

UNIVERSIDAD PERUANA LOS ANDES

Facultad de Derecho y Ciencias Políticas

Escuela Profesional de Educación Inicial



TESIS

JUEGOS LUDICOS Y HABILIDADES SOCIALES DE LOS NIÑOS
DE 3 AÑOS DE LA INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL N° 012
AUGUSTO PEREZ ARANIBAR UGEL 03_ LIMA 2018.

Para optar : Título de Licenciado en Educación Inicial
Autora : Bach. Mendoza Luque, Santa Jhakelin
Asesor : Dra. Castillo Huamán, Elena
Líneas de Investigación : Estrategias Didácticas Innovadoras
Fecha de inicio y culminación : Febrero – Junio 2018

Lima _ Perú

2020

HOJA DE APROBACION DE LOS JURADOS

MG. Aguilar Valdiviezo, Mirella Roxana

Jurado 1

MG. Castillo Huamán, Liz

Jurado 2

MG. Beoutis Ledesma, Gloria Cecilia

Jurado 3

ASESOR

Dra. Castillo Huamán, Elena

Dedicatoria

A Dios por darme la vida y la fortaleza y ser mi guía espiritual en mi camino con mis objetivos a mis padres por confiar en mí y no dejarme sola, Faustino Mendoza y Paulina Luque, al igual a mis hermanas Yanina y Rosangela porque ellos son el motor y motivo de mi superación personal y profesional.

Agradecimiento

Agradezco a la Universidad Peruana Los Andes por la formación que nos dio y donde he culminado mis estudios, y a los docentes por sus sabias enseñanzas que nos brindaron con mucho cariño y dedicación y su compromiso hacia nosotras.

Contenido

	Pág.
Dedicatoria.....	iv
Agradecimiento.....	v
Contenido.....	vi
Contenido de tablas.....	viii
Contenido de figuras.....	ix
Resumen.....	x
Abstract.....	xi
Introducción.....	xii
CAPÍTULO I PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	
1.1. Descripción de la realidad problemática.....	2
1.2. Delimitación del problema.....	3
1.3. Formulación del problema.....	4
1.3.1. Problema General.....	4
1.3.2. Problema (s) Específico (s).....	4
1.4. Justificación.....	4
1.4.1. Social.....	4
1.4.2. Teórica.....	5
1.4.3. Metodológica.....	6
1.5. Objetivos.....	7
1.5.1. Objetivo General.....	7
1.5.2. Objetivos Específicos.....	7
CAPÍTULO II MARCO TEÓRICO	
2.1 Antecedentes (nacionales e internacionales).....	9
2.2 Bases Teóricas o Científicas.....	15
2.3 Marco Conceptual.....	44
CAPÍTULO III HIPÓTESIS	
3.1. Hipótesis General.....	46

3.2. Hipótesis específicos.....	46
3.3. Variables (definición conceptual y operacional).....	46

CAPÍTULO IV METODOLOGÍA

4.1 Método de Investigación.....	49
4.2. Tipo de Investigación.....	49
4.3. Nivel de Investigación.....	49
4.4. Diseño de la Investigación.....	49
4.5. Población y muestra.....	50
4.6. Técnicas e Instrumentos de recolección de datos.....	51
4.7. Técnicas de procesamiento y análisis de datos.....	53
4.8. Aspectos éticos de la Investigación.....	54

CAPÍTULO V: RESULTADOS

5.1 Descripción de resultados.....	56
5.2 Contratación de hipótesis.....	64

ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS.....	72
--	-----------

CONCLUSIONES.....	75
--------------------------	-----------

RECOMENDACIONES.....	76
-----------------------------	-----------

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	77
--	-----------

ANEXOS:

Anexo 1. Matriz de consistencia

Anexo 2. Matriz de operacionalización de variables

Anexo 3. Instrumento de investigación y constancia de su aplicación

Anexo 4. Certificado de validez

Anexo 5. La data de procesamiento de datos

Anexo 6. Consentimiento informado

Contenido de tablas

- Tabla 1. Operacionalización de la variable juego lúdico
- Tabla 2. Operacionalización de la variable habilidades sociales
- Tabla 3. Distribución de la Población de la I.E.I. N° 012 Augusto Pérez Aranibar
- Tabla 4. Ficha técnica lista de cotejo juegos lúdicos
- Tabla 5. Ficha técnica lista de habilidades sociales
- Tabla 6. Validez de contenido por juicio de experto del juego lúdico
- Tabla 7. Validez de contenido por juicio de experto de habilidades sociales
- Tabla 8. Niveles de juego lúdico
- Tabla 9. Nivel de juego lúdico libre en los sectores
- Tabla 10. Niveles de juegos cooperativos
- Tabla 11. Niveles de juego sujetos a reglas
- Tabla 12. Niveles de habilidades sociales
- Tabla 13. Nivel de fortalecimiento personal
- Tabla 14. Nivel de convivencia democrática
- Tabla 15. Resolución de conflictos personales
- Tabla 16. Prueba de la hipótesis general
- Tabla 17. Prueba de la hipótesis específica 1
- Tabla 18. Prueba de la hipótesis específica 2
- Tabla 19. Prueba de la hipótesis específica 3

Contenido de Figuras

- Figura 1. Diagrama del diseño correlacional
- Figura 2. Porcentajes del nivel de juego lúdico
- Figura 3. Porcentajes del nivel de los juego libres en los sectores
- Figura 4. Porcentajes del nivel de juegos colaborativos
- Figura 5. Porcentajes del nivel de juegos sujetos a reglas
- Figura 6. Porcentajes del nivel de las habilidades sociales
- Figura 7. Porcentajes del nivel de fortalecimiento personal
- Figura 8. Porcentaje del nivel de convivencia democrática
- Figura 9. Porcentajes del nivel de resolución de conflictos personales
- Figura 10. Diagrama de dispersión juegos lúdicos vs habilidades sociales.
- Figura 11. Diagrama de dispersión juegos lúdicos vs fortalecimiento personal.
- Figura 12. Diagrama de dispersión juegos lúdicos vs convivencia democrático.
- Figura 13. Diagrama de dispersión juegos lúdicos vs resolución de conflictos personales.

