a) ***El juego simbólico***: favorece el desarrollo y la adaptación social del niño. Estos juegos estimulan la comunicación y la cooperación con los iguales, amplían el conocimiento relacionado con el mundo social y consigo mismo, fomentando el desarrollo moral del niño.

El juego simbólico potencia la comunicación y la relación con los otros, ya que para reproducir las relaciones de los adultos tienen que dialogar sobre el argumento, la distribución de papeles, y discutir cuestiones que suelen surgir. Todo ello le ayuda a adquirir los hábitos

indispensables para comunicarse con los demás y a establecer vínculos de cooperación. Además, en el juego simbólico el niño crea espacios relacionales nuevos, a través del juego vive situaciones diversas en las que se desenvuelven sentimientos, actitudes y comportamientos. En este tipo de juego el niño experimenta la cooperación, la participación, la competencia, la aceptación y además reconstruye el mundo de los adultos y sus complejas relaciones con el fin de dominarlo y comprenderlo.

- b) **El juego de reglas** estas actividades están estructuradas con reglas objetivas, los juegos de reglas son juegos de combinaciones sensoriomotoras o intelectuales con competencia entre los individuos.

Todo el desarrollo de la sociabilidad que promueven los juegos simbólicos, se ve reforzado por los juegos de reglas, dado que los juegos con reglas son un dispositivo que ayuda al niño a desarrollar estrategias cognitivas de interacción social, en su contexto los jugadores regulan la agresividad y se promueve el respeto y la convivencia pacífica.

- c) **El juego cooperativo** los jugadores dan y reciben ayuda para contribuir a fines comunes. Estos juegos promueven la comunicación, la cohesión y la confianza y tienen en su base la idea de aceptarse, cooperar y compartir.

Es importante reconocer los tipos de juegos sociales, porque posteriormente serán aplicados en un plan de trabajo con la finalidad de conseguir ciertos objetivos que favorezcan al desarrollo social de la persona humana, en especial a los niños.

### **2.3. Fundamentos teóricos sobre las habilidades sociales**

Cuando se habla de habilidades sociales, Monjas (2009, p.39) nos dice que son un conjunto de cogniciones, emociones y conductas que permitan relacionarse y convivir con otras personas de forma satisfactoria y eficaz.

Las habilidades sociales en la vida del ser humano, especialmente en niños y adolescentes, ha recibido una gran relevancia en los últimos

décadas, debido a la comprobación de la importancia de las habilidades sociales en el desarrollo infantil y en el posterior funcionamiento intelectual, psicológico, y social del hombre.

Berger y Luckmann (1968, p. 164) afirman que el individuo no nace miembro de una sociedad, sino que es inducido a participar en la sociedad a través de la internalización de sus normas.

Por ello, en la actualidad se registra gran cantidad de investigaciones que revelan la importancia de la adquisición de las habilidades sociales, las cuales permitirán la adaptación social, de lo contrario, si no se desarrollan se evidencian dificultades en las relaciones interpersonales que tienen consecuencias negativas para el individuo.

Al surgir una serie de investigaciones, es necesario destacar las teorías que sustentan estos estudios, para así dar realce al aspecto social de la vida humana. Por ello se plantean las siguientes teorías que defienden el desarrollo social.

### **2.3.1. Teoría científica sobre habilidades sociales**

#### **2.3.1.1. *Teorías del aprendizaje social***

El aprender es una actividad propia del ser humano, el individuo aprende a través de distintos medios utilizando diversas herramientas y recursos y es capaz de poner en práctica sus aprendizajes en las situaciones que se le presenten.

*“El aprendizaje forma parte de nuestra cultura, de los hábitos y formas de comportamiento sociales, pero también de las representaciones culturalmente generadas y compartidas”  
(Municio, 1996)*

Al mencionar que el aprendizaje es parte de nuestra cultura hace referencia a que todo lo que nosotros aprendemos viene de nuestra sociedad más cercana, ya sea familia, amigos o escuela. El aprendizaje se da en todos los ámbitos, por ende, nuestra forma de comportarnos es un reflejo de lo que hemos aprendido en algún momento de nuestra vida, hay ciertas conductas que quedan marcadas y otras son olvidadas al transcurrir el tiempo.

### **2.3.1.2 Teoría cognoscitiva social de Albert Bandura**

El aprendizaje es una actividad de procesamiento de información en la que los datos acerca de la estructura de la conducta y de los acontecimientos del entorno se transforman en representaciones simbólicas que sirven como lineamientos para la acción.

Bandura (1987, p. 281- 282) afirma que el objetivo principal del profesorado reside en estructurar la influencia de tal manera que el estudiante desarrolle sus capacidades y fortalezca la creencia de que puede ejercer control sobre estas.

A partir de ello, se deduce que un componente crucial de la teoría cognoscitiva social es el modelamiento, el cual tiene las siguientes funciones:

- Facilitación de la respuesta: los impulsos sociales crean alicientes para que los observadores reproduzcan las acciones.
- Inhibición y desinhibición: las conductas modeladas crean en los observadores expectativas de que ocurrirán las mismas consecuencias si imitan las acciones.
- Aprendizaje por observación: este se divide en atención, retención, producción y motivación.

Este autor nos propone que el aprendizaje social surge de la imitación a otras personas, por ello es fundamental que el niño se relacione con personas que le transmitan conductas adecuadas que le permitan actuar de manera coherente y prudente frente a las situaciones que se le presenten.

### **2.3.1.3 Teoría del aprendizaje social cognoscitivo de Mischel**

Mischel (1976) fundamenta que las personas son capaces de hacer discriminaciones sumamente finas entre los estímulos en el medio, y que también pueden generar múltiples conductas adaptativas y de ajuste para enfrentar las diversas situaciones de estímulo.

Este autor afirma que los seres humanos son capaces de una gran diferenciación extraordinaria cuando enfrentan a un medio continuamente cambiante y que incluso un ligero cambio en una situación puede producir cambios notables en la conducta.

Frecuentemente las personas interactúan con las situaciones. Estas producen actividad cognoscitiva y conducta, pero las acciones también alteran las situaciones. Si no se tienen las cogniciones y habilidades apropiadas, no se puede enfrentar el problema. Sin embargo, el conocimiento y las habilidades pueden adquirirse a través del aprendizaje por observación, por medio de experiencias vicarias con modelos reales o simbólicos, o a través de las propias experiencias directas. Aquellos procesos pueden incrementar la capacidad que genera cogniciones y habilidades.

## **2.4 Base conceptual sobre las habilidades sociales**

### **2.4.1. Habilidades sociales**

Muchas son las personas que hoy en día hablan de las habilidades sociales, pero pareciera ser que a veces no tienen en claro lo que significa este concepto. Es por ello que en esta investigación se pretende hacer un recorrido por las diversas definiciones propuestas por varios autores:

- La habilidad social es la capacidad para comportarse de una forma que es recompensada y de no comportarse de forma que uno sea castigado o ignorado por los demás (Libet y Lewinshon, 1973).
- La habilidad social es la capacidad que el individuo posee de percibir, entender, descifrar y responder a los estímulos sociales en general, especialmente a aquellos que provienen del comportamiento de los demás (Blanco, 1982, p. 568).
- La conducta socialmente habilidosa es el conjunto de conductas emitidas por un individuo en un contexto interpersonal que expresa los sentimientos, actitudes, deseos, opiniones o derechos de ese individuo de un modo adecuado a la situación, respetando esas conductas en los demás, y que generalmente resuelve los problemas inmediatos de la

situación mientras minimiza la probabilidad de futuros problemas (Caballo, 1986, p.6).

- Las habilidades sociales son las conductas necesarias para interactuar y relacionarse con los iguales y con los adultos de forma efectiva y mutuamente satisfactoria (Monjas, 1992, p.29 )
- Las habilidades sociales son formas de comportamiento propias de la cultura, adquiridas por las personas de modo implícito en la interacción cotidiana con otras personas, son un tipo de aprendizaje social (Pozo, 1996).
- La habilidad social es la capacidad de ejecutar aquellas conductas aprendidas que cubren nuestras necesidades de comunicación interpersonal y/o responden a las exigencias y demandas de las situaciones sociales de forma efectiva (Rubio y Medina, 1998).

Para el desarrollo del presente estudio de investigación, se analizaron las diversas definiciones de las habilidades sociales propuestas por los diferentes autores, en su gran mayoría coinciden al expresar que el ser una persona hábil socialmente radica en poseer un conjunto de conductas para poder interactuar con los demás de manera eficiente, evitando posteriores problemas con sus similares y respetando siempre sus derechos y los derechos de los demás. Asimismo, podemos resaltar que las habilidades sociales no son conductas innatas, sino que se van aprendiendo a lo largo de la vida y son utilizadas en diversas situaciones, por lo tanto, se pueden ir mejorando o reafirmando según el impacto social que generen.

Las habilidades sociales se adquieren mediante una combinación del proceso del desarrollo social y del aprendizaje escolar. Los niños o niñas no nacen tímidos o socialmente hábiles; al transcurrir el tiempo van aprendiendo a interactuar con los demás dando diversas respuestas a las situaciones presentadas. El individuo al relacionarse va adquiriendo un comportamiento social que se evidencia en su forma de actuar.

Las habilidades sociales son potencialmente aprendidas, para su buen aprendizaje y desarrollo, Ballester y Gil (2002) afirman que se necesitan tener en cuenta los siguientes factores:

- a) Un modelo adecuado ejemplar, permitiendo enseñar cómo resolver conflictos mediante el diálogo, el desarrollo de conductas asertivas, etc.
- b) Una constante valoración de los aspectos positivos de la conducta humana.
- c) Facilitar el desarrollo del pensamiento divergente, es decir, la búsqueda múltiple de alternativas a la solución de un determinado problema.
- d) Facilitar momentos u ocasiones para el desarrollo de las habilidades sociales intentando crear contextos de actuación (ficticios) fáciles de relacionar a la hora de llevarlos a cabo en una situación real.

Una persona hábil socialmente, por lo general, tiene un modelo adecuado a seguir, quien le ayuda a desarrollarse socialmente, le felicita cuando sus conductas son adecuadas y le da a conocer cuando sus conductas no son apropiadas, buscando así, que el niño adquiera correctamente sus habilidades sociales para que pueda interactuar con los demás sin propiciar ningún problema.

#### **2.4.2. Características de las habilidades sociales**

Las habilidades sociales son conductas que el ser humano adquiere a lo largo de su vida para facilitar su proceso socializador con las personas que le rodean, por ello estas habilidades tienen ciertas características para lograr el éxito en la convivencia con los demás.

Monjas (2009) plantea una serie de características particulares sobre las habilidades sociales:

- a) Son conductas aprendidas que pueden ser modificadas o reforzadas en forma permanente a lo largo del proceso de socialización natural en la familia, la escuela y la comunidad

que permiten al niño interactuar efectiva y satisfactoriamente con los demás.

- b) Las habilidades sociales tienen componentes motores, emocionales y cognitivos y conforman un conjunto de conductas que los niños y las niñas hacen, dicen, sienten y piensan.
- c) Las habilidades sociales son respuestas específicas a razones específicas. Esto nos lleva al tema de la especificidad situacional. La efectividad de la conducta social depende del contexto concreto de interacción y de los parámetros de la situación específica.
- d) Las Habilidades Sociales siempre se dan en contextos interpersonales, es bidireccional, están implicadas más de una persona, interdependiente de los otros participantes y en forma recíproca otorga un intercambio mutuo. Para que se produzca una interacción es necesario: 1) iniciación por una persona, 2) la respuesta de la otra persona.

Por otro lado, destaca Fernández Ballesteros (1994), quién también ha mencionado algunas características que presentan las habilidades sociales:

- a) Heterogeneidad, ya que el constructo habilidades sociales incluye una diversidad de comportamientos en distintas etapas evolutivas, en diversos niveles de funcionamientos y en todos los contextos en los que puede tener lugar la actividad humana.
- b) Naturaleza interactiva del comportamiento social, al tratarse de una conducta interdependiente ajustada a los comportamientos de los interlocutores en un contexto determinado. El comportamiento social aparece en una secuencia establecida y se realiza de un modo integrado.
- c) Especificidad situacional del comportamiento social, por lo que resulta imprescindible la consideración de los contextos sociocultural.

Dadas las características, se concluye que las habilidades sociales son conductas aprendidas por el ser humano durante toda su vida que le permiten interactuar de manera satisfactoria con los demás, estas habilidades se van ejercitando en diversas situaciones. Las habilidades sociales son conductas que se adquieren a través

del proceso de aprendizaje, por ello el contexto del individuo influye radicalmente en el nivel social del niño, estas conductas le permiten al niño socializarse con los demás y establecer lazos afectivos para convivir de manera pacífica.

### **2.4.3. Importancia de las habilidades sociales**

Los niños, adolescentes e incluso adultos que tienen dificultades para relacionarse adecuadamente con otras personas, sufren rechazo y pueden llegar a estar aislados, retraídos, ansiosos o irritables, repercutiendo negativamente en la adaptación escolar, social y/o laboral. Sin embargo los niños y adolescentes socialmente habilidosos son aceptados por los demás y suelen tener una mayor adaptación escolar y social, obteniendo mejores resultados académicos. (Monjas, 1996, p. 45)

El desarrollo de habilidades sociales es necesario para la vida de las personas porque les ofrece muchas oportunidades y posibilidades, le permite entablar lazos amicales, enfrentarse a diversas situaciones, saber afrontar problemas, adaptarse a diferentes contextos, a poder convivir con los demás y a crecer personalmente.

Monjas (1992, p. 25-30) menciona las principales funciones que cumple el desarrollo de habilidades sociales al relacionarse con los demás:

- a) Conocimiento de sí mismo y de los demás, su propia identidad, forma su auto concepto al compararse con otros, conoce su mundo social, el rol de las personas según el contexto o relación social.
- b) Desarrollo de aspectos de conocimiento social que debe poner en práctica el relacionarse con los demás, como: Reciprocidad entre lo que se da y lo que se recibe (sentimientos, conocimientos), empatía, colaboración y cooperación, negociaciones y acuerdos.
- c) Autocontrol y autorregulación, los iguales actúan como agentes de control reforzando o castigando determinadas conductas.

- d) Apoyo emocional o fuente de disfrute, las relaciones entre iguales se caracterizan porque son mutuamente satisfactorias, contienen afectos positivos, otorgando sentimientos de bienestar.
- e) Otro aspecto importante es el aprendizaje del rol sexual y de valores.

El individuo al desarrollar hábiles sociales fortalece aspectos de su personalidad, es más sociable, seguro de sí mismo, emocionalmente estable, posee una buena autoestima que lo hace valorarse como persona, reconoce la importancia de las demás personas y las trata con respeto evitando conflictos. Las Habilidades Sociales incluyen un gran repertorio de conductas que las personas realizan para relacionarse de manera empática y adecuada con los demás, también son un medio a través del cual los niños y las niñas pueden dar y recibir recompensas sociales positivas, las cuales llevan a un incremento de dichas habilidades.

#### ***2.4.4. Clasificación de las habilidades sociales***

Son muchas las habilidades sociales que debe poseer una persona para llegar a ser competente socialmente. Es difícil que una persona adquiera todas las habilidades sociales en las primeras etapas de su vida, dado que estas se desarrollan a lo largo del tiempo en la continua convivencia de los individuos. Es por ello que existen diversas clasificaciones de las habilidades sociales que pretenden ser desarrolladas por el ser humano.

La siguiente clasificación tomada de Perez- Santamarina (1999), Torbay (2001) y Portillo (2001) permitirá observar las diversas habilidades sociales que debe poseer el individuo para mantener una adecuada interacción con su entorno.

- Escuchar.
- Saludar, presentarse y despedirse.
- Iniciar, mantener y finalizar una conversación.
- Hacer y rechazar peticiones.
- Disculparse o admitir la ignorancia.
- Defender los derechos.

- Negociar.
- Expresar y defender las opiniones, incluido el desacuerdo.
- Afrontar las críticas.
- Hacer y recibir cumplidos.
- Formular y rechazar peticiones (oposición asertiva).
- Expresar amor, agrado y afecto.
- Expresar justificadamente molestia, desagrado o enfado.
- Pedir el cambio de conducta del otro.
- Cooperar y compartir.
- Expresar y recibir emociones.
- Dirigir a otros.
- Solucionar conflictos.
- Dar y recibir retroalimentación.
- Realizar una entrevista.
- Solicitar un trabajo.
- Hablar en público

Las habilidades sociales mencionadas en la clasificación dada, contienen elementos verbales y no verbales que se unen para originar conductas, a la vez hay una participación de los procesos cognitivos del individuo. Todos ellos hacen que el individuo pueda interactuar de manera eficaz con los demás en diversos contextos.

Goldstein (1989) propone otra clasificación, él señala hasta seis grupos diferentes de habilidades sociales, cada grupo desarrolla distintas habilidades sociales en diversos momentos de la vida humana.