Resumen

La investigación tuvo como objetivo determinar la relación entre los juegos lúdicos y habilidades sociales de los niños de 3 años de la Institución Educativa Inicial N° 012 Augusto Pérez Aranibar Ugel 03_ Lima 2018.

La metodología empleada para la elaboración del estudio cuenta con un tipo de método Hipotético- Deductivo, el tipo de investigación que se aplicara será básica. El nivel de investigación que se aplicara será Descriptiva Correlacional. El diseño adecuado para esta investigación es de tipo No experimental Ex post-facto de corte transversal. La población y muestra estuvo conformada por 79 estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 012 Augusto Pérez Aranibar Ugel 03_ Lima 2018; como instrumentos se utilizó lista de cotejo para recoger información sobre las variables estudiadas, asimismo se obtuvo como el p-valor $0.00 < \alpha 0.05$ entonces se rechaza la hipótesis nula. Por lo tanto, existe evidencia estadística que nos permite decir que hay relación o asociación significativa lineal, directa y moderada entre los juegos lúdicos y las habilidades sociales consiguiéndose un coeficiente de correlación de Spearman de 0.367 correlación positiva baja.

Palabras clave: Juego lúdico, habilidades sociales, aprendizaje significativo, estrategia didáctica, dinámica, lenguaje.

Abstract

The objective of the research is to determine the relationship between recreational games and social skills of children of 3 years of the Initial Educational Institution N ° 012 Augusto Pérez Aranibar Ugel 03_ Lima 2018.

The methodology used for the preparation of the study has a type of Hypothetical-Deductive method, the type of research that will be applied will be basic. The level of research that will be applied will be Correlational Descriptive. The appropriate design for this investigation is of the non-experimental type Ex post-facto cross-sectional. The population and sample consisted of 79 students of the Initial Educational Institution N° 012 Augusto Pérez Aranibar Ugel 03_ Lima 2018; As instruments, a checklist was used to collect information on the variables studied, a value of $p = 0.001 < \alpha 0.05$ was also obtained, so the null hypothesis is rejected. Therefore, it is determined that there is a significant, direct linear relationship or association between playful games and social skills, achieving a Spearman correlation coefficient of 0.367 low positive correlation.

Key words: Play, playfulness, social skills, meaningful learning, didactic strategy, dynamics, language.

Introducción

El juego lúdico en la actualidad y la sociedad ha cambiado mucho ya que hoy en día, ya no se ve que los niños jueguen o estén en contacto con materiales que los lleven a jugar libremente. Lamentablemente al contrario vemos muchos niños desde muy temprana edad acompañados de equipos tecnológicos como celulares, tablets, laptop, etc. Los juegos tradicionales han dejado de ser importantes e innovador para ellos y los padres contribuyen a eso porque prefieren que su hijo este en casa, que no juegue, que este sentado y no se pare, no corra, no salte, no grite permanezca tranquilo porque para los padres es favorable que este así para que ellos puedan hacer sus cosas tranquilamente.

El hogar es el seno significativo de la familia es la formación fundamental de los hijos se encuentren resguardados y protegidos en el que se pueden desarrollarse de la mejor manera por dedicar un ambiente conveniente que les permita su crecimiento y su desarrollo integral.

Por ende es importante que los padres fomenten, el juego en sus hijos puedan compartir e interactuar un contacto especial de padre a hijo, beneficiara su estado emocional, su aspecto motor; el desarrollo psicomotor para que alcance su maduración y seguridad en sus movimientos.

La presente investigación consta de cinco capítulos. En el primer capítulo se consideran la descripción del problema y delimitación del problema, formulación del problema, problema general y específicos, justificación social, científica y metodológica, Objetivo general y específico, los antecedentes nacionales e internacionales, marco conceptual. Hipótesis generales y específicos, operacionalización de las variables. En el segundo capítulo se señala la metodología de investigación, tipo de investigación, nivel de investigación, diseño de investigación, población y muestra, técnicas y/o instrumentos de recolección de datos, procedimientos de la investigación, técnicas y análisis de datos, aspectos éticos de la investigación. En el tercer capítulo se exponen los resultados de la investigación con sus respectivas tablas y gráficos. En el cuarto capítulo se exponen la discusión de los resultados de la investigación. En el quinto capítulo, se exponen las conclusiones. En el sexto capítulo se consideran las recomendaciones del caso, las referencias bibliográficas y los anexos.

CAPÍTULO I
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Descripción de la realidad problemática

La Institución Educativa Inicial N° 012, Augusto Pérez Aranibar, está constituida por 11 salones; está ubicada en la provincia de Lima del distrito de Pueblo Libre y pertenece a la Unidad de Gestión Educativa Local 03.

Se puede observar que el desarrollo de las habilidades sociales de los infantes cuando inician su etapa escolar, presentan dificultades al socializar con sus pares, mostrando actitudes inadecuadas que no favorece la relación en su entorno, estas actitudes de no compartir los materiales del aula, la poca tolerancia en los tiempos de espera para jugar con un juguete, esperar su turno para subir a los juegos de su interés, poca atención y concentración al realizar actividades específicas, no respeta los acuerdos del aula todo esto aunado a las dificultades que presentan en la solución de conflictos muchas veces reflejados en actos de agresividad, genera un clima tenso en el aula.

Por otra parte esta problemática se ahonda por que las docentes en muchas ocasiones no cuentan con estrategias para ayudar a sus niños a desarrollar sus habilidades sociales, ciñéndose solamente a corregir en forma verbal o impartiendo correctivos como el tiempo fuera, separándolos de sus compañeros por breves momentos, etc. Sin embargo estas acciones muchas veces no tienen el efecto deseado y por lo tanto el clima del aula se ve afectado y un desinterés en el niño.

Uno de los principios fundamentales se debe a que los niños de 3 años que salen del seno materno hacia la escuela son por naturaleza propia egocéntricos solo piensa que todo lo que está su alrededor es para ellos, no sabe compartir en forma grupal y siempre quiere trabajar individualmente y no es empático con los demás. En algunos hogares, la familia no dialogan con sus hijos lo importancia que son los valores porque piensan que son muy pequeños para asumir con autonomía una conducta adecuada.