### **Primeras habilidades sociales.**

- Atender
- Comenzar una conversación
- Mantener una conversación
- Preguntar una cuestión
- Dar las gracias
- Presentarse a sí mismo
- Presentar otras personas.
- Saludar

### **Habilidades sociales avanzadas.**

- Pedir ayuda
- Estar en compañía
- Dar instrucciones
- Seguir las instrucciones
- Discutir
- Convencer a los demás

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

- Conocer los sentimientos propios
- Expresar los sentimientos propios
- Comprender los sentimientos de los demás
- Afrontar el enfado de otro
- Expresar afecto
- Manejar miedo
- Recompensar por lo realizado

### **Habilidades para solucionar el conflicto**

- Pedir permiso
- Compartir algo
- Ayudar a los otros
- Negociar
- Emplear el autocontrol
- Defender los derechos propios
- Responder a las bromas
- Evitar pelearse con los demás
- Impedir el ataque físico (no entrar en peleas)

### **Habilidades para hacer frente el estrés.**

- Exponer una queja
- Responder una queja
- Deportividad tras el juego
- Manejo de situaciones embarazosas
- Ayudar a un amigo
- Responder a la persuasión
- Responder al fracaso
- Manejo de mensajes contradictorios
- Manejo de acusaciones

- Prepararse para una conversación difícil
- Manejar la presión de grupo

### **Habilidades de planificación.**

- Decidir sobre cómo hacer algo
- Discernir sobre la causa de un problema
- Establecer una meta
- Determinar las habilidades propias
- Recoger información
- Resolver los problemas según su importancia
- Tomar una decisión
- Concentrarse en la tarea.

En el primer grupo se encuentran las habilidades básicas porque se deberían lograr en los primeros años de la vida y en las primeras etapas del sistema educativo, de eso depende el logro de un nivel básico de adaptación a la sociedad. Las del segundo grupo facilitan un desenvolvimiento seguro, eficaz y adecuado en situaciones sociales. El tercer grupo encontramos habilidades que favorece el proceso de diferenciación de los sentimientos de los demás, facilita el autoconocimiento y la introspección en las propias necesidades e intereses. En el cuarto grupo encontramos habilidades necesarias para saber cómo actuar en momentos tensos dejando de lado las respuestas agresivas y optando por la una respuesta asertiva como solución. En el quinto grupo aparecen las habilidades que le permiten al individuo controlar sus emociones evitando situaciones de estrés, ansiedad, frustración y enojo y en el último grupo encontramos las habilidades que capacitan al individuo para afrontar todas aquellas tareas que implican la organización de la información en orden a la adopción de una solución, o de una toma de decisiones, que contribuya a alcanzar una meta o a lograr un objetivo establecido.

#### ***2.4.5. Las habilidades sociales en los niños***

Las habilidades sociales son conductas aprendidas. Un niño poco habilidoso socialmente es una persona a quien su entorno no le ha proporcionado suficientes experiencias y modelos para aprender dichas conductas. La familia es un sistema de desarrollo constante en la vida del niño, es ahí donde los individuos inician su

desarrollo social, sin embargo no es el único medio que favorece el desarrollo de habilidades sociales ya que la escuela y su entorno también influyen en la adquisición de dichas habilidades.

Diversos estudios destacan la importancia de las habilidades sociales en la infancia. Balsells (1997) afirma que la infancia es un momento clave para enseñar las habilidades sociales, dado que es el periodo crítico de aprendizaje. Hops y Greenwood (1988) constatan que existen sólidas relaciones entre la competencia social en la infancia y la adaptación social en la vida adulta.

La socialización es el proceso mediante el cual las y los niños adquieren las pautas de comportamiento, creencias, normas, valores, costumbres y actitudes propias de la familia y del grupo cultural y social al que pertenecen. Este proceso es una interacción entre los individuos y su entorno interpersonal, principalmente los agentes sociales. (Monjas, 2004)

Las Habilidades Sociales constituyen un aspecto fundamental en el desarrollo infantil, dado que, permite que el niño y la niña sean capaces de relacionarse con sus compañeros y compañeras, de expresar sus emociones y experiencias y de iniciarse en el progreso de su independencia y autonomía. Las relaciones sociales de los niños y niñas con el grupo de iguales son una parte muy importante en el proceso de socialización infantil, ya que van a aprender las normas y reglas sociales en interacción con sus pares. En este sentido, las Habilidades Sociales constituyen un factor fundamental para conseguir la aceptación de los compañeros y compañeras, y formar parte activa en la dinámica del grupo. Por otra parte, la agresión y la manifestación de un comportamiento social negativo provoca el rechazo del resto de niños y niñas, dificultando al niño o niña con problemas de interacción, la posibilidad de relacionarse con sus iguales.

#### ***2.4.6. Habilidades sociales en el contexto educativo***

Actualmente es unánime la opinión de que las habilidades sociales se adquieren mediante una combinación del proceso del desarrollo social y del aprendizaje escolar. Ningún niño o niña nace simpático, tímido o socialmente hábil; a lo largo de la vida se va aprendiendo hacer de un modo determinado, de forma que las respuestas que emite en sujeto en una situación interpersonal

depende de lo aprendido en sus interacciones anteriores con el medio social. El sujeto en su interacción con el medio va aprendiendo un comportamiento social que se muestra después en su forma de actuar. La incorporación del niño al sistema escolar le permite desarrollar ciertas habilidades sociales más complejas y extendidas. El niño debe adaptarse a otras exigencias sociales: diferentes contextos, nuevas reglas y necesidades de un espectro más amplio de comportamiento social, al tener nuevas posibilidades de relación con adultos y con niños de su edad, mayores y menores que él.

En la escuela se desarrollan habilidades cognitivas y habilidades sociales para que el niño pueda interactuar y compartir experiencias con los demás. Rodrigo (1999) y Sadurní (2003) nos dicen que la escuela es una institución reconocida como educadora y formadora de los niños y niñas, y su función es socializarlos, es decir, dotar al niño de una serie de habilidades, actitudes e intereses para que su inserción en la sociedad sea exitosa.

Las habilidades sociales son importantes en el contexto escolar debido a que estas determinan el comportamiento relacionados con la habilidad de interacción adecuada de los niños y niñas, por su parte los comportamientos disruptivos dificultan el aprendizaje de los estudiantes y pueden alcanzar niveles de agresividad hacia sus pares y profesores, lo que tendría efectos en las relaciones con sus compañeros, y a su vez se podría deteriorar el proceso de aprendizaje, afectando el rendimiento escolar.

Caballo (1987) y Kelly (1987) consideran que las habilidades de interacción social se aprenden de la misma forma que otros tipos de conductas, a través de los siguientes mecanismos: aprendizajes por experiencia directa, por observación, verbal o instruccional e interpersonal.

Para Monjas la enseñanza de habilidades sociales tiene que hacerse del mismo modo que se hace la enseñanza de otros aspectos:

*“Es necesario que en la escuela se enseñe directa y sistemáticamente las Habilidades Sociales lo que implica asumir en los proyectos educativos y curriculares de centro el área interpersonal tanto a nivel conceptual como metodológico*

*y organizativo, incluyendo la promoción de la competencia social como uno de los objetivos generales del centro, ciclo y curso para todos los alumnos y alumnas, e integrando la enseñanza de las habilidades sociales en el currículo escolar ordinario lo que supone entre otros, delimitar y señalar un tiempo en el horario, establecer objetivos y contenidos, planificar las actividades a realizar para la consecución de los objetivos, delimitar estrategias de evaluación y establecer sistemas de coordinación colegio-familia”.* (Monjas, 1992)

Villa y Thousand (2002) reconocen la importancia de la escuela en el proceso de socialización del niño permitiendo un desarrollo óptimo de sus posibilidades. Pozo Municio (1996) afirma que el docente es quien debe fomentar en sus alumnos un determinado tipo de interacción, lo cual favorece las actividades de aprendizaje.

Los profesores son los encargados de enseñar y poner en práctica las habilidades sociales dentro de sus sesiones de aprendizaje, porque los alumnos necesitan dominar habilidades de comunicación, liderazgo y resolución de conflictos para poder interactuar y adaptarse a su entorno obteniendo beneficios para sí mismo y favoreciendo al desarrollo de la sociedad en general.

#### **2.4.7. Evaluación de las habilidades sociales**

Para la evaluación de las habilidades sociales se darán algunas técnicas que pueden utilizarse en las instituciones educativas. Los instrumentos para la evaluación están basados en las sugerencias de San Martín (2000), agrupados en tres tipos:

1. **Observación sistemática:** se da de manera estructurada, intencional y controlada.
  - Escalas de observación, cuestionario/escala con indicadores o categorías que nos interese observar en los alumnos/as, estimando los grados en que se presenta.
  - Listas de control o cotejo, se observa la presencia o ausencia de una categoría o rasgo de una conducta.
  - Registro anecdótico, libro de clases, bitácora, entre otros.
  - Cuestionarios o escalas de actitudes (Escala de tipo Likert), según cierto enunciado, se solicita que los encuestados

respondan, de acuerdo con unos grados, según sus sentimientos y actitudes.

Tres de las técnicas propuestas en la observación han sido utilizadas para diagnosticar el grado de habilidades sociales que poseen los niños y niñas de tercer grado de primaria de la Institución educativa San Juan Bautista.

La lista de cotejo, el registro anecdótico y la escala de actitudes han sido instrumentos de evaluación en este estudio para el recojo de la información necesaria de los estudiantes.

## **2. *Análisis de las producciones de los alumnos***

- Auto informes, de sí mismo.
- Investigaciones de personajes, situaciones, noticias.
- Juegos de simulación y dramáticos, representar personajes de fantasías, cuentos, historias o leyendas, reflexionando sobre una idea o situación.
- Canciones o producciones literarias.

Otra forma de diagnosticar el grado de habilidades sociales que poseen nuestros estudiantes es observar y analizar las producciones que hacen ellos mismos, dado que es una forma de conocer lo que ellos sienten o están experimentando en su vida.

## **3. *Intercambios orales con los alumnos***

- Entrevistas, un/a alumno/a en nombre de los demás hace una entrevista a otro/a, profesor/a o compañero/a, exponiendo el resumen de la entrevista a los demás.
- Debates, dos alumnos/as se han preparado y presentan dos opiniones diferentes y mayoritarias dentro del curso, que forma la asamblea, cada uno presenta las razones para hacer prevalecer su opinión y convencer al resto.
- Mesa redonda, desarrollar o exponer una opinión, interviniendo sucesivamente, defendiendo posiciones divergentes, contradictorias o coincidentes sobre un mismo tema.
- Grabaciones en radio-grabadoras, videos, en relación a actuaciones o situaciones reales y análisis posterior. La

creación de estas situaciones proporciona información que permiten una evaluación no solo obtenidas por evidencias de la observación del docente, sino expresiones orales, escritas, corporales del estudiante en una situación estructurada, intencional y controlada.

Otra manera eficaz de obtener información de los alumnos es el dialogo directo con ellos, permitir que la comunicación fluya para que así los niños y las niñas nos brinden información sobre lo que piensan.

#### **2.4.8. Entrenamiento en habilidades sociales**

El individuo adquiere las habilidades sociales a lo largo de su vida, por lo tanto estas pueden enseñarse o modificarse para mejorar la competencia social del individuo. Esto se hace por medio de diversas estrategias de intervención que se le conoce como "Entrenamiento en Habilidades Sociales".

El ingreso del entrenamiento en habilidades sociales dentro de la institución escolar, supone la enseñanza de las habilidades de interacción social a todas las niñas y niños en los contextos reales, en ambientes naturales y con un objetivo educativo de promoción de la competencia social y de prevención primaria de posibles problemas. La intervención psicopedagógica dirigida a mejorar las relaciones interpersonales y cambiar o mejorar el clima social del aula es un elemento importante de prevención de conductas violentas y de problemas de disciplina en los centros, al mismo tiempo se desarrolla la adecuada competencia socio personal y se instauran habilidades para mejorar la convivencia y las relaciones interpersonales, se pueden evitar y prevenir riesgos como indisciplina, violencia de género, bullying, abuso sexual, etc.

Las investigaciones realizadas demuestran que el Entrenamiento de habilidades sociales es efectivo en la enseñanza de conductas socialmente hábiles a niños y niñas, actualmente se dispone de suficiente evidencia sobre técnicas, estrategias y procedimientos que se pueden utilizar para la enseñanza de conductas de interacción social en la infancia. Tomando como referencia los trabajos de Monjas (1992), Verdugo y Arias, (1995) y de Houck y Stember (2002), nos muestra que los resultados son alentadores y favorables propiciando que en la actualidad se

planteen muchas intervenciones para enseñar habilidades sociales a los niños y niñas en edad escolar.

Por tal motivo, hay varias razones que argumentan que el trabajo en habilidades sociales debe darse en el contexto escolar:

- Es importante el desarrollo de las habilidades sociales en el desarrollo infantil y adolescente, porque existe una sólida relación entre la competencia social y el adecuado funcionamiento psicológico, académico y social, mientras que la incompetencia social (la falta o inadecuación de las habilidades sociales) se relaciona con diversos desajustes y dificultades como son problemas de aceptación social, problemas emocionales y escolares, desajustes psicológicos y psicopatología infantil, delincuencia juvenil y diversos problemas de salud mental en la vida adulta.
- La institución escolar se encarga de enseñar habilidades sociales a los estudiantes, dado que el centro educativo se considera un importante contexto de socialización y promotor de comportamientos y actitudes sociales. Es el entorno social en el que los niños y niñas pasan gran parte de su tiempo relacionándose entre sí y con el profesorado. Las habilidades sociales se van adquiriendo a lo largo del proceso de socialización y para su correcto aprendizaje, se requiere una enseñanza directa y sistemática, motivo por el que se afirma que es necesario enseñar, de forma intencional, habilidades sociales en el contexto escolar.

Monjas plantea que el Programa de Habilidades Sociales tiene las siguientes características básicas:

- 1) Es un programa estructurado de entrenamiento con contenidos, técnicas y procedimiento de entrenamiento especificado, pero es flexible de forma que puede, y debe, adaptarse y ajustarse al grupo concreto.
- 2) Se fundamenta en una serie de pilares básicos como son la enseñanza de valores, la tolerancia y el respeto a las otras personas, la empatía, la perspectiva de género y la igualdad de oportunidades entre sexos.

- 3) Se enmarca en el amplio campo de la competencia personal y social y se centra específicamente en la asertividad y las emociones.
- 4) Se compone de una serie de Fichas y materiales de apoyo al profesorado.
- 5) Implica enseñanza intencional: explícita, directa y sistemática. Es una estrategia de entrenamiento, enseñanza e instrucción directa y sistemática de las distintas habilidades, lo que supone un trabajo sistemático y planificado que implica el desarrollo de actividades intencionales de enseñanza dirigidas al logro de objetivos. Se pretende, por una parte, enseñar comportamientos que el/la niño/a no posee y por otra parte, disminuir las conductas.
- 6) Sigue el modelo cognitivo-conductual porque se centra tanto en la enseñanza de comportamientos manifiestos y directamente observables como en la de comportamientos cognitivos (auto lenguaje) y afectivos (expresión de emociones). Para ello se utilizan técnicas y estrategias de intervención conductuales y cognitivas.
- 7) El correcto y/o óptimo desarrollo de los programas propuestos, implica dos caras o niveles en la actuación: Aplicación formal y aplicación oportuna.

Analizando todas las características que debe tener el programa de entrenamiento de habilidades sociales, se observa que debe cumplir con una serie de requisitos para que realmente cumpla con sus objetivos y mejore las habilidades sociales de los niños para así contrarrestar problemas futuros. Es necesario que el docente tenga claro el programa que llevará a cabo con sus estudiantes y para ello debe existir un diagnóstico previo a la aplicación del programa para reforzar y trabajar las habilidades sociales carentes en los niños.

## **CAPÍTULO III**

### **METODOLOGÍA DE INVESTIGACIÓN**

#### **3.1. Tipo de investigación.**

El presente trabajo de investigación está ubicado dentro del paradigma cualitativo y el tipo de investigación que rige este estudio es la investigación acción participativa. Este tipo de investigación fue defendida por Kurt Lewin en 1944, esta propuesta se basaba en que la investigación se podía llevar a la esfera práctica y así lograr de manera simultánea avances teóricos y transformaciones sociales.

Durante la investigación se elaboró un programa de habilidades sociales basado en juegos sociales que se aplicó a los niños y niñas del 3° grado de primaria de la institución educativa San Juan Bautista del distrito de Catacaos –Piura, con la finalidad de lograr un cambio en la realidad educativo de esos estudiantes.

Asimismo, el trabajo de investigación está orientado bajo el enfoque socio-crítico. De acuerdo con Arnal (1998) este enfoque adopta la idea de que la teoría crítica es una ciencia social que tiene como objetivo promover las transformaciones sociales, dando respuestas a problemas específicos presentes en el seno de las comunidades, pero con la participación de sus miembros porque intenta superar visiones positivistas e interpretativas para llegar a planteamientos que buscan la transformación social, cultural, política o educativa.

### 3.2. Sujetos de investigación.

El programa se aplicó al aula de tercer grado de primaria de la institución educativa “San Juan Bautista” ubicada en la ciudad de Catacaos – Piura. Dicha aula estuvo constituida por 32 estudiantes y una docente, tal como se expone en el siguiente cuadro:

Sujetos	Varones	Mujeres	Total
Docentes	00	01	01
Estudiantes	13	19	32

Los niños y las niñas de tercer grado de primaria de la institución educativa San Juan Bautista oscilan entre los 8 y 9 años de edad y se ubican en el IV ciclo de educación básica regular. Además, poseen las siguientes características:

- No escuchan a sus compañeros mientras hablan, porque se dedican a conversar entre ellos o se distraen haciendo otras actividades.
- Su participación es escasa en clase, la docente debe llamar a los niños por sus nombres para poder escuchar su opinión, de lo contrario el niño permanece en silencio.
- Se muestran inseguros cuando responden preguntas realizadas por la docente, incluso hacen uso excesivo de muletillas y presentan conductas como movimientos de manos o de pies, situación que manifiesta sus nervios e inseguridad.
- Presentan temor de expresar lo que piensa, porque prefieren evitar la burla de sus compañeros.
- No hay integración hacia sus compañeros nuevos, estos niños se sienten rechazados por sus compañeros de clase.
- Los niños presentan juegos violentos, en su mayoría son juegos de contacto directo que incluyen golpes.
- Cuando se les hace una crítica o sugerencia se ven bastante afectados, incluso lloran; esto manifiesta que no hay un control en su aspecto emocional.