Piaget nos manifiesta que el niño está en la etapa del egocentrismo, se refiere a una actitud voluble en relación a las reglas que rigen el comportamiento del niño de acuerdo a la etapa del crecimiento a sus necesidades, deseos e intereses del niño.

El desarrollo socio- emocional de los niños es una problema cuando no es abordada con pertinencia y en el momento adecuado, afectando que se adapte con facilidad y

convenientemente a las nuevas experiencias de su vida escolar, por ejemplo al trabajar en grupos tendrá dificultades en respetar los acuerdos de convivencia en el aula establecidos, esperar su turno para hablar, no gritar, respetar a sus compañeros, etc. Ante esta coyuntura se propone desarrollar el valor de los juegos lúdicos que permita a los niños desarrollar sus habilidades sociales, ya que sabemos que ellos aprenden sobre el mundo que los rodea a través del juego y puedan socializarse con sus compañeros.

Frederick Froebel define que el juego permite el desarrollo en la niñez, porque es en sí mismo la más libre expresión de lo que habita en el alma del niño.

El juego es significativo porque es una acción innata en el hombre y de valiosa importancia en la etapa de la infancia. Permite a los niños conocerse, aceptarse y expresándose libremente a través del juego en diferentes situaciones, exponiendo conductas adecuadas e inadecuadas en diferentes tiempos, desenvuelve su personalidad en su entorno, manifiesta diferentes estilos emociones positivos y negativos entre ellos se menciona alegría, tristeza, ira, miedo, etc.

El acuerdo de los Derechos de los niños y niñas en su artículo 31 nos dice Los estados partes reconocen el derecho del niño al descanso y esparcimiento, al juego y a las actividades recreativas propias de su edad y a participar libremente en la vida cultural y en las artes.

Los juegos lúdicos proponen desarrollar las habilidades sociales de los estudiantes y beneficie el trabajo de las docentes de educación inicial para que ellas puedan afianzar estas habilidades es una tarea difícil pero no imposible de realizar.

1.2. Delimitación del Problema

1.2.1. Delimitación temporal:

El estudio alcanzo entre los meses de Febrero a Junio del 2018

1.2.1. Delimitación espacial:

Institución Educativa Inicial N°012 “Augusto Pérez Aranibar Ugel 03 _ Lima 2018”

1.2.3. Delimitación conceptual:

El juego representa parte de la inteligencia del niño, porque incorpora la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo.

1.3. Formulación del Problema

1.3.1. Problema General.

¿En qué medida los juegos lúdicos se relaciona con las habilidades sociales de los niños de 3 años de la Institución Educativa Inicial N° 012 Augusto Pérez Aranibar Ugel 03_ Lima 2018?

1.3.2. Problemas Específicos.

¿En qué medida los juegos lúdicos se relaciona con el fortalecimiento personal de los niños de 3 años de la Institución Educativa Inicial N° 012 Augusto Pérez Aranibar Ugel 03_ Lima 2018?

¿En qué medida los juegos lúdicos se relaciona con la convivencia democrática de los niños de 3 años de la Institución Educativa Inicial N° 012 Augusto Pérez Aranibar Ugel 03_ Lima 2018?

¿En qué medida los juegos lúdicos se relaciona con la resolución de conflictos interpersonales de los niños de 3 años de la Institución Educativa Inicial N° 012 Augusto Pérez Aranibar Ugel 03_ Lima 2018?

1.4. Justificación

1.4.1. Justificación Social

La investigación tiene una relevancia social porque consentirá ayudar a los estudiantes a mejorar sus habilidades sociales esto representa que la investigación pretenda tener a futuro ciudadanos incluidos socialmente con las normas de convivencia teniendo en cuenta que estamos en una sociedad violenta.

1.4.2. Justificación Teórica

La presente investigación tiene una importancia por su concepción y al respecto Jean Piaget, nos dice que el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva, estando por ello importante brindar espacios en donde los niños y niñas tengan la oportunidad de interrelacionarse e interactuar con sus pares, momentos en los cuales puedan obtener roles que les permitirá alcanzar el mundo que los rodea.

Según el autor Zapata (1998), revela que el juego infantil es un instrumento de conocimientos por el cual es un medio de expresión, socialización, regulador y compensador de la afectividad, es decir es el principal intermedio de organización desarrollo y afirmación de la personalidad.

El niño a través del juego consigue fortalecer su autoestima y autoconocimiento ya que le permite liberar sus emociones, miedos, aspiraciones y frustraciones a través de diversas actividades lúdicas que le ayudaran a aceptar sus limitaciones y fortalecer sus habilidades. Las habilidades sociales son un conjunto de comportamientos eficaces en las relaciones interpersonales, estas conductas son aprendidas y facilita la correlación con otros, mejora la comunicación emocional y la resolución de conflictos permitiéndoles vivir en armonía. Hoy en día a una problemática social que llega a niveles alarmantes podemos observar que se han incrementado los asaltos, crímenes, alta tasa de violencia doméstica y a nivel escolar los casos de Bullying han llegado a cobrar víctimas.

Toda esta problemática social nos lleva a reflexionar acerca de la necesidad de empezar a trabajar en el progreso de habilidades sociales de los estudiantes inician su etapa escolar ya que sabemos que en los cinco primeros años de vida se marcan rasgos importantes que luego van a permitirle a la persona poder manejarse adecuadamente en la sociedad.

En la investigación pretende dar a conocer el desarrollo de las habilidades sociales en los más pequeños considerando que el ser humano se desarrolle en el campo intelectual de igual forma en el socio afectivo por ende le brindará las herramientas

necesarias para afrontar los desafíos que la sociedad le impondrá en el futuro, así mismo logrará asumir una postura adecuada frente a conflictos y situaciones adversas alcanzando manejar estos conflictos con asertividad y empatía.

Para abordar el aprendizaje utilizaremos el juego lúdico ya que este medio permitirá a los niños y niñas a través de actividades físicas, grupales e individuales, la interacción con sus compañeros compartiendo tiempo, espacio crear relacionar una amistad, incrementando la posibilidad de controlar sus emociones y comprender y escuchar lo que puede ocurrir con su compañero o compañera.