### 3.3. Plan de acción de investigación.

El plan de acción de la investigación está formado por un plan de acción general y un plan de acción específico. Ambos explican de manera detallada el desarrollo de esta investigación, especificando los

objetivos que se pretende lograr. El primero, busca detallar la propia labor que realizará el investigador; mientras que el plan de acción específico desarrolla las acciones que se ejecutarán con los estudiantes partícipes de esta investigación.

### 3.3.1. Plan de acción general.

En el siguiente cuadro se plantea el plan de acción general que propone el cumplimiento de cuatro objetivos que el maestro debe realizar para que nuestra investigación logre alcanzar sus fines.

Objetivos específicos	Actividades Principales	Resultado esperado	Fuente de verificación	Mes
Objetivo 1  Identificar el nivel de habilidades sociales de los niños y niñas de tercer grado de primaria mediante el uso de diversas técnicas.	Identificación del déficit de las habilidades sociales que dificultan la interacción en el aula.	Escasez de las habilidades sociales en los estudiantes.	Observación: escala de actitudes-entrada.	Agosto
Objetivo 2  Diseñar un plan de trabajo basado en el juego social como instrumento para mejorar el nivel del desarrollo de las habilidades sociales básicas en los niños y niñas, especialmente en los estudiantes que presentan mayores dificultades en la interacción social dentro del aula.	Realización del plan de trabajo fundamentado en juegos sociales que favorezcan el desarrollo de las habilidades sociales.	Plan de trabajo basado en juegos sociales que fortalece el desarrollo de las habilidades sociales básicas en los estudiantes.	Propuesta del plan de trabajo de juegos sociales.	Setiembre

<p>Objetivo3</p> <p>Aplicar el plan de trabajo propuesto para desarrollar habilidades sociales y mejorar la convivencia en el aula</p>	<p>Ejecución del plan de trabajo que favorezca el desarrollo de las habilidades sociales básicas.</p>	<p>Desarrollo de las habilidades sociales básicas a través de los juegos sociales.</p>	<p>Listas de cotejo.</p> <p>Registro de campo.</p>	<p>Octubre y noviembre</p>
<p>Objetivo 4</p> <p>Evaluar la pertinencia del juego social como estrategia para lograr el desarrollo de habilidades sociales.</p>	<p>Evaluación de la eficacia y eficiencia de la aplicación del plan de trabajo.</p>	<p>Mejora notable del desarrollo de habilidades sociales básicas en los estudiantes.</p>	<p>Informe de resultados: análisis de las fichas de observación.</p>	<p>Noviembre y diciembre</p>

### 3.3.2. Plan de acción específico.

Estos cuadros contiene el plan de acción específico, que busca detallar a profundidad el plan de acción general. Cada cuadro uno contiene el objetivo que se pretende alcanzar y presenta las actividades que se realizarán para lograr el éxito de los objetivos.

**Objetivo Específico 1:** Identificar el nivel de habilidades sociales de los niños y niñas de tercer grado de primaria mediante el uso de diversas técnicas.

Actividad Principal	Acciones	Recursos	Resultado esperado	Fuente de verificación	Mes
Identificación del déficit de las habilidades sociales que dificultan la interacción en el aula.	Observar las conductas sociales que poseen los niños y las niñas de tercer grado de primaria de la I.E. San Juan Bautista.	Intervenciones y participaciones en clase.	Carencia de las habilidades sociales en los estudiantes.	Observación: escala de actitudes-entrada., registro anecdótico.	Mes de agosto.
	Anotar en el registro anecdótico los hechos que expresan la falta de habilidades sociales de los alumnos.	Registro anecdótico.	Registro de conductas negativas que manifiestan un déficit en el logro de habilidades sociales.		
	Aplicar la escala de actitudes que nos permitirá conocer el nivel de habilidades sociales	Escala de actitudes	La escala de actitudes refleja escasez de habilidades sociales.		

**Objetivo Específico 2** : Diseñar un plan de trabajo basado en el juego social como instrumento para mejorar el nivel del desarrollo de las habilidades sociales básicas en los niños y niñas, especialmente en los estudiantes que presentan mayores dificultades en la interacción social dentro del aula.

Actividad Principal	Acciones	Recursos	Resultado esperado	Fuente de verificación	Mes
Elaboración de un plan de trabajo basado en juegos sociales que favorezca el desarrollo de las habilidades sociales carentes en los niños y niñas.	Proponer los objetivos que se busca conseguir con el desarrollo del plan de trabajo.	Escala de actitudes: entrada.	Objetivos enfocados en el desarrollo de habilidades sociales.	Plan de trabajo orientado en juegos sociales para mejorar el desarrollo de habilidades sociales	Setiembre
	Elegir los juegos sociales propicios para el desarrollo de las habilidades sociales carentes en estudiantes de acuerdo al	Información de juegos sociales y habilidades sociales.	Lista de juegos propicios para desarrollar habilidades sociales.		
	Programar el plan de trabajo elaborando las listas de cotejo en cada uno de	Escala de actitudes: entrada.  Registro anecdótico.	Elaboración de listas de cotejo contenidas dentro del Plan de trabajo.		

**Objetivo Específico 3:** Aplicar el plan de trabajo propuesto para desarrollar habilidades sociales y mejorar la convivencia en el aula

Actividad Principal	Acciones	Recursos	Resultado esperado	Fuente de verificación	Mes
Aplicación del plan de trabajo que favorezca el desarrollo de las habilidades sociales básicas.	Ejecutar el plan de trabajo compuesto por ocho juegos sociales.	Materiales específicos para los juegos.	Mejora de las habilidades sociales en los estudiantes.	Listas de cotejo.	Octubre y noviembre
	Aplicar las listas de cotejo luego de la ejecución de cada uno de los juegos.	Lista de cotejo de cada uno de los juegos.	Resultados favorables reflejados en la lista de cotejos.	Registro de campo.	
	Registrar los hechos anecdóticos que suceden durante la aplicación del programa de juegos	Registro de campo.	Conductas favorables que propician el desarrollo de habilidades sociales		

**Objetivo Específico 4 :** Evaluar la pertinencia del juego como estrategia para lograr el desarrollo de habilidades sociales.

Actividad Principal	Acciones	Recursos	Resultado esperado	Fuente de verificación	Mes
Evaluación de la eficacia y eficiencia de la aplicación del plan de trabajo	Aplicar la escala de actitudes: salida, para verificar la mejora de las habilidades sociales	Escala de actitudes: salida	Incremento en el desarrollo de habilidades sociales básicas.	Informe de resultados: análisis de las listas de cotejo.	Noviembre y diciembre
	Analizar y comparar los resultados obtenidos en la escala de actitudes de entrada y de salida.	Escala de actitudes: entrada y salida.  Listas de cotejo. Diario de campo.	Porcentajes elevados que reflejan la eficacia del plan de trabajo.		

### 3.4. Categorías y subcategorías de investigación

Las categorías y subcategorías del trabajo de investigación son:

Categoría 1: Juego social

Esta categoría contiene la información sobre los juegos sociales que generan y facilitan en el estudiante la adquisición de las habilidades sociales. Los juegos sociales se clasifican en: simbólico, de reglas y cooperativo.

Categoría 2: Habilidades sociales

Esta categoría agrupa la información relacionada con el desarrollo de habilidades sociales en el proceso educativo que permite la interacción entre los estudiantes y profesores generando un clima propicio para el desarrollo de las actividades de aprendizaje. Las habilidades sociales a trabajar son: escuchar, compartir, hablar en público, tomar iniciativas y afrontar críticas

A continuación se presenta un cuadro resumen que muestra de manera esquemática y organizada las categorías y subcategorías de la investigación.

CATEGORIA	SUBCATEGORIA
JUEGO SOCIAL	Juego simbólico
	Juego de reglas
	Juego cooperativo
HABILIDADES SOCIALES	Escuchar
	Compartir
	Hablar en público
	Tomar iniciativas
	Afrontar críticas

### 3.5. Técnicas e instrumentos de recolección de información.

#### 3.5.1.- La observación

La técnica seleccionada para este estudio es la observación, por ser considerada la más apropiada para obtener los datos que responden al problema de investigación.

La observación es una de las técnicas más utilizadas en las investigaciones que nos permite percibir directamente, sin intermediarios los hechos de la realidad objetiva.

La observación se puede clasificar de diversos modos, para este estudio se considera conveniente enfocarla desde dos perspectivas:

a) ***Según la posición que adopte el sujeto en el proceso de la observación***

- La observación participante: se refiere a una modalidad donde el objeto se conoce desde dentro. Puede ser *natural* cuando el observador pertenece a la comunidad donde se observa, y *artificial* cuando el investigador se integra a la comunidad para facilitar la recolección de datos.
- La observación no participante: es aquella donde el observador permanece ajeno a la situación que observa. Aquí el observador estudia el grupo y permanece separado de él.

En este estudio se ha utilizado la observación participante puesto que el docente forma parte de la comunidad educativa, es un individuo que vivencia a diario diversas situaciones con el objeto a observar, en este caso los estudiantes y es así como logra obtener la información que necesita para su trabajo de investigación.

b) ***Según los instrumentos utilizados sujeto en el proceso de la observación***

- Observación sistemática: se aplica en situaciones de diagnóstico y clasificación en base a criterios ya establecidos, implicando un registro menos flexible.
- Observación asistemática: Se trata de observar la realidad sin conceptos previos que puedan limitar los resultados y las conclusiones, demanda mayor cantidad de tiempo y el registro de la observación es muy amplio.

En esta investigación se ha utilizado la observación sistemática porque el observador, es decir, la docente ha realizado el proceso de observación rigiéndose bajo ciertas pautas o criterios utilizando como instrumento de apoyo una lista de cotejo que facilita la observación de ciertas conductas de los estudiantes.

### **3.5.2.- Instrumentos de la observación**

#### **3.5.2.1- La escala de actitudes**

La escala de actitudes es un instrumento de evaluación que permite medir el nivel que alcanza ciertas actitudes que posee el sujeto de estudio. Likert nos dice que es una de las técnicas más utilizada para la evaluación de actitudes, consiste en la existencia de una serie de enunciados respecto a los cuales el receptor puede mostrar su aceptación o rechazo, o indicar su grado de acuerdo o desacuerdo.

En la escala de actitudes se proponen las conductas a evaluar en los niños y las niñas, teniendo como finalidad detectar cuáles son las conductas que les cuesta adquirir más a los estudiantes. Este instrumento fue utilizado en dos etapas, en un primer momento se utilizó al inicio de la investigación para diagnosticar cuál era la situación inicial, es decir, qué habilidades sociales poseían los estudiantes y cuales les faltaban ser desarrolladas. Posteriormente se utilizó la misma escala de actitudes al finalizar la propuesta del programa de juegos sociales para reconocer los logros obtenidos en la adquisición de habilidades sociales. Este instrumento estuvo estructurado por 10 ítems, con una escala valorativa de: siempre, casi siempre, a veces y nunca. Algunos ítems utilizados en la lista de cotejo fueron:

- Presta atención cuando sus compañeros participan en clase.
- Comparte sus materiales con sus compañeros
- Participar activamente en clase dando sus opiniones

Estos ítems reflejan conductas en los niños y las niñas para verificar si son hábiles socialmente, además cada uno de los ítems está asociado a una habilidad social carente en los estudiantes de tercer grado de primaria de la institución educativa San Juan Bautista- Catacaos. Por ello, tenemos que el primer ítems señalado hace referencia a la habilidad de escuchar, el segundo ítems se relaciona con la habilidad de compartir y el último ítems enfatiza en la habilidad de hablar en público.

### 3.5.2.2- La lista de cotejo

Es un instrumento que facilita el recojo de información y consiste en una lista de criterios que permiten establecer la presencia o ausencia de indicadores de logro en el aprendizaje de los estudiantes.

La lista de cotejo es un instrumento de evaluación de criterios ya establecidos que se utiliza durante la aplicación del programa de juegos sociales, para verificar si se logran alcanzar los ítems establecidos por la docente, lo cual reflejaría una mejora en las habilidades sociales de los niños y las niñas

Este instrumento tiene una escala valorativa de SI y NO, se utiliza durante los 8 juegos propuestos, es decir, en cada juego se propone una lista de cotejo que contiene 8 ítems para evaluar las habilidades sociales que desarrollan los estudiantes en cada uno de los juegos propuestos. Así pues, tenemos 8 listas de cotejos que se aplican a lo largo de la ejecución del programa para medir el avance de los estudiantes en la adquisición de habilidades sociales a través de la aplicación de los juegos sociales.

Por ejemplo, en el primer juego se busca desarrollar como habilidad social principal: Escuchar y a la vez se relacionan habilidades como hablar en público y tomar iniciativa, a estas habilidades relacionadas se les denomina habilidades asociadas.

Las habilidades asociadas son aquellas habilidades que se desarrollan de manera indirecta en el juego, no se busca directamente el logro de esta habilidad, pero se desarrollan de manera secundaria durante la ejecución del juego.

Para una observación más específica se aplica una lista de cotejo luego de la aplicación de cada uno de los juegos. A continuación se muestran los ítems considerados en la lista de cotejo del primer juego aplicado:

- Mira atentamente al compañero que está hablando
- Demuestra su atención mediante su expresión facial
- Muestra una postura de atención al compañero
- No distrae a los compañeros cuando hablan
- No realiza otra actividad mientras su compañero habla.

- Espera con calma su turno para hablar
- Continúa la historia de manera coherente
- Opina sobre lo que sus compañeros han narrado

Asimismo sucede con los otros juegos, cada uno presenta una lista de cotejo que contiene ítems que reflejan el grado de adquisición de la habilidad que se pretende desarrollar.

### **3.5.2.3- El diario de campo investigativo**

Es un instrumento utilizado para registrar aquellos hechos que son susceptibles de ser interpretados, tiene como finalidad que se logre describir las acciones que realizan los niños y las niñas dentro de la aplicación del programa de juegos sociales que busca la mejora de las habilidades sociales.

El diario de campo investigativo permitió registrar los hechos más resaltantes para luego analizarlos e interpretarlos, obteniendo información de lo que ocurre durante el desarrollo de las sesiones del programa de juegos social. Se recogió información durante las 8 sesiones de duración del programa, describiendo las diversas situaciones presentadas por los estudiantes, con la finalidad de identificar los problemas, proponer alternativas para la mejora.

### **3.5.2.4- El registro anecdótico**

El registro anecdótico es un instrumento en el cual se describen comportamientos importantes del alumno/a en situaciones cotidianas. En el mismo se deja constancia de las observaciones realizadas acerca de las actuaciones más significativas del/la alumno/a en situaciones diarias del proceso de enseñanza aprendizaje.

Se caracteriza por recoger informaciones sobre el comportamiento del niño y la niña; preferentemente recoge evidencias sobre su adaptación social y las conductas típicas relacionadas a la interacción de estos con el medioambiente y con el contexto social en el que se desenvuelven.

Este instrumento fue utilizado por la docente antes de la aplicación del programa de juegos, fue útil para detectar las habilidades sociales carentes en los niños y las niñas, además

permitió descubrir que niño presentaba conductas inapropiadas en su interacción social.

### **3.6. Procedimiento de organización y análisis de resultados.**

El análisis de la información es un proceso dinámico que pretende dar sentido y organización a los datos. A continuación se detallará el procedimiento y el análisis de la organización:

a) **Seriación y codificación:**

Después de aplicar la escala de actitudes y las listas de cotejo a los niños y niñas, se realiza el cruce de información de los ítems planteados en cada uno de los instrumentos aplicados y obtener el consolidado de respuestas totales.

b) **Tabulación o cuadros estadísticos:**

Siendo codificada la información se procedió a la elaboración de los cuadros estadísticos que resultan de gran ayuda, dado que constituyen una forma sintetizada y más comprensible de mostrar los resultados.

Además permite mostrar frecuencias, relaciones y variaciones mediante una presentación ordenada de la información.

c) **Graficación:**

Es la importancia de visualizar los resultados, frecuencias, relaciones y variaciones, se procedió a elaborar los gráficos por cada uno de los cuadros estadísticos del programa basado en juegos sociales. El tipo de gráfico utilizado es el gráfico de barras.

d) **Análisis crítico reflexivo:**

Para analizar el diario de campo investigativo se hizo uso del análisis crítico reflexivo donde se estableció las fortalezas y debilidades que presentan los niños a lo largo de la aplicación del programa de juego social.

e) **Análisis estadístico:**

Análisis que emplea técnicas estadísticas para interpretar datos, ya sea para ayudar en la toma de decisiones o para explicar los condicionantes que determinan algunas conductas.

## **CAPÍTULO IV**

### **RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN**

#### **4.1. Presentación e interpretación de los resultados**

En este capítulo se exponen los resultados obtenidos a través de cuadros y gráficos estadísticos, se toma en cuenta los instrumentos de recojo de información: escala de actitudes entrada y salida, lista de cotejos y diario de campo.

Inicialmente se presenta el cuadro n°01 que muestra los resultados de la escala de actitudes de entrada aplicada a manera de diagnóstico. Posteriormente se detallará los resultados obtenidos en las listas de cotejo que fueron aplicadas durante la ejecución del programa basado en juegos sociales. Finalmente se muestra el cuadro n° 02 que presenta la escala de actitudes de salida, donde se evalúa la eficacia y eficiencia de la aplicación del programa de juegos sociales.

##### **4.1.1. Escala de actitudes: Entrada**

En la escala de actitudes se evalúan las habilidades sociales que poseen los niños y a las niñas de tercer grado de primaria de la institución educativa San Juan Bautista en base a los 10 ítems presentados en el siguiente cuadro.

Los ítems observados en los alumnos son:

1. Presta atención cuando sus compañeros participan el clase
2. Mira atentamente a la profesora cuando da indicaciones
3. Comparte sus materiales con sus compañeros
4. Mantiene una buena relación con sus compañeros de aula
5. Utiliza el lenguaje de manera correcta
6. Participa activamente en clase dando sus opiniones
7. Se expresa con seguridad y claridad
8. Aporta ideas cuando trabajan en equipo
9. Valora la calidad de su trabajo y la de sus compañeros
10. Acepta las opiniones de sus compañeros.

### Cuadro N° 01

#### Escala de actitudes sobre habilidades sociales de los estudiantes

ITEMS	Habilidad social	N° de respuestas	Siempre	Casi siempre	A veces	Casi nunca	Nunca
Presta atención cuando sus compañeros participan en clase	Escuchar	32	9	7	6	8	2
		100%	28.13%	21.88%	18.75%	25%	6.25%
Mira atentamente a la profesora cuando da indicaciones	Escuchar	32	16	6	8	1	1
		100%	50%	18.75%	25%	3.13%	3.13%
Comparte sus materiales con sus compañeros	compartir	32	6	9	12	4	1
		100%	18.75%	28.13%	37.50%	12.50%	3.13%
Mantiene una buena relación con sus compañeros de aula	Compartir	32	8	8	7	6	3
		100%	25%	25%	21.88%	18.75%	9.38%
Utiliza el lenguaje de manera correcta	Hablar en público	32	11	7	12	2	0
		100%	34.38%	21.88%	37.50%	6.25%	0%

Participar activamente en clase dando sus opiniones	Hablar en público	32	7	3	5	11	6
		100%	21.88%	9.38%	15.63%	34.38%	18.75%
Se expresa con seguridad	Hablar en público	32	7	6	9	5	5
		100%	21.88%	18.75%	28.13%	15.63%	15.63%
Aporta ideas cuando trabajan en equipo	Tomar iniciativas	32	9	5	5	6	7
		100%	28.13%	15.63%	15.63%	18.75%	21.88%
Valora la calidad de su trabajo y la de sus compañeros	Tomar iniciativas	32	5	9	7	5	6
		100%	15.63%	28.13%	21.88%	15.63%	18.75%
Acepta las opiniones de su compañeros	Afrontar críticas	32	0	13	3	11	5
		100%	0%	40.63%	9.38%	34.38%	15.63%

### Interpretación:

Tras la aplicación de la escala de actitudes de entrada, podemos notar que los niños y las niñas de tercer grado de primaria de la Institución educativa San Juan Bautista- Catacaos tienen adquiridas las habilidades sociales en diversos grados.

Al observar la tabla, nos damos cuenta que un 50% de los alumnos muestra que son capaces de mirar atentamente a la docente mientras da las indicaciones respectivas; el 40.25% indica que los niños y las niñas son capaces de aceptar las opiniones de sus compañeros; mientras que un 9.375 % es capaz de participar activamente en clase. Esto refleja que hay una variación en los porcentajes obtenidos en la escala de valores, y la variante es la edad de la persona a la cual tienen que escuchar. Si la persona es mayor que ellos el porcentaje obtenido es más elevado.

Si nos detenemos a observar los ítems relacionados a la habilidad de escucha, obtenemos que el 25 % de alumnos casi nunca prestan atención cuando sus compañeros participan en clase. Este porcentaje ratifica que cuando se habla entre contemporáneos las habilidades sociales se desarrollan en menor medida.

En relación a la habilidad de compartir se manifestó que un 28.125% casi siempre comparte sus materiales con sus compañeros.

Pero un 18.75 % de alumnos casi nunca mantiene una buena relación con sus compañeros de aula.

Al analizar los ítems correspondientes a la habilidad de hablar en público se obtuvo que en el primer ítem un 37.5 % de los estudiantes a veces utilizan el lenguaje de manera correcta, mientras que un 34.35% lo hace siempre y un 21.875 % lo realiza casi siempre. Otro de los ítems relacionado a esta habilidad nos informa que un 34.375% casi nunca participan activamente en clase, pero un 21.875% lo hace siempre y un 18.75% no lo hace nunca. Mientras que en el último ítems se observa que un 28.125% a veces se expresa con seguridad y claridad.

La habilidad de tomar iniciativas refleja que un 28.125% de los estudiantes casi siempre valora la calidad de su trabajo y la de sus compañeros, pero asimismo la cantidad de alumnos refleja que siempre aportan ideas cuando trabaja en equipo. Esto muestra que más del 50 % aun no lograr la adquisición de esta habilidad, o solo la manifiestas en escasas ocasiones.

Para concluir con la información recogida en la tabla, se obtiene los porcentajes relacionados a la habilidad de afrontar críticas, la cual manifiesta que un 40.625% de sus alumnos casi siempre aceptan las opiniones de sus compañeros, no obstante, ningún alumno es capaz de adoptar en todo momento.

Después de analizar el cuadro, se observa que la conducta que presenta mayor aceptación (50%) por parte de los alumnos es la conducta relacionada a la habilidad de escuchar, el ítems que refleja la adquisición de esa conducta se basa en mirar atentamente a la profesora cuando da indicaciones.

Asimismo se aprecia que la conducta que presenta menor aceptación (34.375%) está relacionada con la habilidad de hablar en público y de afrontar críticas, ambas conductas son las que han presentado mayores dificultades y carencias en lo alumnos.

#### **4.1.2. Programa de juego social**

El programa basado en juegos sociales busca el desarrollo de las habilidades sociales, para ello está estructurado en ocho juegos sociales de distintos tipos:

- Cooperativo
- De reglas
- Simbólico.

A continuación se detallará cada uno de los juegos y a la vez se presentará la lista de cotejo aplicada tras la ejecución de cada uno de los juegos con la finalidad de evaluar los resultados obtenidos.

##### **4.1.2.1 Juego 1: Yo tengo la palabra**

El primer juego aplicado a los estudiantes fue un juego social de tipo cooperativo que busca desarrollar la habilidad de escuchar en los niños. Las habilidades asociadas son Hablar en público y Tomar iniciativas.

Este juego consiste en que los niños estarán sentados formando un círculo y uno de ellos iniciará la narración de una historia creativa apoyado de una imagen que ha sido entregada previamente por la docente. Todos los niños deben estar atentos para continuar la historia cuando llegue su turno.

A continuación se muestra el cuadro y el gráfico de los resultados obtenidos después de la aplicación del primer juego.

LISTA DE COTEJO					
JUEGO A EVALUAR: YO TENGO LA PALABRA					
FECHA: 21 DE OCTUBRE					
HABILIDADES A DESARROLLAR: ESCUCCHAR					
HABILIDADES ASOCIADAS: HABLAR EN PÚBLICO Y TOMAR INICIATIVAS					
INDICADORES	HABILIDAD	LOGRADO	% LOGRADO	NO LOGRADO	% NO LOGRADO
1.- Mira atentamente al compañero que está hablando	Escuchar	29	90.60%	3	9.40%
2.- Demuestra su atención mediante su expresión facial	Escuchar	29	90.60%	3	9.40%
3.- Muestra una postura de atención al compañero	Escuchar	24	75%	8	25%
4.- No distrae a los compañeros cuando hablan	Escuchar	29	90.60%	3	9.40%
5.- No realiza otra actividad mientras su compañero habla.	Escuchar	29	90.60%	3	9.40%
6.- Espera con calma su turno para hablar	Escuchar	30	93.75%	2	6.25%
7.- Continúa la historia de manera coherente	Hablar en público/ Tomar iniciativas	32	100%	0	0%
8.-Opina sobre lo que sus compañeros han narrado	Hablar en público/ Tomar iniciativas	22	68.75%	10	31.25%

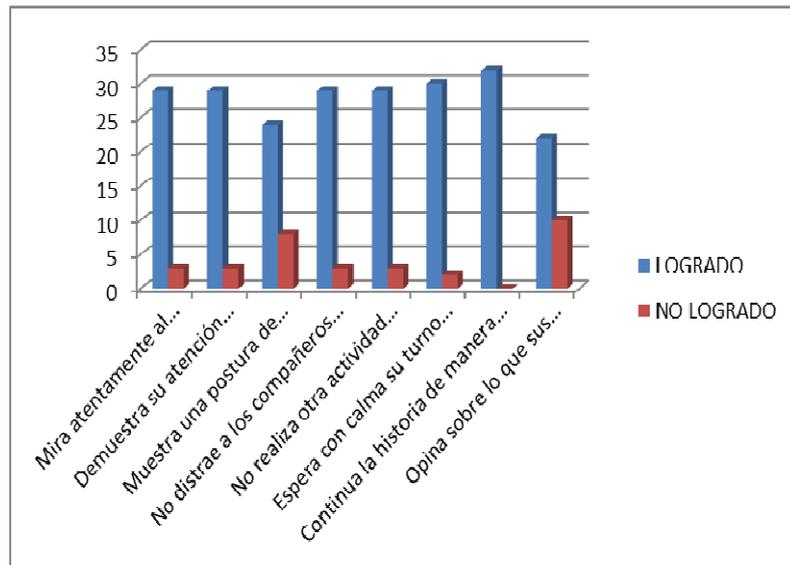


Tabla 1: lista de cotejo 2 “Yo tengo la palabra”

### Interpretación:

Después de la aplicación del juego “Yo tengo la palabra” cuyo objetivo principal es el desarrollo de la habilidad social de escuchar, se aplicó la lista de cotejo, en ella se puede visualizar que los niños y las niñas presentan elevados porcentajes de aceptación en relación a la habilidad social de escuchar.

Uno de los ítems que se logró cumplir al 100% fue el relacionado a las habilidades asociadas de hablar en público y tomar iniciativas que consistía en continuar la historia de manera coherente.

Al observar los ítems respectivos a la habilidad de escuchar obtenemos que 93.75% de los alumnos espera su turno para hablar, un 90.6 % de los estudiantes son capaces de mirar atentamente l compañero que está hablando, demuestra atención mediante su expresión facial, no distrae a sus compañeros mientras hablan ni realizan otra actividad.

Por otro parte, observamos que el menor porcentaje pertenece al ítems de opinar sobre lo que sus compañeros han narrado, este se relaciona con la habilidad social asociada de tomar iniciativas, dado que solo alcanzó un 68.75%.

Se puede concluir que el mayor y menor porcentaje están relacionados a las habilidades asociadas del juego; mientras que la habilidad principal de escuchar mantiene un porcentaje elevado y equitativo durante la aplicación del juego social de tipo cooperativo.

#### **4.1.2.2 Juego 2: Describiendo emociones**

Este juego social es un juego de reglas que al igual que el juego anterior busca el desarrollo de la habilidad de escuchar. Las habilidades sociales asociadas a este juego son: hablar en público y tomar iniciativas.

Para el desarrollo el juego se necesita organizar a los estudiantes en parejas. A cada pareja se le proporciona una pañoleta para que uno de ellos sea vendado. Cuando se terminó de vendar al niño, la docente coloca sobres de colores por toda el aula, el niño que no está vendado debe elegir el color de uno de los sobres colocados para guiar a su compañero hasta el sobre elegido, utilizando como único instrumento de guía la voz. Al llegar al sobre deben abrirlo y encontraran una imagen que describe una emoción con la cual los niños deben narrar un hecho donde se evidencio esa emoción. Posteriormente se invierte los papeles dentro de la pareja.

A continuación se muestra el cuadro y el gráfico de los resultados obtenidos después de la aplicación del segundo juego.

LISTA DE COTEJO					
JUEGO A EVALUAR: <b>DESCRIBIENDO EMOCIONES</b>					
FECHA: 24 DE OCTUBRE					
HABILIDADES A DESARROLLAR: ESCUCCHAR					
HABILIDADES ASOCIADAS: HABLAR EN PÚBLICO Y TOMAR INICIATIVAS					
INDICADORES	HABILIDAD	LOGRADO	% LOGRADO	NO LOGRADO	% NO LOGRADO
1.-Siguen las indicaciones dadas por la docente	Escuchar	30	93.75	2	6.25%
2.-El niño vendado escucha con atención a su compañero.	Escuchar	32	100%	0	0%
3.-El niño vendado sigue las indicaciones de su compañero.	Escuchar	32	100%	0	0%
4.-El niño guía solo dirige al compañero asignado.	Escuchar	30	93.75%	2	6.25%
5.-Utilizan el tono de voz apropiado para ser oído por su compañero.	Escuchar	32	100%	0	0%
6.-Mira con atención al compañero mientras le narra la experiencia según la emoción indicada.	Escuchar	31	96.88%	1	3.13%
7.-No interrumpe la experiencia narrada por su compañero.	Escuchar	31	96.88%	1	3.13%
8.-Participan cuando se comenta sobre el juego realizado.	Tomar iniciativas/ Hablar en público	29	90.63%	3	9.38%

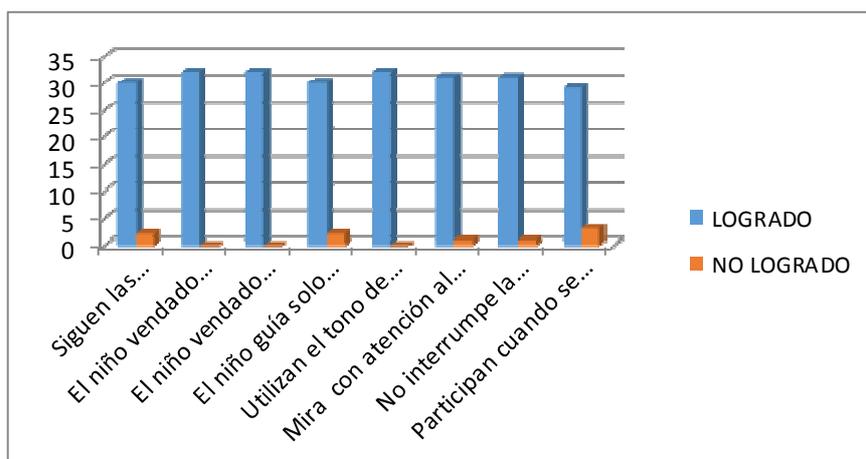


Tabla 2: lista de cotejo 2 “Describiendo emociones”

### Interpretación:

Después de la aplicación del juego “Describiendo emociones” cuyo objetivo principal es el desarrollo de la habilidad social de escuchar, se aplicó la lista de cotejo, en ella se puede apreciar que la mayoría de niños y niñas han adquirido dicha habilidad social durante el desarrollo del juego.

El desarrollo de los ítems: El niño vendado escucha con atención a su compañero, el niño vendado sigue las indicaciones de su compañero y utilizan el tono de voz apropiado para ser oído, alcanzaron el 100% del logro. Todos estos ítems se relacionan directamente con la habilidad principal de escuchar. A comparación del cuadro del juego anterior, vemos que la mejora en la habilidad social de escuchar ha sido notoria.

El menor porcentaje obtenido en este juego fue un 90.625%, el cual se relaciona con el ítem de participar cuando se comenta sobre el juego realizado que pertenece al desarrollo de las habilidades asociadas del juego.

Si bien se observa que el porcentaje de adquisición sigue siendo elevado, se ha podido constatar que hay mejoras en la habilidad principal.

### 4.1.2.3 Juego 3: La Torre más alta

Este juego social es de tipo cooperativo y se enfoca en el desarrollo de la habilidad social de compartir. Las habilidades asociadas a este juego son la de escuchar, tomar iniciativas y afrontar críticas. La primera se ha desarrollado con los dos primeros juegos trabajados, ahora se pretende reafirmarla; las otras dos habilidades han sido desarrolladas en los primeros juegos como habilidades asociadas y nuevamente se asocian a la habilidad principal de este juego.

Este juego consiste en que los niños deberán hacer uso de sus materiales e intentar construir la torre más alta evitando que se destruya. Posteriormente los estudiantes forman grupos y deberán hacer el mismo que en la primera fase pero ahora de manera grupal.

A continuación se muestra el cuadro y el gráfico de los resultados obtenidos después de la aplicación del juego.