1.4.3. Justificación Metodológica

Se construirá, validará y someterá a prueba de confiabilidad dos instrumentos de recolección de datos. Nuestros niños y niñas que inician su etapa escolar a la edad de tres años son en su mayoría egocéntricos y poco sociables ya que su entorno cercano es su familia existiendo muchas veces poco contacto con otros niños de su edad; con el fin de fortalecer sus habilidades sociales y juegos lúdicos que nos permita ampliar este aspecto tan importante para el desarrollo integral de los niños y niñas. Nuestra investigación tiene un aporte metodológico ya que propondrá a las docentes de educación inicial estrategias que les permitan manejar con mayor eficacia los episodios de agresividad, violencia o conflicto durante el espacio en el que se encuentra el niño en la escuela, permitiéndole a la docente asumir un clima de aula adecuado.

A través de esta investigación se pretende mejorar las habilidades sociales de los estudiantes, reducir las conductas inadecuadas, aumentar su autoestima y adaptación al aula favoreciendo el comportamiento asertivo.

La investigación contribuirá a nivel institucional con el aspecto de la innovación pedagógica ya que aportará una nueva estrategia en el trabajo con los niños así mismo fortalecerá el clima de aula, favoreciendo de esta manera el aprendizaje y la socialización de los niños.

El resultado de esta investigación consentirá aportar en el ámbito educativo con instrumentos, estrategias dirigidos a los estudiantes de la Institución Educativa Inicial N°

012 Augusto Pérez Aranibar Ugel 03_ Lima 2018., a fin colaborar acciones que permita fortalecer las habilidades sociales para la mejora de la situación social actual.

1.5. Objetivos

1.5.1. Objetivo general

Determinar la relación entre los juegos lúdicos y habilidades sociales de los niños de 3 años de la Institución Educativa Inicial N° 012 Augusto Pérez Aranibar Ugel 03_ Lima 2018.

1.5.2. Objetivos específicos

Determinar la relación entre los juegos lúdicos y el fortalecimiento personal de los niños de 3 años de la Institución Educativa Inicial N° 012 Augusto Pérez Aranibar Ugel 03_ Lima 2018.

Determinar la relación entre los juegos lúdicos y la convivencia democrática de los niños de 3 años de la Institución Educativa Inicial N° 012 Augusto Pérez Aranibar Ugel 03_ Lima 2018.

Determinar la relación entre los juegos lúdicos y la resolución de conflictos interpersonales de los niños de 3 años de la Institución Educativa Inicial Augusto Pérez Aranibar Ugel 03_ Lima 2018.

CAPÍTULO II
MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes

2.1.1. Antecedentes Nacionales

Camacho, L. (2016), en su tesis *El juego cooperativo como promotor de habilidades sociales en niñas de 5 años*, de la Universidad Católica del Perú Lima. El objetivo fue vincular el juego cooperativo con el desarrollo de habilidades sociales necesarias para la edad de 5 años. La muestra estaba compuesta por 16 niñas de 5 años de edad de una institución educativa privada de Lima. La investigación fue de tipo descriptivo, la investigación se aplicó la técnica de la lista de cotejo. Se arribó a la conclusión: Los juegos cooperativos promovidos en el aula establecen una alternativa para renovar las habilidades sociales entre el grupo de alumnas, iniciando un clima adecuado en el aula. Así mismo Camacho recomienda que los juegos cooperativos puedan ser incluidos en los sectores dentro del aula para mejorar más la convivencia y respetando los acuerdos establecidos. Estos deben contar con los espacios adecuados, materiales educativos y la inducción innovadora del docente.

Huamán, R. (2015), en su tesis *Aplicación de un programa de juegos lúdicos para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 5 años en la Institución Educativa N° 82318 de Calluan, distrito de cahachi, Provincia de Cajabamba* de la Universidad Católica los Ángeles Chimbote para optar el grado de Licenciada en Educación Inicial, en su investigación el juego es una actividad espontanea, voluntaria y libremente elegida. Esta investigación tuvo como objetivo general determinar la influencia de la aplicación del programa de juegos lúdicos basado en el enfoque colaborativo para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 5 años en la Institución Educativa N° 82318 de calluan, distrito de cahachi, provincia de Cajabamba 2015. En su investigación fue descriptiva e inferencial para la interpretación de las variables de acuerdo a los objetivos de la investigación. El tipo de investigación es cuantitativa, porque se recogen y analizan datos cuantitativos o numéricos sobre variables y estudia la asociación o relación entre dichas variables.

El diseño de estudio que se utilizó en el presente trabajo es cuasi -experimental. León, O. & Montero, I. (1997). Son aquellos diseños formulados para establecer algún tipo de asociación entre dos o más variables. Tomo como muestra 26 niños de 5 años en la I.E N° 82318 de calluan, distrito de Cahachi, Provincia de Cajabamba 2015. Aplico como instrumento las técnicas de recolección de datos, son las distintas formas de obtener

información, los instrumentos son los medios materiales que se emplean para recoger y almacenar la información. Llega a la conclusión corresponde a la aplicación del programa juegos lúdicos, mejora el aprendizaje en el área de Matemática en los niños de 5 años en la Institución Educativa N° 82318 de calluan, distrito de cahachi, provincia de Cajabamba 2015.

Ayala, L. (2018), en su tesis *Juego lúdico y actividad matemática en estudiantes de la Institución Educativa Inicial N ° 669 Satipo 2018* de la Universidad Nacional católica Los Ángeles Chimbote para optar el grado de Licenciada en Educación Inicial, en su investigación el juego ayuda para el desarrollo de las habilidades emocionales a través del placer que los niños experimental y los sentimientos que tiene al jugar. Su objetivo general determinar la relación que existe entre juego y actividad matemática en estudiantes de la Institución Educativa Inicial N ° 669 Satipo 2018. En su investigación fue aplicada del nivel correlacionar, los métodos empleados fueron: el método científico, descriptivo y estadístico. La población estuvo conformado 104 estudiantes entre niñas y niños de 3 años , 4 años y 5 años en la Institución Educativa Inicial N ° 669 Satipo 2018 , y una muestra de 19 estudiantes de 5 años de edad . Aplico como instrumento escala tipo Likert. El recojo de información y la técnica de la observación se ha llegado a las siguientes conclusiones que ambas variables se relacionan de manera positiva con una intensidad perfecta, se determinó que los juego lúdico influyen en la actividad matemática de los estudiantes en un 81.7%.