LISTA DE COTEJO					
JUEGO A EVALUAR: LA TORRE MÁS ALTA					
FECHA: 28 DE OCTUBRE					
HABILIDADES A DESARROLLAR: COMPARTIR					
HABILIDADES ASOCIADAS: TOMAR INICIATIVAS, ESCUCHAR Y AFRONTRAR CRÍTICAS.					
INDICADORES	HABILIDAD	LOGRADO		% NO LOGRADO	
1.-Elabora su torre de manera individual, haciendo uso de sus materiales.	Tomar iniciativas	31	96.88%	1	3.13%
2.-Pone a disposición todos sus materiales para el trabajo en grupo.	compartir	30	93.75%	2	6.25%
3.-Hace uso de sus materiales y el de sus compañeros para la construcción de la torre grupal.	Compartir	29	90.60%	3	9.40%

4.-Utilizan todos los materiales para la construcción de la torre grupal sin dejar de lado alguno.	Compartir	29	90.60%	3	9.40%
5.- Deja que su material sea utilizado por todos los integrantes de su equipo.	Compartir	30	93.75%	2	6.25%
6.-No está pendiente de sus materiales sino del objetivo del juego.	Escuchar	30	93.75%	2	6.25%
7.-Aporta y acepta ideas para la construcción de la torre	Escuchar/ tomar iniciativas	31	96.88%	1	3.13%
8.-Acepta el triunfo o derrota de su equipo, como resultado del trabajo realizado por todos.	Afrontar críticas.	25	78.13%	7	21.88%

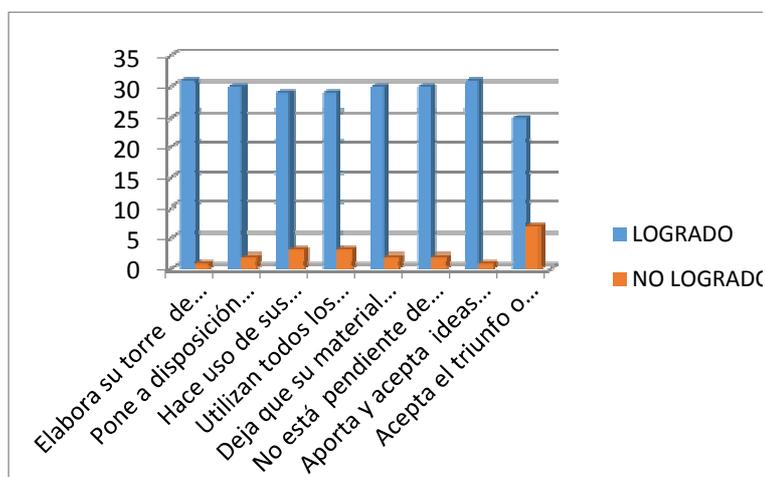


Tabla 3: lista de cotejo: "La Torre más alta"

### **Interpretación:**

Después de la aplicación del juego “La Torre más alta” cuyo objetivo principal es el desarrollo de la habilidad social de compartir, se aplicó la lista de cotejo, en ella se puede visualizar que los niños y las niñas se han visto favorecidos en la mejora de la habilidad social de compartir porque han mejorado los resultados obtenidos en la escala de actitudes que se realizó a manera de diagnóstico.

Al realizar el juego, se observa que un 93.75 % de los niños y las niñas son capaces de poner a disposición de sus compañeros sus materiales para el trabajo grupal, dejando que este sea utilizado por otros y sin estar pendiente de ellos. Estas conductas reflejan que el juego propicia que el niño adquiera conductas que le faciliten el desarrollo de habilidades sociales.

Por otro lado tenemos que un 78.125% de los estudiantes acepta el triunfo o derrota de su equipo, como resultado del trabajo realizado por todos; pero un 21.85% de los alumnos presenta carencia en dicha conducta, siendo este uno de los porcentajes de negatividad más elevados durante la aplicación del juego.

#### **4.1.2.4 Juego 4: Formando figuras**

El juego aplicado a los estudiantes es un juego social de tipo cooperativo y tiene como objetivo principal el desarrollo de la habilidad social de compartir. Las habilidades sociales asociadas a este juego son: tomar iniciativas y escuchar.

Este juego consiste en agrupar a los niños en pequeños grupos; cada estudiante debe proporcionar los útiles de su cartuchera para que en sus grupos de trabajo intenten formar la figura que la docente menciona, esta puede ser una estrella, una casa, etc. El grupo ganador es aquel que forma las figuras de manera más rápida.

A continuación se muestra el cuadro y el gráfico de los resultados obtenidos después de la aplicación del juego.

LISTA DE COTEJO					
JUEGO A EVALUAR: <b>FORMANDO FIGURAS</b>					
FECHA: 31 DE OCTUBRE					
HABILIDADES A DESARROLLAR: COMPARTIR					
HABILIDADES ASOCIADAS: TOMAR INICIATIVAS, ESCUCHAR Y AFRONTAR CRÍTICAS.					
INDICADORES	HABILIDAD	LOGRADO	% LOGRADO	NO LOGRADO	% NO LOGRADO
1.- Comparte sus útiles con su compañeros	Compartir	32	100%	0	0%
2.-Pone a disposición los útiles más apropiados para la actividad	Compartir	32	100%	0	0%
3.-Se preocupa por que su grupo forme la figura indicada.	Tomar iniciativas	32	100%	0	0%
4.-Colabora en la construcción de la figura	Compartir / Tomar iniciativas.	32	100%	0	0%
5.- Muestra aceptación por todos los materiales sin rechazar los de algún compañero.	Compartir	32	100%	0	0%
6.-No está pendiente de sus materiales sino del objetivo del juego.	Compartir	32	100%	0	0%
7.-Aceptan las ideas de sus compañeros como parte del trabajo en equipo.	Escuchar	32	100%	0	0%
8.-Acepta el triunfo o derrota de su equipo, como resultado del trabajo realizado por todos.	Afrontar críticas.	27	84.38%	5	15.63%

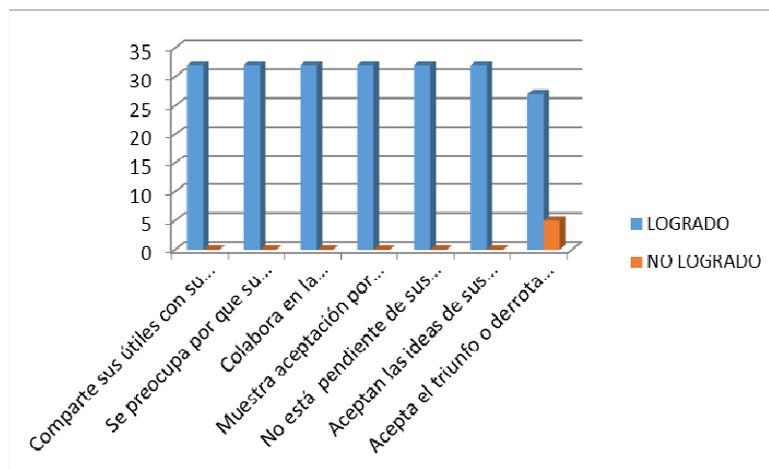


Tabla 4: lista de cotejo: "Formando figuras"

### Interpretación:

Después de la aplicación del juego "Formando figuras" cuyo objetivo principal es el desarrollo de la habilidad social de compartir, se aplicó la lista de cotejo, en ella se puede observar que los niños y las niñas han adquirido en su gran mayoría todos los ítems reflejando así una mejora notable en comparación a los datos obtenidos en la escala de actitudes de entrada.

El 100% de los niños y niñas comparten sus útiles con sus compañeros, ponen a disposición sus útiles más apropiados para la actividad, muestran preocupación porque su grupo forme la figura indicada, no está pendiente de sus materiales sino que se centra en el objetivo del juego y son capaces de aceptar las ideas de sus compañeros como parte de su trabajo grupal.

El menor porcentaje obtenido en este juego fue un 84.375%, el cual se relaciona con el ítem de aceptar el triunfo o derrota de su equipo como resultado del trabajo realizado, el cual pertenece al desarrollo de la habilidad de afrontar críticas. Este ítem es el mismo que fue aplicado en el juego anterior dado que en ambos se busca que los niños adquieran la habilidad de compartir, comparando los resultados se observa que el porcentaje en ambos juegos sufre una ligera variación pero sigue siendo el menos aceptado. En el tercer juego el porcentaje de este ítem es

78.125% mientras que en el cuarto juego es de 84.375%, esto manifiesta que hay una ligera mejora en dicha conducta.

#### 4.1.2.5 Juego 5: Descifrando frases

El juego aplicado a los estudiantes fue un juego social que combina el juego cooperativo con el juego de reglas, busca desarrollar la habilidad de hablar en público, habilidad que ha sido asociada a los juegos anteriores y no se ha visto desarrollada en su totalidad. Las habilidades asociadas son escuchar y tomar iniciativas.

Este juego consiste en que los niños forman grupos y luego se colocan en fila uno detrás de otro. La docente transmite un mensaje a cada uno de las filas que debe trasladarse hasta llegar al primer compañero, el primer niño de cada fila menciona la frase y la explica brevemente. Posteriormente, se repite el mismo procedimiento hasta que todos los alumnos lleguen a ser primero.

A continuación se muestra el cuadro y el gráfico de los resultados obtenidos después de la aplicación del juego:

LISTA DE COTEJO					
JUEGO A EVALUAR: <b>DESCIFRANDO FRASES</b>					
FECHA: 04 DE NOVIEMBRE					
HABILIDADES A DESARROLLAR: HABLAR EN PÚBLICO.					
HABILIDADES ASOCIADAS: TOMAR INICIATIVAS Y ESCUCHAR					
INDICADORES	HABILIDAD		% LOGRADO	NO LOGRADO	% NO LOGRADO
		LOGRADO			
1.-Menciona la frase en voz alta.	Hablar en público	29	90.60%	3	9.40%
2.-Utiliza la postura correcta mientras habla.	Hablar en público	26	81.25%	6	18.75%
3.-Explica con sus propias palabras lo que entiende de la frase.	Hablar en público	31	96.88%	1	3.13%

4.-Muestra seguridad al expresarse	Hablar en público	27	84.38%	5	15.63%
5.-Muestra una fluidez del lenguaje mientras habla.	Hablar en público	28	87.50%	4	12.50%
6.-Evita el uso de muletillas al expresarse	Hablar en público	29	90.60%	3	9.40%
7.-Gesticula correctamente	Hablar en público.	30	93.75%	2	6.25%
8.-Se expresa haciendo uso de un tiempo prudente.	Hablar en público	27	84.38%	5	15.63%

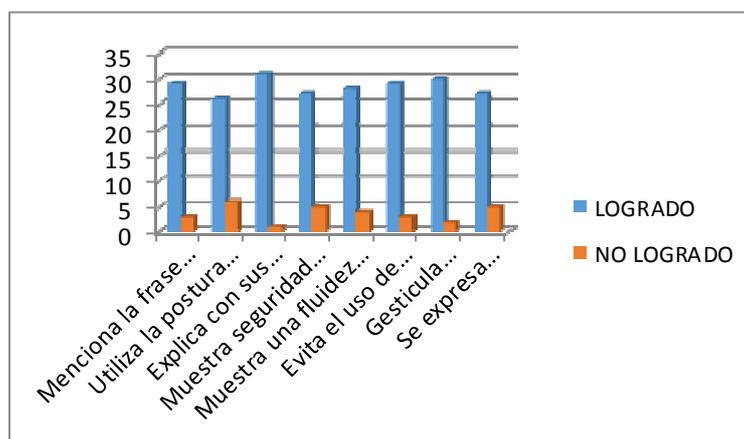


Tabla 5: lista de cotejo: “Descifrando frases”

### Interpretación:

Después de la aplicación del juego “Descifrando frases” cuyo objetivo principal es el desarrollo de la habilidad social de hablar en público, se aplicó la lista de cotejo, los niños y las niñas se han visto favorecidos en la mejora de la habilidad social de hablar en público porque se han mejorado los resultados obtenidos en la escala de actitudes que se realizó a manera de diagnóstico.

El porcentaje en esta habilidad ha sido favorable, un 96.875% explica con sus propias palabras lo que entiende y un 90.6% refleja que los niños son capaces de mencionar la frase en voz alta y evita el uso de muletillas al expresarse.

Utilizar la postura correcta mientras se habla es una de las conductas observables que refleja que el niño está encaminado en la adquisición de la habilidad de hablar en público, pero el 18.75% aún no han logrado dicha conducta.

#### **4.1.2.6 Juego 6: Los periodistas**

Este juego social es un juego simbólico, pretende alcanzar con éxito la habilidad social de hablar en público, reforzando las conductas que no se alcanzaron al 100% en el juego anterior. La habilidad asociada es tomar iniciativas.

Este juego consiste en que los niños de manera grupal deben crear su espacio televisivo o radial haciendo uso de materiales variados como cartulina, hojas de colores, papeles, plumones etc. Cada grupo debe evidenciar el desempeño del rol de periodista. Posteriormente cada grupo sale al frente de la clase y ejecuta su programa, asumiendo el rol que ellos mismos se han designado, algunos pueden ser comentaristas de deporte, otros reporteros, también pueden asumir el rol del periodista que informa el tiempo.

A continuación se muestra el cuadro y el gráfico de los resultados obtenidos después de la aplicación de este juego

LISTA DE COTEJO					
JUEGO A EVALUAR: <b>LOS PERIODISTAS</b>					
FECHA: 07 DE NOVIEMBRE					
HABILIDADES A DESARROLLAR: HABLAR EN PÚBLICO					
HABILIDADES ASOCIADAS: TOMAR INICIATIVAS					
INDICADORES	HABILIDAD			NO LOGRADO	% NO LOGRADO
		LOGRADO	% LOGRADO		
1.- Organiza su sección de periodistas	Tomar iniciativas	32	100%	0	0%
2.- Utiliza la postura correcta mientras habla.	Hablar en público	30	93.75%	2	6.25%
3.-Utiliza el tono de voz adecuado para llegar a todos sus compañeros	Hablar en público.	28	87.50%	4	12.50%
4.-Muestra seguridad al expresarse	Hablar en público	30	93.75%	2	6.25%
5.-Posee fluidez de palabras	Hablar en público	30	93.75%	2	6.25%
6.-Evita el uso de muletillas al expresarse	Hablar en público.	30	93.75%	2	6.25%
7.-Domina el tema del que habla.	Hablar en público.	32	100%	0	0%
8.-Utiliza correctamente el espacio mientras habla	Hablar en público.	31	96.88%	1	3.13%

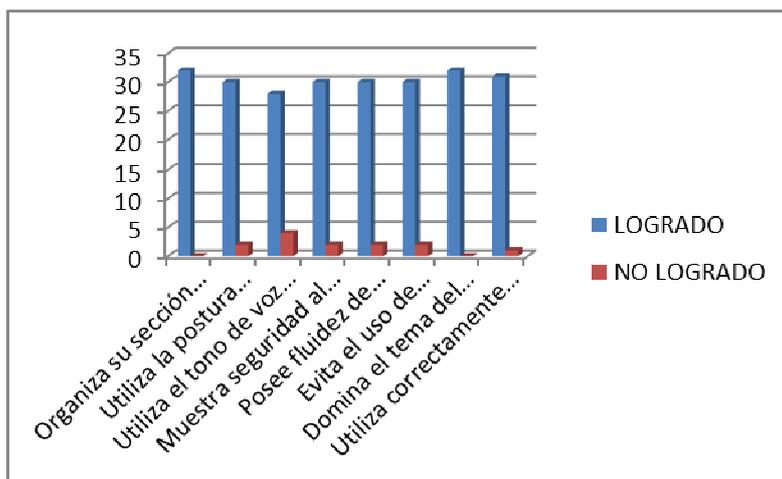


Tabla 6: lista de cotejo: “Los periodistas”

### Interpretación:

Después de la aplicación del juego “Los periodistas” cuyo objetivo principal es el desarrollo de la habilidad social de hablar en público, se aplicó la lista de cotejo, en ella se puede apreciar que hay una mejoría en la adquisición de dicha habilidad social en relación con el juego anterior.

Los niños lograron al 100% organizar la sección de su programa, este indicador está directamente relacionado con la habilidad de tomar iniciativas, otro indicador que alcanzó el 100% fue que los niños y las niñas son capaces de dominar el tema del que tienen que hablar.

En la aplicación de este juego se observa un progreso notorio, en el primer juego los niños lograron el 84.375% al mostrar seguridad mientras se expresan, ahora el porcentaje aumento a 93.75%, asimismo en el juego anterior refleja que tan solo el 81.25% de los estudiantes utiliza la postura adecuada mientras habla y ahora el porcentaje aumento a 93.75%.

Uno de los ítems que representan el menor porcentaje adquirido es 87.5% se refiere a si el niño utiliza el tono de voz adecuado para llegar a todos sus compañeros, esta conducta aún no se ha logrado alcanzar en su totalidad, porque el niño a pesar de expresarse en público utiliza un tono de voz muy bajo, lo que dificulta que sea escuchado por los demás.

#### 4.1.2.7 Juego 7: Formando palabras

El juego aplicado a los estudiantes fue un juego social que combina el juego cooperativo con el juego de reglas, desarrolla la habilidad social de tomar iniciativas, busca que el niño sea capaz de organizarse para alcanzar los objetivos planteados en el desarrollo del juego. Las habilidades asociadas son escuchar y afrontar críticas.

Este juego consiste en formar grupos y a cada uno de ellos se les entrega cartulinas que contienen las letras de abecedario. Los alumnos deben organizarse dividiéndose las letras, de tal manera que cuando el docente diga una palabra, ellos se ordenen y formen la palabra mencionada. Ganará el grupo que sea más ágil organizado en el desarrollo del juego.

A continuación se muestra el cuadro y el gráfico de los resultados obtenidos después de la aplicación del juego

LISTA DE COTEJO					
JUEGO A EVALUAR: <b>FORMANDO PALABRAS</b>					
FECHA: 11 DE NOVIEMBRE					
HABILIDADES A DESARROLLAR: TOMAR INICIATIVAS					
HABILIDADES ASOCIADAS: ESCUCHAR Y AFRONTAR CRÍTICAS					
INDICADORES	HABILIDAD		% LOGRADO	NO LOGRADO	% NO LOGRADO
		LOGRADO			
1.-Se organiza en su grupo	Tomar iniciativa.	31	96.88%	1	3.13%
2.- Es capaz de colocarse en el orden correspondiente	Tomar iniciativa	28	87.50%	4	12.50%
3.-Forman las palabras siguiendo el orden establecido.	Tonar iniciativa	29	90.60%	3	9.40%
4.-Hablan entre sí para ubicarse correctamente.	Escuchar	30	93.75%	2	6.25%

5.-Muestra agilidad y coordinación durante los movimientos realizados en la actividad.	Tomar iniciativas	28	87.50%	4	12.50%
6.-Propone alternativas para agilizar la formación de las palabras	Tomar iniciativas	30	93.75%	2	6.25%
7.-Participa activamente en la formación de palabras	Tomar iniciativa	28	87.50%	4	12.50%
8.-Acepta cuando los otros grupos formaron antes las palabras.	Afrontar críticas.	29	90.60%	3	9.40%

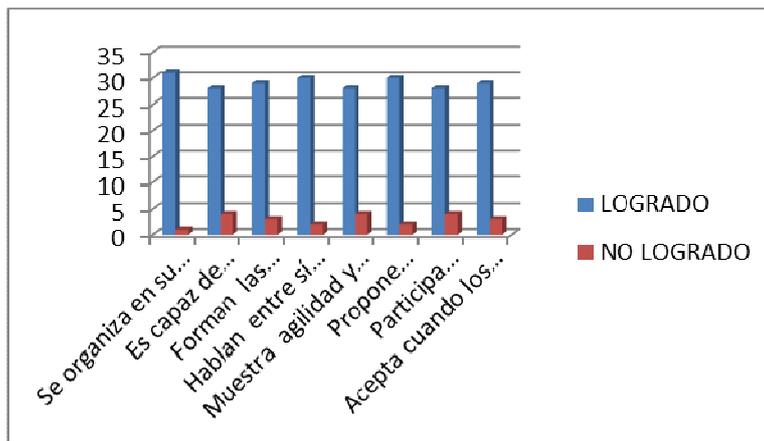


Tabla 7: lista de cotejo: "Formando palabras"

### Interpretación:

Después de la aplicación del juego "Formando palabras" cuyo objetivo principal es el desarrollo de la habilidad social de tomar iniciativas, se aplicó la lista de cotejo, en ella se puede apreciar que los

indicadores han alcanzado más del 80% del nivel de logro, lo que significa un gran avance en el desarrollo social del niño.

Los niños y las niñas han adquirido al 96.875% el ítem relacionado a la organización de los estudiantes en su grupo, esto se relaciona con la habilidad asociada de tomar iniciativas. El 93.75% refleja que los niños son capaces de hablar entre sí para ubicarse correctamente y de proponer alternativas para agilizar la formación de las palabras, estas son conductas que muestran que el niño es capaz de tomar iniciativas en diversas situaciones.

Asimismo, se obtiene un porcentaje muy elevado de 96.88% que muestra la capacidad del estudiante para organizarse en grupo y el 93.75% propone alternativas para conseguir un objetivo con su grupo.

Por otro lado, la habilidad asociada de afrontar críticas ha conseguido el 90.60% de aprobación en los estudiantes, porcentaje elevado para dicha habilidad, dado que en juegos anteriores también se ha trabajado pero el porcentaje de logro es más bajo que el registrado en este juego.

#### **4.1.2.8 Juego 8: ¿Qué harías tú?**

El último juego aplicado a los estudiantes fue un juego social de tipo simbólico, busca desarrollar la habilidad de tomar iniciativas, pretende que el niño busque una solución a la situación planteada. Las habilidades asociadas son hablar en público, escuchar.

Este juego consiste en formar grupos de tres o dos niños. La docente lee un caso y los niños proponen una posible solución durante un tiempo determinado. Posteriormente se dialoga en clase sobre las soluciones propuestas por los alumnos, evaluando si su solución sería la más correcta y después de la participación de todos se genera una solución a nivel de aula.

A continuación se muestra el cuadro y el gráfico de los resultados obtenidos después de la aplicación del último juego

LISTA DE COTEJO					
JUEGO A EVALUAR: <b>¿QUÉ HARÍAS TÚ?</b>			FECHA: 28 DE OCTUBRE		
HABILIDADES A DESARROLLAR: TOMAR INICIATIVAS					
FECHA: 14 DE NOVIEMBRE					
HABILIDADES ASOCIADAS: HABLAR EN PÚBLICO Y ESCUCHAR.					
INDICADORES	HABILIDAD	%	% LOGRADO	NO LOGRADO	% NO LOGRADO
		LOGRADO			
1.-Escucha con atención la situación planteada.	Escuchar	32	100%	0	0%
2.-Propone alternativas de solución	Tomar iniciativas	32	100%	0	0%
3.-Dialoga con su grupo y eligen la alternativa más apropiada.	Tomar iniciativas	31	96.88%	1	3.13%
4.-Comunica la decisión tomada.	Hablar en público.	32	100%	0	0%
5.-Muestras seguridad al expresar su solución	Escuchar	30	93.75%	2	6.25%
6.-Acepta las opiniones de sus compañeros	Escuchar	32	100%	0	0%
7.-Analiza la solución de sus demás compañeros	Tomar iniciativa	32	100%	0	0%
8.- Participa en clase para llegar a una conclusión sobre la situación planteada.	Tomar iniciativas/ Hablar en público	31	96.88%	1	3.13%

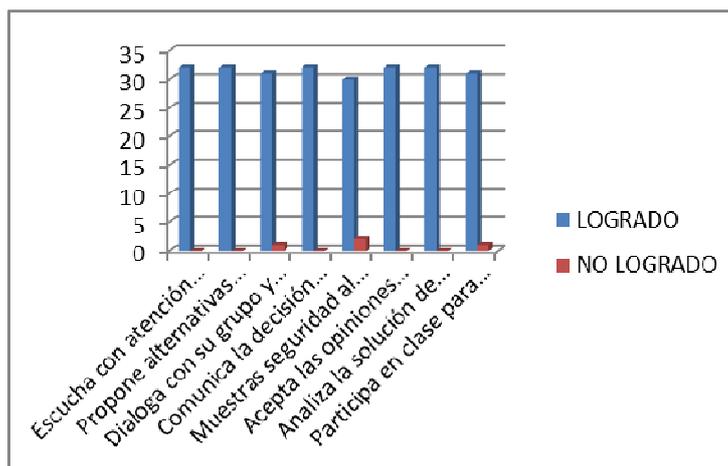


Tabla 8: lista de cotejo: “¿Qué harías tú?”

### Interpretación:

Después de la aplicación del juego “¿Qué harías tú?”, cuyo objetivo principal es el desarrollo de la habilidad social de tomar iniciativas, se aplicó la lista de cotejo, en ella se puede apreciar que la mayoría de niños y niñas han adquirido dicha habilidad social durante el desarrollo del juego. Más del 90 % de los alumnos alcanzó el desarrollo de todos los ítems, lo que refleja una mejoría en su vida social a través de los juegos propuestos.

El desarrollo de los ítems refleja un alto porcentaje que favorece el desarrollo de la habilidad social de tomar iniciativas, vemos pues que, el estudiante escucha con atención la situación planteada, propone alternativas de solución, comunica la decisión tomada, acepta las opiniones de sus compañeros y analiza la solución propuesta por sus demás., todas estos indicadores han sido logrados al 100%, lo que refleja que el niño adopta esas conductas siendo capaz de tomar iniciativas en el juego.

En este último juego se han trabajado diversas habilidades sociales, alcanzando un porcentaje muy elevado. Esto refleja que la continuidad del trabajo con una habilidad específica propicia el éxito de esta.

### 4.1.3 Escala de actitudes: Salida

En la escala de actitudes de salida se evalúan la mejora de habilidades sociales en los niños y a las niñas de tercer grado de primaria de la institución educativa San Juan Bautista tras la aplicación del programa basado en juegos sociales.

Esta escala contiene los mismos ítems propuestos en la escala de entrada, por ende son 10 ítems los que han sido evaluados, con el objetivo de observar la variación del grado de adquisición de las habilidades sociales de los niños y niñas de tercer grado de la Institución educativa San Juan Bautista. Así se puede observar la mejora de los estudiantes luego de la aplicación del programa de juegos sociales, asimismo se evalúa la eficacia de dicho programa.

A manera general, se observa una variación favorable en las habilidades sociales de los estudiantes. Todo ello se puede apreciar en el siguiente cuadro que se presenta a continuación:

ITEMS	Habilidad social	Nº de respuestas	Siempre	Casi siempre	A veces	Casi nunca	Nunca
Presta atención cuando sus compañeros participan en clase	Escuchar	32	20	10	1	1	0
			62.50%	3.13%	3.13%	31.25%	0%
Mira atentamente a la profesora cuando da indicaciones	Escuchar	32	30	1	0	0	0
			93.75%	3.13%	3.13%	0%	0%
Comparte sus materiales con sus compañeros	compartir	32	31	1	0	0	0
			96.88%	3.13%	0%	0%	0%
Mantiene una buena relación con sus compañeros de aula	Compartir	32	28	3	1	0	0
			87.50%	9.38%	3.13%	0%	0%

Utiliza el lenguaje de manera correcta	Hablar en público	32	29	2	1	0	0
			90.63%	6.25%	3.13%	0%	0%
Participar activamente en clase dando sus opiniones	Hablar en público	32	30	1	1	0	0
			93.75%	3.13%	3.13%	0%	0%
Su expresa con seguridad y claridad	Hablar en público	32	25	5	1	1	0
			78.13%	15.63%	3.13%	3.13%	0%
Aporta ideas cuando trabajan en equipo	Tomar iniciativas	32	29	2	0	1	0
			90.63%	6.25%	0%	3.13%	0%
Valora la calidad de su trabajo y la de sus compañeros	Tomar iniciativas	32	30	1	1	0	0
			93.75%	3.13%	3.13%	0%	0%
Acepta las opiniones de su compañeros	Afrontar críticas	32	25	4	3	0	0
			78.13%	12.50%	9.38%	0%	0%

### Interpretación:

En la aplicación de la escala de actitudes de salida, podemos notar que los niños y las niñas presentan un progreso notable en las habilidades sociales, lo que facilita la interacción dentro del aula, mejorando el clima educativo durante el desarrollo de las sesiones de aprendizaje. Este progreso es reflejado en los resultados obtenidos en las tablas, vemos pues que ningún estudiante posee la frecuencia de nunca en los ítems indicados.

Los ítems relacionados a la habilidad de escuchar muestran que solo el 3.125% casi nunca presta atención cuando sus compañeros participan en clase, mientras que el 62.5% muestra la adquisición de dicha conducta. Asimismo el 93.75% muestra que los estudiantes siempre miran con atención a la docente cuando ella da las indicaciones, situación que se evidencia desde la aplicación del primer juego trabajado.

La habilidad de compartir también ha mostrado una mejora, el 96.875% comparte sus materiales con sus compañeros y el 87.5%

mantiene una buena relación con sus compañeros, sin embargo el 3.125% aun presentan una constancia de siempre en la adquisición de dichas conductas.

El hablar en público presenta también una mejoría en relación a los resultados obtenidos en la escala de actitudes. El 93.75% utiliza el lenguaje de manera correcta, el 90.625% se expresa con seguridad y claridad. Asimismo el 78.125% siempre participa activamente en clase dando sus opiniones, sin embargo el 15.625% aún están adaptando dicha conducta porque la frecuencia que presenta dicha conducta es de casi siempre.

Los ítems relacionados a tomar iniciativas presentan altos porcentajes de adquisición de la habilidad, el 90.625% aportan ideas cuando trabajan en equipo y el 93.75% valora la calidad de sus trabajo y la de sus compañeros.

Por último tenemos al ítem relacionado con la habilidad de afrontar críticas, el 78.125% son capaces de aceptar las opiniones de sus compañeros, mientras que el 9.375% a veces muestra la adquisición de dichas conductas y otras veces no.

#### **4.2. Análisis y discusión de los resultados**

Al iniciar esta investigación en el aula de tercer grado de primaria de la institución educativa San Juan, pude observar que la mayoría de los estudiantes que tenía a cargo presentaban dificultades en la adquisición de las habilidades sociales necesarias, lo que dificultaba las interacciones dentro del aula, por ello se decidió elaborar un instrumento de observación que facilitara el diagnóstico del déficit de las habilidades sociales.

La habilidades sociales son un conjunto de conductas emitidas por un individuo en un contexto interpersonal que expresa los sentimientos, actitudes, deseos, opiniones o derechos de ese individuo de un modo adecuado a la situación, respetando esas conductas en los demás, y que generalmente resuelve los problemas inmediatos de la situación mientras minimiza la probabilidad de futuros problemas. (Caballo, 1986). Esta definición nos permite reconocer la gran importancia de desarrollar habilidades sociales en los niños, porque esto facilita la interacción de los

estudiantes evitando así que se creen problemas entre ellos dificultando la convivencia escolar. Por ello se aplicó un instrumento para evaluar las habilidades sociales que poseía los niños.

El primer instrumento aplicado durante el presente trabajo de investigación fue una escala de actitudes allí se obtuvo los datos que sirvieron de diagnóstico para posteriormente plantear el plan de trabajo que se llevaría a cabo. La escala de actitudes fue aplicada a los 32 estudiantes, estuvo basada en 5 habilidades sociales: escuchar, compartir, hablar en público, afrontar críticas y trabajar.

Dados los resultados de la escala de actitudes obtuvimos que la habilidad social que los estudiantes presentan con mayor frecuencia es la de escuchar. Aunque al analizar los ítems podemos detectar que los niños tienen mayor predisposición a escuchar a la docentes y no sucede lo mismo con sus compañeros.

La habilidad que menos desarrollada esta en los niños es la de afrontar críticas, dado que pocos alumnos toleran que sus compañeros opinen sobre sus trabajos. Otra habilidad que se les dificulta a los niños es la de hablar en público dado que les resulta una actividad compleja y desafiante. Sin embargo, la habilidad de compartir es una habilidad que presenta pocas dificultades, por lo general los estudiantes comparten sus materiales y más aún si todos buscan un objetivo en común.

Al conocer el grado de habilidades sociales que posee cada uno de los estudiantes, se creó un plan de trabajo basado en los juegos sociales porque jugar es un medio ideal para un aprendizaje social positivo porque es natural, activo y muy motivador para la mayor parte de los niños niñas.

Las habilidades sociales son conductas aprendidas que pueden ser modificadas o reforzadas en forma permanente a lo largo del proceso de socialización natural en la familia, la escuela y la comunidad que permiten al niño interactuar efectiva y satisfactoriamente con los demás. (Monjas, 2009). Con la afirmación dada por Monjas destacamos la influencia de un programa para mejorar y desarrollar habilidades sociales afecta favorablemente al proceso socializador del niño porque le permitirá adquirir las conductas necesarias para convivencia escolar.

El programa que busca mejorar el desarrollo de habilidades sociales fue aplicado en ocho sesiones con ocho juegos sociales de distinto tipo.

El primer juego fue de tipo cooperativo porque se busca la integración de todos los estudiantes. Al observar los resultados obtenidos en la lista de cotejo aplicada después de la aplicación del juego podemos afirmar que los niños presentan una mejora notable en comparación con los resultados obtenidos en la escala de actitudes. En la escala los niños tenían mayor predisposición de escuchar a la docente, ahora este juego profundiza en la atención de los niños a sus compañeros.

El segundo juego social fue de reglas, este juego ayudó a mejorar notoriamente las actitudes que muestran la habilidad de escuchar, incluso supero los porcentajes del juego anterior, llegando alcanzar el 100% en la adquisición de dichas conductas.

En el tercer y cuarto juego son de tipo cooperativo y buscan el desarrollo de la habilidad social de compartir. Garaigordobil y Fagoaga señalan que estos juegos promueven la comunicación, la cohesión y la confianza y tienen en su base la idea de aceptarse, cooperar y compartir.

El quinto juego es de tipo cooperativo y de reglas, se busca el desarrollo de la habilidad de hablar en público, los resultados son favorables y muestran un progreso en dicha habilidad en relación con los resultados obtenidos en la escala de valores.

El siguiente juego que también busca el desarrollo de la habilidad de hablar en público es de tipo simbólico y muestra una mejora en relación al juego anterior. El juego simbólico favorece el desarrollo y la adaptación social del niño, estimula la comunicación y la cooperación con los iguales, amplían el conocimiento relacionado con el mundo social y consigo mismo, fomentando el desarrollo moral del niño.

En los juegos la mayor parte de los niños hacen uso de las habilidades sociales sin inconveniente alguno, se busca la diversión, no hay un ambiente tenso y por ello los estudiantes actúan de manera natural, sin temores ni miedos. Es fundamental que la docente genere el ambiente adecuado para que los niños jueguen y desarrollen aspectos de su personalidad.

Los dos últimos juegos buscan el desarrollo de la habilidad social de tomar iniciativas, ambos muestran un progreso en dicha habilidad, aunque en el segundo juego la mayoría de los niños logran la adquisición de las conductas al 100%.

Al terminar la aplicación del programa de juegos sociales nos damos cuenta que es frecuente que el segundo juego que busca la adquisición de una habilidad específica logre mejores resultados que el primer juego. Esto quiere decir que las habilidades si son reforzadas con frecuencia van siendo adquiridos y utilizadas a menudo.