Ávila , F. (2015), en su tesis *Programa de juegos lúdicos basado en el enfoque colaborativo para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 821246 La Masma Cachachi-Cajabamba 2015* de la Universidad Católica Los Ángeles Chimbote para optar el grado de Licenciada en Educación Inicial, en su investigación tuvo como objetivo general determinar la influencia de la aplicación del programa de juegos lúdicos basado en el enfoque colaborativo en el aprendizaje en el área matemática en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 821246 la Masma Cachachi- Cajabamba 2015.

En su investigación se utilizó descriptiva e inferencial para la interpretación de las variables, de acuerdo a los objetos de la investigación. La población está conformada por los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 821246 la Masma Cachachi-

Cajabamba 2015, con un total 52 niños. La muestra está conformada por 9 mujeres y hombres 8 con un total de 17, aplico como instrumento pruebas de entrada o pre-test y pruebas de salida o post-test. Fabián llega a la conclusión de los resultados Haciendo el análisis comparativo entre la aplicación de los instrumentos de evaluación. En el Pre - test los niños su nivel de logro es bajo y en el Pos-Test lograron desarrollar las capacidades propuestas llegando a obtener en su totalidad un nivel A.

Ortecho,J. (2011), en su tesis *Programa de juegos cooperativos para mejorar el desarrollo social de los niños de 4 años del jardín de niños 207 Alfredo Pinillos Goicochea* de la ciudad de Trujillo de la Universidad EAP de Trujillo, tuvieron como objetivo de investigación determinar en qué medida el programa de juegos cooperativos mejora el desarrollo social de los niños de 4 años de edad, para realizar dicha investigación tomaron como unidad de análisis dos secciones de la institución ya menciona, la sección amarilla contaba con 18 alumnos y el aula verde contaba también con 18 alumnos. Se asignó al aula verde como grupo control y al aula amarilla como grupo experimental. La muestra del presente trabajo estuvo conformada por 18 niños, siendo 11 varones y 7 mujeres. El instrumento utilizado fue una Lista de cotejo que se utilizó como pre y post test en la investigación constó de 12 ítems, cada uno de ellos asumieron valores de 1 a 3 puntos nunca (1 punto) casi siempre (2 puntos) y siempre (3 puntos) con un valor nominal de alto (con valor de 23 a 36 puntos), medio (con un valor de 13 a 22 puntos) y bajo (con un valor menor de 13 puntos) esta lista estuvo orientada a medir el desarrollo social y fue construida por las investigadoras. Este instrumento de evaluación fue validado a través de Juicio de Expertos por docentes de la especialidad de la Escuela Profesional de Educación Inicial de la UNT. Se utilizó el diseño Cuasi-Experimental con grupo experimental y grupo control con pre y post test. Luego de realizar la investigación se arribó a la siguiente conclusión: el programa de juegos cooperativos ha permitido mejorar significativamente el desarrollo social en niños de 4 años del J.N. 207 Alfredo Pinillos Goicochea de la ciudad de Trujillo en el año 2011 con un nivel de significancia de 5.18 según la prueba T Student.

Coronel,R. (2008), en su tesis *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* de la ciudad de Trujillo de la Universidad César Vallejo, escuela internacional de post grado,

tuvieron como objetivo determinar la influencia del programa propuesto en el fortalecimiento de las habilidades sociales de los niños y niñas de la institución educativa mencionada. Para la realización de la presente investigación se tuvo una muestra de 60 niños y niñas de 5° grado, se organizó un grupo de control de 30 niños y un grupo experimental de 30 estudiantes. El diseño del presente estudio se ubica dentro del paradigma cuantitativo de tipo evaluativo-aplicativo, de diseño cuasi experimental. Los instrumentos diseñados para la investigación fueron: la encuesta, cuestionario (pre test y post test) aplicado a los niños y niñas y una guía de observación de las habilidades sociales de los estudiantes. Las conclusiones a las que se arribó luego de la ejecución de la investigación fue que los niños y niñas mejoraron sus habilidades sociales luego de la aplicación del programa así mismo se elevó su nivel de competencia social que está en función a su capacidad social para hacer frente a la agresión, planificar sus acciones y manejar sus sentimientos.

2.1.2. Antecedentes Internacionales

López, J. (2015), en su tesis *Diseño de estrategias lúdicas dirigidas a los docentes para el fortalecimiento del aprendizaje de los niños y niñas de la escuela nacional de educación inicial Presbítero Juan Santiago Guasco. Valle de la pascua, estado Guárico* de la Universidad latinoamericana y del Caribe Venezuela. Tesis de maestría. Nos manifiesta que la investigación tiene como finalidad proponer estrategias lúdicas dirigidas a los docentes. Fortaleciendo el juego y el aprendizaje de los infantes a fin de desarrollar sus capacidades cognitivas, comunicativas, sociales. Investigación de campo, tipo descriptivo.

La población estuvo formada por veinticuatro docentes que laboran en la institución educativa Presbítero Juan Santiago Guasco. Se utilizó como instrumento un cuestionario contentivo de veintiún ítems de acuerdo a la escala de Likert, con tres alternativas de respuestas: siempre, a veces, nunca; el mismo que fue validado por expertos; la confiabilidad se determinó a través del análisis estadístico Alfa de Cronbach. La investigación arribó a la conclusión de que el docente debe proponer estrategias de aprendizaje y orientar en su ejecución las actividades lúdicas ya que estas permitirán a los estudiantes formar sus capacidades físicas e intelectuales y es así mismo un elemento dinamizador del grupo, los induce al autoconocimiento, a su vez, plantear y resolver problemas de convivencia y desarrollo. Las recomendaciones alcanzadas son que los docentes deben tener en cuenta a las estrategias lúdicas en educación inicial como un

importante recurso para convertir el proceso de aprendizaje en un momento agradable y participativo, pero para ello deben estar de acuerdo a la práctica pedagógica del docente e incluidos en el plan de clase de manera que proporcione una mayor interacción entre los contenidos y el aprendizaje.