En la aplicación del programa nos damos cuenta que los tres tipos de juegos sociales favorecen el desarrollo social de los niños. En cada juego los niños van practicando y reforzando las habilidades en las que presentan dificultades.

Es importante considerar dentro del ámbito escolar el desarrollo de habilidades sociales, pues estas generan un clima propicio para el desarrollo de las sesiones de aprendizaje y además influye el desarrollo integral del niño.



## CAPÍTULO V

### RESUMEN DE INVESTIGACIÓN

---

#### 5.1. Conclusiones

Mediante este trabajo de investigación se llegó a las siguientes conclusiones:

- a. Los niños de tercer grado de primaria de la Institución educativa San Juan Bautista tienen adquiridas habilidades sociales en diversos niveles de logro. El 20 % de los niños son competentes socialmente, pero el 80 % aun presenta déficit en el ámbito social.
- b. Luego de la aplicación de los juegos sociales, se mostró una mejora en el desarrollo de las habilidades sociales de los estudiantes. Cada juego hizo posible el desarrollo de una habilidad social específica que se veía favorecida en la interacción en el aula.
- c. Los juegos sociales de tipo simbólico, cooperativo y de reglas facilitaron el desarrollo de las habilidades sociales en el aula de tercer grado de primaria de la institución educativa San Juan Bautista – Catacaos. Los tres tipos de juego que han sido aplicados presentan altos porcentajes en la mejora de habilidades sociales, cada uno de ellos logra alcanzar su objetivo.

- d. Los resultados obtenidos en las listas de cotejo aplicadas en cada uno de los juegos, muestran una mejora notable en el desarrollo de las habilidades sociales. Cada habilidad es trabajada en dos sesiones con juegos diferentes, generalmente en el segundo juego se afianzan más las conductas manifestando así la adquisición de una determinada habilidad social.
- e. La aplicación de la escala de actitudes al finalizar el programa de juegos permitió analizar y comparar los resultados obtenidos en la escala de actitudes de entrada. Se observó una mejora notable y un mejor desempeño en el ámbito social de los estudiantes mostrando conductas favorables para la convivencia escolar, permitiendo así un progreso en la interacción social dentro y fuera del aula.
- f. El programa de juego sociales aplicado a los niños y niñas de tercer grado de la institución educativa propició el desarrollo social de más del 50% de los estudiantes, asimismo reforzó las habilidades sociales que ya poseían un reducido porcentaje de alumnos, generando así que el comportamiento de niños y niñas mejore notoriamente en el salón de clase durante los últimos meses del año escolar creando un ambiente agradable para desarrollar nuestros aprendizajes.

## **5.2. Recomendaciones**

A través de esta investigación, se considera importante realizar las siguientes recomendaciones, con el objetivo de continuar el desarrollo y mejora de las habilidades sociales en los niños y niñas:

- a. Realizar una continua observación y reflexión de los comportamientos de los estudiantes en cada una de las actividades para observar el grado de desarrollo de habilidades sociales que poseen cada uno.
- b. Diseñar programas de juego social que sean favorables para la adquisición de los aprendizajes de los estudiantes, especialmente para el aprendizaje social. Esto facilitará la interacción dentro y fuera del aula.
- c. Vivenciar las habilidades sociales trabajadas en el programa de juegos y evaluar qué otras habilidades se pueden trabajar según las necesidades que presenta el aula.

- d. Tener en cuenta que el desarrollo de habilidades es un proceso que se vivencia a través del tiempo con los refuerzos y estímulos necesarios. Por ello es importante que se realice una revisión periódica de las habilidades previamente aprendidas para reforzarlas y vivenciarlas en diversas situaciones.
- e. Reflexionar y compartir nuestra experiencia con las demás docentes de la institución educativa, dialogar sobre las ventajas de la aplicación del programa de juegos sociales para desarrollar las habilidades sociales en los niños y mejorar la convivencia en el aula.
- f. Orientar a los padres de familia sobre la importancia del desarrollo de las habilidades sociales en los niños y niñas e indicarles que son un factor importante en ese desarrollo y por ende deben contribuir desde el hogar a fortalecer la habilidad social que se está trabajando.



## BIBLIOGRAFÍA

---

- Álvarez, C (1987). El juego infantil. En J. Mayor (coord.): La psicología en la escuela infantil. Madrid: Amayo.
- Arango, M. (2001). Boletín n.1 , Cinde.
- Balsells, A (1997). Maltrato infantil y educación familiar. Universidad de Lleida.
- Ballester, R y Gil M (2002). Habilidades sociales. Evaluación y tratamiento. Madrid: Síntesis.
- Bandura, A. (1977). Teoría del aprendizaje social. Madrid: Espasa Calpe.
- Berger, P. y Luckmann, T (1968). La construcción social de la realidad, Buenos Aires-Madrid: Amorrortu
- Blanco (1982). Evaluación de las habilidades sociales.
- Blazic, Ch (1986). The impact of a cooperative games programan a fifth grade class: A field study. Disertation Abstracts International.
- Bruner, J. (1981). El aprendizaje. México: El Naral.
- Bruner, J (1984). Acción pensamiento y lenguaje. Madrid: Alianza.

- Caballo, V.(1986).Evaluación de las habilidades sociales. Madrid: Pirámide.
- Caballo, V (1987). Evaluación y entrenamiento de las habilidades sociales: Una estrategia multimodal. Tesis doctoral: Universidad Autónoma de Madrid.
- Cagigal,J (1996). Obras selectas. Cádiz: COE.
- Caillois, R (1986). Clasificación de los juegos. Mexico.
- Campos, M., Chacc,I., Gálvez,P. (2006). El juego como estrategia pedagógica: una situación de interacción educativa. Universidad de Chile. Santiago.
- Coronel, I., Marquez,M. y Reto, R. (2009). Influencia del programa “Aprendamos a ser mejores personas” en el fortalecimiento de las habilidades sociales de los niños y niñas del 5 grado de educación primaria de la Institución educativa Ramón Castilla Marquezado – Distrito de Castilla – Piura 2008. Universidad César Vallejo. Piura.
- Claparede, E. (1932). La educación funcional. Madrid: Espasa.
- Dávila, R. J. (1987). El juego y la ludoteca. Importancia pedagógica. Mérida, Talleres Gráficos de la ULA.
- Dávila, J. (1993). El juego y la ludoteca. Mérida: Talleres gráficos de la Universidad de los Andes.
- Decroly, O. Y E. Monchamp, (1998). El juego educativo. Iniciación a la actividad intelectual y motriz. Madrid, Morata
- Dewey, J. (2004). Democracia y educación: una introducción a la filosofía de la educación. Buenos Aires: LOSADA.
- Erikson, E. (1972). “Juego y actualidad”. En Piaget, J., Lorenz, K. Juego y desarrollo. Barcelona, Grijalbo.
- Fernandes, R (1994). Evaluación histórica de la evaluación conductual. Madrid: Pirámide.

- Freud, S. (1974): Compendio del psicoanálisis. Madrid, Alianza.
- Garaigordobil, M. (1990). Juego y desarrollo infantil: La actividad lúdica como recurso psicopedagógico. Una propuesta de reflexión y de acción. Madrid: Seco-Olea.
- Garaigordobil, M y Fogoaga, J (2006). Juego cooperativo para prevenir la violencia en los centros educativos: Evaluación de programas de intervención para educación infantil, primaria y secundaria. Madrid: CIDE.
- Goldstein,A.(1989).Habilidades sociales y autocontrol en la adolescencia. Barcelona: Ed. Martínez Roca.
- Gross, K (1901). The play of man. Nueva York: Appleton.
- Gutiérrez, C. (2008). Estrategias para mejorar las habilidades sociales en niños y niñas de parvulario del colegio Montessori British School. Universidad de la Sabana. Bogotá.
- Hoffman, L; Paris, S y Hall, E. (1995). Psicología del desarrollo hoy. Madrid. McGraw-Hill Interamericana.
- Hops, H y Greenwood,C (1988).Social skills deficits. En E.J. Mash y L.G Terdal (Eds). Behavioural assessment of childhood disorders. New York: Guildford Press.
- Houck, G y Stember, L (2002). Smallgroup experience for socially withdrawn girls. Journal of school Nursing.
- Huizinga,J (1972). Esencia y significación del juego como fenómeno cultural. Madrid: Alianza editorial.
- Huizinga, J. (1998): Homo Ludens: el elemento lúdico de la cultura. Madrid: Alianza
- Hurlock, E. (1978). Desarrollo del niño. N.Y: Machawhill.
- Kelly, J.(1987). Entrenamiento de las habilidades sociales. Bilbao: Descleé de Brouwer.

- Klein, M (1949). El psicoanálisis de los niños. Buenos Aires: Paidós.
- Lasierra, G y Lavega, P (1993). Juegos y formas jugadas a la iniciación de los deportes de equipo. Barcelona: Paidotribo.
- León Rubio, J. (1998). Evaluación y entrenamiento de las habilidades sociales. España: Mc Graw- Hill
- Mischel, W (1976). Introduction to personality. Nueva York: Holt.
- Monjas, M (1992). La competencia social en la edad escolar. Diseño, aplicación y validación del Programa de habilidades de interacción social. Universidad de Salamanca-España.
- Monjas, M (1996). Las habilidades sociales. Un elemento clave de la intervención psicopedagógica para el alumnado con necesidades educativas especiales. Sevilla: Eudema.
- Monjas, M.I (2004). ¿Mi hijo es tímido? Madrid Pirámide.
- Monjas (2009). Programa de enseñanza de habilidades de interacción social para niños y niñas en edad escolar. Madrid: Cepe.
- Navarro, V. (1997). El juego motor en el ámbito de la teoría del juego. Salud, deporte y educación. Iceps. Las Palmas.
- Orlick, T (1990). Libres para cooperar, libres para crear. Barcelona: Paidotribo.
- Paredes, J. (2002) Aproximación Teórica a la realidad del juego. En: MORENO, JUAN A. (Coord.) Aprendizaje a través del juego. España: Aljibe.
- Paucar, D. y Macas, G. (2010) 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”. Universidad Nacional de Loja. Ecuador.
- Perez Santamarina, E (1999). Psicopedagogía de las habilidades sociales. Revista educación de la Universidad de Granada.

- Piaget, J (1946). La formación del símbolo en el niño. México: F.C.E
- Portillo, M (2001) Habilidades sociales y competencia comunicativa en la escuela.
- Pozo Municio, I. (1996). Teorías cognitivas del aprendizaje. Madrid: Morata.
- Prieto, L. (1984). Principios generales de la educación. Caracas: Monte Ávila Editores.
- Rodrigo, J (1999). Contexto y desarrollo social. Madrid: Síntesis.
- Sadurní, M; Rostan, C y Serrat, E(2003). El desarrollo de los niños paso a paso. Barcelona: UOC.
- Torbay, A , Muñoz, M, Hernandez (2001). Los estudiantes universitarios de carreras asistenciales. Qué habilidades interpersonales dominan y cuales creen necesarias para su futuro profesional.
- Verdugo, M; Arias, B y Jenaro, C (1995). Actitudes sociales y profesionales hacia personas con discapacidad. Madrid: Siglo XXI.
- Viciana, V (2003). El juego y la motricidad en la etapa de Educación Infantil. Los juegos en la motricidad infantil de los 3 a los 6 años. España, Publicaciones INDE. Primera edición
- Vigotsky, L.(1966). “El papel del juego en el desarrollo del niño”. En El desarrollo de los procesos psicológicos superiores. Barcelona: Grijalbo.
- Vigotsky, L (1981). Pensamientos y lenguaje. La Habana: Pueblo y Educación.
- Vygotsky, L. (1979) El Desarrollo de los Procesos Psicológicos Superiores. México: Editorial Grijalbo.
- Villar, R y Thousand, J (2002). Access to the general education curriculum for all: The universal design process. Baltimore: Paul H. Brookes.

Wallon (1980). La evolución psicológica del niño. Buenos Aires: Psique.  
Zapata, O (1989). El aprendizaje por el juego en la escuela primaria.  
México: Pax México.

**ANEXOS**  
**DE LA INVESTIGACIÓN**



## ANEXO N°1

### ESCALA DE ACTITUDES

ESCALA DE ACTITUDES					
Alumno:					
Ítems	Siempre	Casi siempre	A veces	Casi Nunca	Nunca
Presta atención cuando sus compañeros participan en clase					
Mira atentamente a la profesora cuando da indicaciones					
Comparte sus materiales con sus compañeros					
Mantiene una buena relación con sus compañeros de aula					
Utiliza el lenguaje de manera correcta					
Participar activamente en clase dando sus opiniones					
Se expresa con seguridad y claridad					
Aporta ideas cuando trabajan en equipo					
Valora la calidad de su trabajo y la de sus compañeros					
Acepta las opiniones de sus compañeros					

## ANEXO N°2

### Programa para mejorar las habilidades sociales

**Objetivo general:** Se busca que los niños y las niñas desarrollen habilidades sociales mediante los juegos propuestos.

#### **Objetivos específicos:**

- Aprender que cuando una persona habla los demás deben escucharlo.
- Conocer la importancia de compartir con sus compañeros.
- Perder el temor de hablar frente a un público.
- Ser capaz de proponer iniciativas frente a situaciones planteadas.
- Escuchar las críticas y sean capaces de afrontarlas con responsabilidad.

**Destinatario:** Niños y niñas de tercer grado de primaria de la I.E.P. San Juan Bautista – Catacaos.

**Metodología:** este programa está formado por 8 sesiones de 90 minutos de duración cada una, en ellas se desarrolla un juego que aborda la habilidad social deficiente. Para que el programa tenga eficiencia es necesario desarrollar las actividades siguiendo el orden establecido.

#### **Habilidades sociales a trabajar:**

- Escuchar
- Compartir
- Hablar en público
- Tomar iniciativas
- Afrontar críticas

### Plan de ejecución:

Objetivo específico	Habilidad principal	Resultado esperado	Sesión	Fecha
Desarrollar la habilidad de escuchar en los niños.	Escuchar	Los niños escuchan a sus compañeros y respetan cuando alguien habla.	Yo tengo la palabra	21 de octubre
Desarrollar la habilidad de escuchar en los niños.	Escuchar	Los niños escuchan a sus compañeros cuando	Encontrando nuestras emociones	24 de octubre
Conocer la importancia de compartir con sus compañeros.	Compartir	Los niños comparten sus pertenencias para lograr metas comunes.	La torre más alta.	28 de octubre
Conocer la importancia de compartir con sus compañeros.	Compartir	Los estudiantes comparten sus materiales con sus compañeros	Formando figuras	31 de octubre
Superar el temor de hablar frente a un público.	Hablar en público	El niño sea capaz de expresar sus deseos ante sus	Descifrando frases	4 de noviembre
Superar el temor de hablar frente a un público.	Hablar en público	Ser hábil para expresarse frente a un público demostrando seguridad.	Somos periodistas.	7 de noviembre
Proponer iniciativas frente a situaciones planteadas.	Tomar iniciativas	El niño toma decisiones y proponer sugerencias para llegar a un acuerdo	Formando palabras	11 de noviembre
Proponer soluciones frente a situaciones planteadas.	Tomar iniciativas.	El niño expresa sus ideas, dialoga con su grupo y llega a un acuerdo	¿Qué harías tú?	14 de noviembre

## Sesión 1

**Denominación:** “Yo tengo la palabra”

**Objetivo principal:** Desarrollar la habilidad de escuchar en los niños.

**Objetivos específicos:**

- Escuchar con atención a su compañero para continuar la historia.
- Concentrarse en la historia narrada, no hablar ni realizar otra actividad cuando sus compañeros hablan.

**Habilidad social a desarrollar:** Escuchar

**Habilidades asociadas a la habilidad principal:**

- Hablar en público
- Tomar iniciativas

**Materiales a utilizar:**

- Pelota
- Imágenes variadas (animales, objetos, personas, etc.)

**Desarrollo de la actividad:**

Se invita a los niños a jugar, se dan las indicaciones respectivas del juego estableciendo las normas claras y precisas para el desarrollo del juego.

Posteriormente se colocan las imágenes en una caja y los niños seleccionan una de ellas para colorearla, después se ubican en un círculo grande, todos dispuestos a crear su historia.

Un niño toma la pelota e inicia la narración de la historia, luego la entrega a otro niño el cual debe continuar la narración sin olvidar introducir la imagen que le toco, todos los demás niños escuchan atentos para poder continuar la narración.

Al finalizar la narración se dialoga sobre cómo se sintieron los niños al tener el poder de la palabra, además se resalta la importancia de escuchar atentamente a los compañeros para poder continuar la historia y también opinar sobre la parte más entretenida.

### Instrumento de evaluación

A continuación se muestra la lista de cotejo que ha sido utilizado para evaluar el progreso de la habilidad trabajada en juego:

LISTA DE COTEJO		
JUEGO A EVALUAR: <b>YO TENGO LA PALABRA</b>		
FECHA: 21 DE OCTUBRE		
ALUMNO:		
INDICADORES	LOGRADO	NO LOGRADO
1.- Mira atentamente al compañero que está hablando		
2.- Demuestra su atención mediante su expresión facial		
3.- Muestra una postura de atención al compañero		
4.- No distrae a los compañeros cuando hablan		
5.- No realiza otra actividad mientras su compañero habla.		
6.- Espera con calma su turno para hablar		
7.- Continúa la historia de manera coherente		
8.-Opina sobre lo que sus compañeros han narrado		

## Sesión 2

**Denominación:** “Describiendo emociones”

**Objetivo principal:** Desarrollar la habilidad de escuchar en los niños.

**Objetivos específicos:**

- Seguir las orientaciones de sus compañeros para conseguir su meta.
- Escuchar atentamente la experiencia narrada por su compañero.