Mesache, R. (2016), en su tesis *La estimulación temprana como factor principal en el desarrollo de habilidades sociales en los niños y niñas de 0 a 3 años del Centro Integral del Buen Vivir, Gotitas de Dulzura* de la Universidad Nacional de Chimborazo de Ecuador para optar el grado de Magister en Educación, en su investigación el juego forma parte fundamental en la existencia de los niños y niñas ya que por medio de ello exploran. Su objetivo general es demostrar como la guía de estimulación temprana desarrolla habilidades sociales en los niños y niñas de 0 a 3 años.

En su investigación fue descriptiva y explicativa porque permitió descubrir un fenómeno o un problema en un tiempo y espacio determinado y la existencia de relación de variables. El método es deductivo porque la determinación de conceptos y definiciones con la finalidad de demostrar la importancia que tiene la investigación.

Tomo como muestra la población en el centro Integral del Buen Vivir Gotitas de Dulzura que está formada por 120 niños, calcular el tamaño de la muestra de una población de 120 niños con un nivel de confianza del 95%. Aplico como instrumento la ficha de observación. Mesache llega a la conclusión que mejoro la integración entre los niños y niñas por medio de la utilización de canciones infantiles lo que le motiva desenvolverse de manera adecuada en un grupo de personas.

Auceda, T. (2010), en su tesis *El Juego desde el punto de vista didáctico a nivel de educación pre básico* de la Universidad Pedagógica Francisco Morazan de Honduras, en su investigación describe el valor y el uso del juego desde el punto de vista didáctico en el nivel de Educación pre básico. Se realizó un estudio cualitativo y cuantitativo, de carácter descriptivo. Tomó como muestra 50 docentes de Instituciones públicas y privadas los que se les aplicó un cuestionario y entrevista, teniendo como población a los docentes que trabajan en Tegucigalpa. Auceda llega a la conclusión de que el juego tiene importancia para el crecimiento integral del educando, ya que a través de este aprende a auto dominarse y someter por su propia decisión sus impulsos y deseos, incidiendo

desarrollando su propia personalidad y el desenvolvimiento psíquico, físico, afectivo y social con la cual fortalece y descubre su autonomía e identidad social.

Torres (2008), en su investigación *Efectos de un programa basado en el juego y juguete como mediadores lúdicos en la trasmisión y adquisición de valores y actitudes en el alumnado de 5 años* de la Universidad de Granada de España, La muestra está conformada por un grupo de 25, de los cuales son 8 niños y 17 niñas del Barrio de los marinos de Almuñécar en Granada España. Se utilizó como herramienta principal instrumentos de cuestionarios para los padres de familia, madres y alumnos. La metodología es cuantitativas y cualitativas .llega a la conclusión que escuela infantil tiene un índice importante por lo cual consideran como estrategias un taller de juguetes libres en los sectores, el juego que realiza cada niño y niña estimule el desarrollo de la psicomotricidad fina y gruesa, en lo cognitivo, social, afectivo, acciones, habilidades, destrezas y actitudes refuerzan sus autonomía en los estudiantes.

Gutiérrez, C. (2008), en su tesis *Estrategias para mejorar las habilidades sociales en niños y niñas del parvulario del colegio Montessori British School* de la Universidad de la Sabana Instituto de posgrados y Especialización en pedagogía e investigación de la Facultad de educación de Bogotá, realizó una investigación acerca del desarrollo de estrategias para mejorar las habilidades sociales en los niños y niñas de la institución ya mencionada. El objetivo descripción de la actividad y aspectos a tener en cuenta en la evaluación y se expresa como Estrategias para la búsqueda de solución al problema. La muestra fueron 12 niños y niñas de un aula de la Institución Educativa. Como instrumentos se utilizó una lista de chequeo teniendo en cuenta aspectos de conductas sociales, que se buscaban fortalecer en los estudiantes; y el diario de campo, utilizado durante todo el transcurso de observación.

La presente investigación llega conclusión que las estrategias que utilizaron fueron muy didácticas como que los estudiantes aprendan a escuchar, tener hábitos de seguir instrucciones, expresar sus emociones y demostrando sus valores son herramientas efectivas en la solución del problema planteado para el desarrollo de las habilidades sociales en los niños permitiendo que entre ellos interactúen de una manera más adecuada con las personas que están a su alrededor y amplíen una mejor autoestima.

Se consideró importante sugerir que los docentes deben estar en constante capacitaciones, talleres, diplomados, etc. Y puedan estar activos ante cualquier problema que se pueda generar en el aula por ende se convierte en un buscador de estrategias para mejorar y fortalecer en sus alumnos.

2.2. Bases teóricas o científicas

2.2.1. El juego

2.2.1.1. Origen y definiciones del juego

Salas, J. (2012) manifiesta que debemos brindar espacios y materiales donde el niño pueda jugar y desarrollar sus habilidades (p.86)

Por lo tanto todas las sociedades históricamente le han dado una significancia especial al juego de acuerdo a sus costumbres, tradiciones, educación y religión, sin embargo es imposible determinar el momento exacto en el que surgió el juego. Es así que se sabe que en para cada pueblo de épocas pasadas el juego tenía diversa significancia. Para los griegos el juego significaba las acciones propias de los niños, lo que hoy decimos niñerías. Los hebreos le atribuían un significado de broma o risa y para los romanos era jolgorio y alegría

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.

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 entreteniéndolo 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, J. (2004) 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 (p.170)

La teoría Eutropeliana de Aristóteles que significa la virtud del juego, ubica esta actividad en el medio de entre el espíritu de la relajación lúdica y el exceso en la seriedad. Plantea la idea de que los niños menores de cinco años para evitar la inactividad corporal deben realizar movimientos que son proporcionados por varios sistemas y a través del juego.

Bajo el predominio del cristianismo, los juegos fueron perdiendo su valor, ya que se les consideraba profanos e inmorales, desprovistos de significado e importancia. En el siglo XIV los humanistas de la época advirtieron la importancia del juego, es así que los colegios jesuitas fueron los primeros en recuperarlos.

Entre los siglos XVIII y XIX Juan Jacobo Rousseau y Giovanni Pestalozzi señalaron que para el buen desarrollo del niño se debe tener en cuenta sus intereses y el juego como parte del desarrollo de los sentidos y la inteligencia.

Según Froebel, F. (1998) considera que la educación más eficiente es aquella que proporciona a los niños actividades de auto-expresión y participación social (p. 7)

También es favorecer el desarrollo integral del niño y la niña con la finalidad de formar seres humanos autónomos, con valores, creativos, seguros de sí mismos.

Zapata, O. (1998) en su libro Aprender jugando en la educación primaria: didáctica de la psicología genética manifiesta que el juego cumple un rol esencial en el desarrollo de la personalidad como lo investigó H. Wallon y es de suma importancia para el desarrollo de la inteligencia como lo demostró Piaget (p.15)

Por ende la educación de hoy el niño debe aprender jugando ya que expresa sus emociones y el placer por aprender.

Piaget, J. (1946) Considera que “el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo” (p.30)

Vigotsky, L. (1966) Señala que:

Gracias a la interacción con otros niños se logra adquirir papeles o roles que son complementarios para su desarrollo social. El juego cumple un rol muy importante en el desarrollo social ya que a través de esta actividad los niños realizan representaciones del mundo y aprenden a comunicarse con sus pares aceptando las normas que la sociedad plantea (p.146)

En la actualidad existen autores como Ortega, R. (1999) nos dice que el juego infantil constituye una plataforma de encuentro de los actores con el mundo, con los otros y consigo mismo y que por tanto, es una ocasión de aprendizaje y de comunicación. El niño, al jugar, va tener una relación con las otras personas que le permitirá crear redes marcadas por la espontaneidad y dará una dinámica de comunicación coherente (p.4)

Por lo tanto, cuando el niño juega va aprender ya que va a comunicarse y crear lazos con las demás personas que integran su mundo, a la vez va a poder fortalecer su lenguaje debido a que tendrá que comunicar sus pensamientos e ideas.

Por otro lado Zapata, O. (1989) indica que:

Al juego infantil como un medio de expresión, un instrumento de conocimiento, factor de socialización, regulador y compensador de la afectividad, un efectivo instrumento de desarrollo de las estructuras del movimiento es decir, es el medio esencial de organización, desarrollo y afirmación de la personalidad (p.47).

Al realizar esta actividad es necesario el uso de destrezas mentales y físicas que ayudarán a desarrollar habilidades y destrezas teniendo como único protagonista de estas al mismo niño. Esto significa que el juego es el instrumento principal donde el niño desarrolla habilidades y destrezas por ende interactúa con sus compañeros.

Camacho, M. (2009) en su tesis “El juego cooperativo como promotor de habilidades sociales en los niños de 5 años”

Nos manifiesta que Blatori, da información de algunas capacidades, conocimientos, actitudes y habilidades que se desarrollan mediante los juegos estos son los siguientes:

- a) Favorecer la movilidad; es decir, ayuda a mejorar la parte motora del niño.
- b) Estimular la comunicación, es un refuerzo de la adquisición del lenguaje.
- c) Ayuda al desarrollo de la comunicación.
- d) Facilita la adquisición de nuevos conocimientos.
- e) Fomenta la diversión individual y grupal.
- f) Desarrolla la lógica y el sentido común, favoreciendo en la
- g) resolución de problemas venideros.
- h) Proporciona experiencias nuevas.
- i) Ayuda a explorar potencialidad y limitaciones.
- j) Ayuda a la aceptación de jerarquías y trabajo en equipo.
- k) Fomenta la confianza y la aceptación.
- l) Desarrolla habilidades manuales, motricidad fina.
- m) Establece valores.
- n) Ayuda al desarrollo físico y mental.
- o) Fomenta el respeto a las demás personas.
- p) Aprender a resolver problemas o dificultades y a buscar alternativas de solución.
- q) Estimula la aceptación de normas.

Las habilidades mencionadas son algunas de las razones por las cuales el juego cumple un papel fundamental en la vida de los niños ya que es la forma natural, innata y divertida en la que aprende el niño.

2.2.1.2. Teorías del juego

El juego tiene diversas teorías que tratan de explicar su origen en la vida del hombre es así que a mediados del siglo XIX y principios del siglo XX surgen diversas teorías.

A continuación se explican cuatro teorías dispuestas por Moreno, A. (2002) en su libro Aprendizaje a través del juego. (p.66).

Teoría del excedente energético:

Spencer, H. (1855) a mitad del siglo XIX propone esta teoría, mencionando que el juego surge como consecuencia de que el hombre posee un exceso de energía en su cuerpo y necesita focalizarlo; como consecuencia de esa energía surge el juego.

Spencer, H. apoya su tesis con la idea de que la infancia y la niñez son etapas en las que el niño no posee mayor responsabilidad: incluso su rol social no es el de cumplir con un trabajo para sobre vivir dado que sus necesidades se encuentran cubiertas por sus padres, adultos y sociedad.

También el niño consume su excedente de energía a través del juego, siendo esta actividad primordial frente a sus tiempos libres.

Teoría del pre ejercicio

Groos, K. (1901) propone que la niñez es una etapa en la que el niño se prepara mediante ciertas situaciones, juego de roles y practica ciertas funciones determinadas. Por lo tanto el juego actúa como un mecanismo de estimulación del aprendizaje y del desarrollo de los individuos. Por lo tanto el juego actúa como un mecanismo de estimulación del juego.

Para Ortega, R. (1999) “el papel del juego en esta teoría es de carácter fundamental ya que influye en el desarrollo óptimo y psicomotor del niño” (p.5)

En esta teoría menciona el gran interés que los demás seres humanos tienen al observar el inicio de los primeros juegos del niño, los cuales demuestran la interacción

social. Al principio el adulto es quien dirige el juego, pero en poco tiempo se invierten los papeles y es el niño el que sorprende al adulto participando en un momento ya sea con objetos o con seres humanos el juego en este período discurre en el aquí y ahora.

Teoría de la recapitulación

Propuesta por Hall, S. (1904) la cual adopta una postura biogenética, proponiendo que el juego es producto de un comportamiento ontogenético que recoge aspectos fundamentales del desarrollo genético.