**Habilidad social a desarrollar:** Escuchar

**Habilidades asociadas a la habilidad principal:**

- Hablar en público
- Tomar iniciativas

**Materiales a utilizar:**

- Imágenes de caras con emociones de alegría, tristeza, enojo y sorpresa.
- Sobres de colores

**Desarrollo de la actividad:**

Se invita a los niños a participar del juego y se dan las indicaciones respectivas para el desarrollo del juego.

Se agrupa a los niños en parejas, cada pareja debe escoger un sobre de distinto color, posteriormente un alumno de cada pareja es vendado y el otro tiene la función de guiarlo para llegar al sobre del color indicado que estarán esparcidos por toda el aula, evitando caerse en los obstáculos o chocar con sus compañeros, para ello debe colocarse detrás de él y hablarle para dar las indicaciones necesarias.

Los niños vendados deben ser conducidos por todo el espacio hasta encontrar el sobre, luego abren el sobre y obtendrán una imagen que contiene una cara que exprese una emoción, el niño que ha sido vendado se quita la venda y observa la emoción que le tocó e inmediatamente debe recordar una situación vivida donde experimento esa emoción y contarle a su compañero, el otro debe escucharlo atentamente sin interrumpirlo.

Luego de ello, los niños intercambian funciones, el que fue vendado ahora es el encargado de guiar, el niño encargado de guiar ahora debe ser vendado.

Finalmente, la docente y los alumnos forman un círculo para dialogar sobre el juego y la importancia que tiene el ser escuchado y escuchar a sus compañeros, a la vez comentan las experiencias de sus compañeros en las cuales vivieron la emoción indicada.

### Instrumento de evaluación

A continuación se muestra la lista de cotejo que ha sido utilizado para evaluar el progreso de la habilidad trabajada en juego:

LISTA DE COTEJO		
<b>JUEGO A EVALUAR: DESCRIBIENDO EMOCIONES</b> FECHA: 24 DE OCTUBRE		
ALUMNO:		
INDICADORES	LOGRADO	NO LOGRADO
1.-Siguen las indicaciones dadas por la docente		
2.-El niño vendado escucha con atención a su compañero.		
3.-El niño vendado sigue las indicaciones de su compañero.		
4.-El niño guía solo dirige al compañero asignado.		
5.-Utilizan el tono de voz apropiado para ser oído por su compañero.		
6.-Mira con atención al compañero mientras le narra la experiencia según la emoción indicada.		
7.-No interrumpe la experiencia narrada por su compañero.		

8.-Participan y escuchan con atención cuando se comenta sobre el juego realizado.		
---	--	--

### **Sesión 3**

**Denominación:** “La torre más alta”

**Objetivo:** Conocer la importancia de compartir con sus compañeros

**Objetivos específicos:**

- Compartir sus materiales para lograr una meta en común junto a sus compañeros.
- Valorar la importancia de compartir.

**Habilidad social a desarrollar:** Compartir

**Habilidades asociadas a la habilidad principal:**

- Tomar iniciativas
- Escuchar
- Afrontar críticas

**Materiales a utilizar:**

- Útiles escolares.

**Desarrollo de la actividad:**

Se propone a los niños convertirse en constructores de torres muy altas. Los niños escuchan las indicaciones respectivas para que puedan construir una torre muy alta, lo más alta posible y para ello harán uso de sus útiles escolares. Cada niño hace uso de sus materiales e intenta realizar una torre, al finalizar el tiempo dado todos hacemos un recorrido por las diversas torres y seleccionamos la torre más alta.

Posteriormente se dialoga con los niños sobre el trabajo que realizaron para conseguir la construcción de su torre, luego se forman 4 grupos de 8 integrantes cada uno para compartir sus materiales y así lograr construir una torre grupal muy alta.

Al finalizar se observan las 4 torres y se elige la más alta, posteriormente dialogan sobre la dificultad que tuvieron al realizarlas, cómo obtuvieron el tamaño de su torre y se destaca la importancia de compartir sus materiales para obtener mejores resultados.

### **Instrumento de evaluación**

A continuación se muestra la lista de cotejo que ha sido utilizado para evaluar el progreso de la habilidad trabajada en juego:

<b>LISTA DE COTEJO</b>		
<b>JUEGO A EVALUAR: LA TORRE MÁS ALTA</b>		
<b>FECHA: 28 DE OCTUBRE</b>		
<b>ALUMNO:</b>		
<b>INDICADORES</b>	<b>LOGRADO</b>	<b>NO LOGRADO</b>
1.-Elabora su torre de manera individual, haciendo uso de sus materiales.		
2.-Pone a disposición todos sus materiales para el trabajo en grupo.		
3.-Hace uso de sus materiales y el de sus compañeros para la construcción de la torre grupal.		
4.-Utilizan todos los materiales, sin dejar de lado alguno.		
5.- Deja que su material sea utilizado por todos los integrantes de su equipo.		
6.-No está pendiente de sus materiales sino del objetivo del juego.		
7.-Aporta y acepta ideas para la construcción de la torre		

8.-Acepta el triunfo o derrota de su equipo, como resultado del trabajo realizado por todos.		
--	--	--

### Sesión 4

**Denominación:** “Formando figuras”

**Objetivo principal:** Conocer la importancia de compartir con sus compañeros

**Objetivos específicos:**

- Compartir sus materiales para lograr una meta en común junto a sus compañeros.
- Valorar la importancia de compartir

**Habilidad social a desarrollar:** Compartir

**Habilidades asociadas a la habilidad principal:**

- Tomar iniciativas
- Escuchar
- Afrontar críticas.

**Materiales a utilizar:**

- Útiles de su cartuchera

**Desarrollo de la actividad:**

Se presenta el juego “Formando figuras”, se explica las reglas del juego y se dan las indicaciones respectivas.

Se forman 5 grupos, se les pide a los niños de cada grupo colocar sus pertenencias dentro de un círculo que ha sido trazado anteriormente para cada uno de los grupos.

La docente coloca en la pizarra varios carteles y va seleccionando uno a uno, en cada uno de ellos se indica la figura que todos los grupos deben formar haciendo uso de las pertenencias colocadas dentro del círculo.

El grupo que forma la figura primero gana 1 punto, se repite el mismo procedimiento hasta formar todas las figuras que indiquen los carteles.

El juego finaliza obteniendo un grupo ganador, el cual es el que forma las figuras de manera más rápida.

### Instrumento de evaluación

A continuación se muestra la lista de cotejo que ha sido utilizado para evaluar el progreso de la habilidad trabajada en juego:

LISTA DE COTEJO		
<b>JUEGO A EVALUAR: FORMANDO FIGURAS</b> <b>FECHA: 31 DE OCTUBRE</b>		
ALUMNO:		
INDICADORES	LOGRADO	NO LOGRADO
1.- Comparte sus útiles con su compañeros		
2.-Pone a disposición los útiles más apropiados para la actividad.		
3.- Se preocupa porque su grupo forme la figura		
4.-Colabora en la construcción de la figura		
5.- Muestra aceptación por todos los materiales sin rechazar los de algún compañero.		
6.-No está pendiente de sus materiales sino del objetivo del juego.		
7.-Aceptan las ideas de sus compañeros como parte del trabajo en equipo.		
8.-Acepta el triunfo o derrota de su equipo, como resultado del trabajo realizado por todos.		

## Sesión 5

**Denominación:** “Descifrando frases”

**Objetivo principal:** Superar el temor de hablar frente a un público

**Objetivos específicos:**

- Utilizar el tono de voz adecuado cuando habla frente a sus compañeros
- Mantener la postura correcta mientras habla.

**Habilidad social a desarrollar:** Hablar en público

**Habilidades asociadas a la habilidad principal:**

- Tomar iniciativas
- Escuchar

**Materiales a utilizar:**

- Frases.

**Desarrollo de la actividad:**

Se pide a los niños formar 4 grupos, cada grupo se forma en fila y se coloca un integrante detrás de otro. La docente entrega una frase a los últimos de cada fila, ellos deben leerla de manera silenciosa.

A la señal de la docente todos los niños deben decir la frase al oído de su compañero de delante y este debe repetirla a su compañero que está delante de él y así sucesivamente hasta que la frase llegue al primer compañero de la fila.

Al finalizar, se da tiempo para que cada alumno que se encuentra primero de su fila, salga al frente y mencione la frase que se le ha dicho; a la vez explique con sus propias palabras lo que entiende de la frase.

Gana el equipo que ha acertado con la frase y a la vez el que ha dado la mejor explicación de la frase.

El juego finaliza cuando todos los integrantes del grupo hayan llegado a ser primeros.

### Instrumento de evaluación

A continuación se muestra la lista de cotejo que ha sido utilizado para evaluar el progreso de la habilidad trabajada en juego:

LISTA DE COTEJO		
JUEGO A EVALUAR: <b>DESCIFRANDO FRASES</b>		
FECHA: 4 DE NOVIEMBRE		
ALUMNO:		
INDICADORES	LOGRADO	NO LOGRADO
1.-Menciona la frase en voz alta.		
2.-Utiliza la postura correcta mientras habla.		
3.-Explica con sus propias palabras lo que entiende de la frase.		
4.-Muestra seguridad al expresarse		
5.-Muestra una fluidez del lenguaje mientras habla.		
6.-Evita el uso de muletillas al expresarse		
7.-Gesticula correctamente		
8.-se expresa haciendo uso de un tiempo prudente.		

## **Sesión 6**

**Denominación:** “Los periodistas”

**Objetivo principal:** Superar el temor de hablar frente a un público

**Objetivos específicos:**

- Hablar frente a sus compañeros
- Utilizar la postura correcta al dirigirse a sus compañeros

**Habilidad social a desarrollar:** Hablar en público.

**Habilidades asociadas a la habilidad principal:**

- Tomar iniciativas

**Materiales a utilizar:**

- Hojas, cartulinas, papel crepé, etc.
- Plumones

**Desarrollo de la actividad:**

Se forman 4 grupos de 8 niños, cada grupo debe simular ser un programa de noticias, deben colocar nombre al programa y seleccionar las diversas secciones que conformaran su noticiero (Deportivo, Farándula, Político, Nacional, Regional, Policial, etc)

Se proporciona a cada grupo los materiales necesarios para que los niños organicen su noticiero y establezcan un orden para su presentación.

Posteriormente cada grupo debe salir al frente y presentar su programa, asumir el rol de periodista y dirigir adecuadamente la sección que le ha sido designada.

Los demás niños observan con atención el programa como si fueran televidentes, todos deben asumir el rol de periodistas y televidentes según el orden indicado

### Instrumento de evaluación

A continuación se muestra la lista de cotejo que ha sido utilizado para evaluar el progreso de la habilidad trabajada en juego:

LISTA DE COTEJO		
JUEGO A EVALUAR: LOS PERIODISTAS FECHA: 07 DE NOVIEMBRE		
ALUMNO:		
INDICADORES	LOGRADO	NO LOGRADO
1.- Organiza su sección de periodistas		
2.- Utiliza la postura correcta mientras habla.		
3.-Utiliza el tono de voz adecuado para llegar a todos sus compañeros		
4.-Muestra seguridad al expresarse		
5.-Posee fluidez de palabras		
6.-Evita el uso de muletillas al expresarse		
7.-Domina el tema del que habla.		
8.-Utiliza correctamente el espacio mientras habla		

## Sesión 7

**Denominación:** “Formando palabras”

**Objetivo principal:** Proponer iniciativas frente a situaciones planteadas.

**Objetivos específicos:**

- Ser capaz de organizarse en equipo.
- Plantear soluciones para formar de manera rápida las palabras.

**Habilidad social a desarrollar:** Tomar iniciativas

**Habilidades asociadas a la habilidad principal:**

- Tomar iniciativas
- Escuchar

**Materiales a utilizar:**

- Cartulinas con las letras del abecedario.

**Desarrollo de la actividad:**

Se forman grupos de 8 niños y a cada grupo se le entrega un conjunto de cartulinas con las letras del abecedario, cada integrante debe poseer la misma cantidad de cartulinas.

La docente debe dirigir el juego, se inicia mencionando una palabra y todos los grupos deben formar esa palabra haciendo uso de sus letras.

Posteriormente la docente solo menciona la primera letra y la cantidad de letras que debe poseer la palabra y los niños deben pensar en una palabra que cumpla con la condición designada y organizarse para formar dicha palabra.

Las condiciones para formar la palabra varían según la decisión de la maestra. Este juego se hace a manera de competencia, gana el juego el grupo que logre formar las palabras de manera rápida.

### Instrumento de evaluación

A continuación se muestra la lista de cotejo que ha sido utilizado para evaluar el progreso de la habilidad trabajada en juego:

LISTA DE COTEJO		
JUEGO A EVALUAR: FORMANDO FIGURAS		
FECHA: 11 DE NOVIEMBRE		
ALUMNO:		
INDICADORES	LOGRADO	NO LOGRADO
1.-Se organiza en grupo		
2.-Es capaz de colocarse en el orden correspondiente		
3.-Forman las palabras siguiendo el orden establecido.		
4.- Hablan entre sí para ubicarse correctamente.		
5.-Muestra agilidad y coordinación en los movimientos realizados en la actividad		
6.-Propone alternativas para agilizar la formación de las palabras		
7.-Participa activamente en la formación de palabras.		
8.-Acepta cuando los otros grupos formaron antes las palabras.		

## Sesión 8

**Denominación:** “¿Qué harías tú?”

**Objetivo principal:** Proponer soluciones a las situaciones planteadas.

**Objetivos específicos:**

- Dialogar con sus compañeros y llegar a una solución.
- Comunicar la solución acordada.

**Habilidad social a desarrollar:** Toma iniciativas.

**Habilidades asociadas a la habilidad principal:**

- Tomar iniciativas
- Escuchar

**Materiales a utilizar:**

- Sobre con la situación

**Desarrollo de la actividad:**

Se dividen a los alumnos en grupos de dos o tres estudiantes, la docente lee un caso en el cual se debe proponer una solución.

Al finalizar de leer la solución, se da cinco minutos para que los niños dialoguen sobre el caso propuesto y escriban una solución. Después de ello, todos los grupos deben de leer la solución que han planteado al caso.

Cuando todos han mencionado la solución, se dialoga en el aula y se llega al acuerdo de cuál sería la decisión más acertada, se otorga un punto a quien se aproximó a la respuesta.

### Instrumento de evaluación

A continuación se muestra la lista de cotejo que ha sido utilizado para evaluar el progreso de la habilidad trabajada en juego:

LISTA DE COTEJO		
JUEGO A EVALUAR: <b>FORMANDO FIGURAS</b>		
FECHA: 14 DE NOVIEMBRE		
ALUMNO:		
INDICADORES	LOGRADO	NO LOGRADO
1.-Escucha con atención la situación planteada.		
2.-Propone alternativas de solución		
3.-Dialoga con su grupo y eligen la alternativa más apropiada.		
4.-Comunica la decisión tomada.		
5.- Muestra seguridad al expresar su solución		
6.-Acepta las opiniones de sus compañeros		
7.-Analiza la solución de los demás compañeros.		
8.-Participa en clase para llegar a una conclusión sobre la situación planteada.		

**ANEXO N°3**  
**FOTOGRAFÍAS**

**Día 1: Yo tengo la palabra**



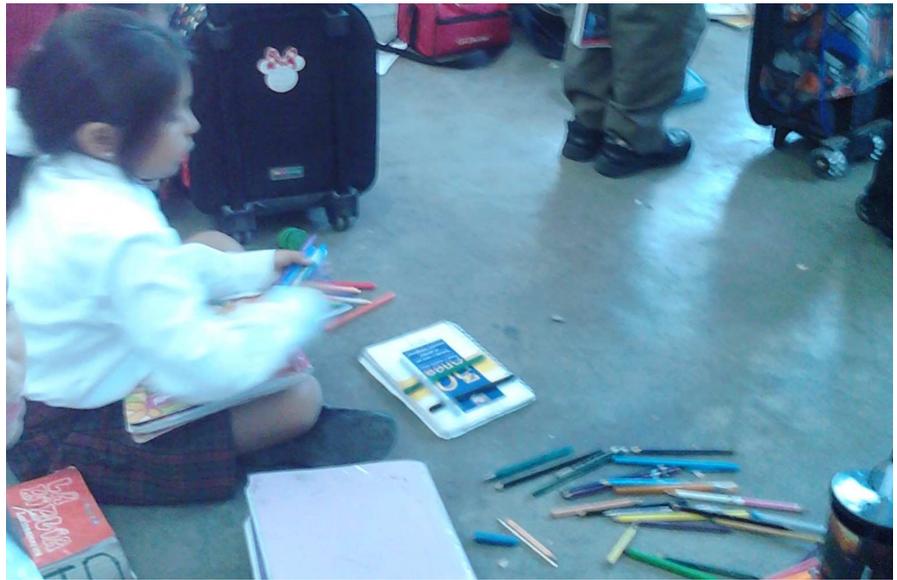
## Día 2: Describiendo emociones



### Día 3: La torre más alta



#### Día 4: Formando figuras



#### Día 5: Descifrando frases





**Día 6: Los periodistas**





### Día 7: Formando palabras





**Día 8: ¿Qué harías tú?**