Teoría de la relajación

Esta teoría está respaldada mediante la tesis de Lazarus. Esto se reflejaba en el interés por los juegos, las canciones infantiles, los cuentos de hadas y la terminación de las lecciones antes de que los niños mostrasen signos de cansancio.

Para Lazarus, el juego es una actividad que sirve para descansar, para relajarse y para restablecer energías consumidas en las actividades serias o útiles, en un momento de decaimiento o fatiga.

Lazarus, creó la teoría del descanso promoviendo el juego como una actividad dedicada al descanso, el cual se caracteriza por ser activo donde la alternancia del trabajo serio e intensivo con el juego, puede favorecer el restablecimiento de las fuerzas y del sistema nervioso central (el juego aplicado a los adultos). Para Lazarus el juego no produce gasto de energía sino al contrario aparece como compensación y relajación de la fatiga producida por realizar otras actividades. El juego está directamente relacionado con el tiempo libre, un espacio de no trabajo dedicado al descanso, a la diversión y a la satisfacción de necesidades humanas.

Posteriormente Piaget le da una atribución más cognitiva a los juegos, que relaciona directamente el juego con la génesis de la inteligencia. En consecuencia habrá un juego característico de la etapa sensorio-motriz hasta llegar al predominante de las operaciones concretas y formales.

El juego está regulado, desde el punto de vista de los mecanismos que conducen a la adaptación, por la asimilación es decir, a través del juego el niño adapta la realidad y los hechos a sus posibilidades y esquemas de conocimiento. El niño repite y reproduce diversas acciones teniendo en cuenta las imágenes, los símbolos y las acciones que le resultan familiares y conocidas.

2.2.1.3. Características del juego

Las siguientes características no permitirán la diferenciación de conductas y comportamientos que son parte del juego.

Campos, R. (2008) en su tesis “El juego como estrategia pedagógica una situación de interacción educativa”, manifiesta que al juego presenta las siguientes características:

Ausencia de finalidad (producto)

El juego es fin en sí mismo. Esto es para que un comportamiento sea juego debe estar orientado principalmente a la consecución de placer y no a otros objetivos. Las actividades se centran en el proceso, en el desarrollo de la acción y de la actividad y nunca en el producto o resultado de la misma.

Juguetes-objetos no imprescindibles

Esta característica nos señala que la presencia de un objeto como parte de un juego no es vital para que el desarrollo del juego se realice. Ortega menciona los juguetes son elementos complementarios de apoyo, que condicionan la actividad pero en ningún caso la determinan. En este sentido Martínez Criado afirma que en realidad no nos deberíamos preocupar excesivamente, un niño que quiere jugar siempre encontrará un tema de juego.

Ahora bien si se proporciona un objeto de juego al niño o niña éste debe ser de complejidad moderada que potencien su creatividad e imaginación.

Al respecto Delval, J. (1994. p. 30) señala “los juguetes en algunos casos, pueden interferir con la función lúdica del juego debido bien a que su nivel de complejidad excede las competencias del niño o porque no llegue a las mismas”.

Libertad y arbitrariedad

El juego es una experiencia de libertad y arbitrariedad, ya que la característica psicológica principal del juego es que se produce sobre un fondo psíquico general caracterizado por la libertad de elección. A través del juego, los niños y niñas salen del presente de la situación concreta y se sitúan y prueban otras situaciones, otros roles, otros personajes, con una movilidad y una libertad que la realidad de la vida cotidiana no les permite.

Diferentes grados de estructuración

El juego posee reglas propias y la estructuración de un juego estará dada por el nivel de complejidad de las reglas que lo determinan. Las actividades de juego pueden ser estructuralmente simples como, por ejemplo, montar en bicicleta o más complejas como jugar al fútbol.

Ficción

La ficción es considerada como elemento constitutivo del juego. Se puede afirmar que jugar es hacer el “como si” de la realidad, teniendo al mismo tiempo conciencia de esa ficción. Por ello, cualquier actividad puede ser convertida en juego (saltar, tirar una piedra) y cuanto más pequeño es el niño, mayor es su tendencia a convertir cada actividad en juego, pero lo que caracteriza al juego no es la actividad en sí misma, sino la actitud del sujeto frente a esa actividad.

Efecto catártico

Esta característica se refiere a que el niño/a puede, a través del juego, resolver algunos de sus conflictos personales, es decir, el juego es una vía de escape de las tensiones que generan en el niño algunos acontecimientos de la vida real. Desde un enfoque psicoanalítico el juego es un escenario en el que el niño puede organizar y secuenciar los acontecimientos que le provocan malestar de forma que sean más manejables y que le resulten más placenteros.

Seriedad

Para el niño el juego es una actividad seria. En el niño, el juego es una actividad seria porque en ella pone en juego todos los recursos y capacidades de su personalidad. En el juego, los jugadores ponen a prueba sus cualidades y habilidades personales y sociales,

absorbiéndolos y comprometiéndolos en toda su globalidad (nivel corporal, intelectual, afectivo).

Placer

Las actividades lúdicas proporcionan al individuo placer y diversión. Cabe señalar que el juego es una actividad fuente de placer, divertida, que generalmente suscita excitación.

No agotamiento físico y psicológico

Otra de las características que distingue el juego es que el tiempo que esta actividad implica suele ser mayor al involucrado en otras actividades.

Al respecto Martínez, G. (1998, p. 90) señala que “los niños mantienen durante intervalos prolongados de tiempo su actividad lúdica, o al menos lo hacen durante más tiempo que cualquier otra actividad, ya que el juego es prácticamente incompatible con los estados de agotamiento físico y psicológico”.

Espacio y tiempo

El juego tiene un espacio y un tiempo determinado “lugar sagrado”.

Carácter innato

Otra de las cualidades que diferencian al juego de otras actividades es aquella referida al carácter innato de las conductas que lo componen, así el juego surge de la tendencia innata que tiene todo organismo a ser activo, explorador e imitador. El juego es siempre expresión y descubrimiento de sí mismo y del mundo. El juego es la primera expresión del niño, la más pura y espontánea luego entonces la más natural.

El juego es una actividad que implica acción y participación, ya que jugar es hacer y siempre implica participación activa del jugador, movilizándole a la acción. La activación lúdica tiene motivaciones intrínsecas. Por ello, si entra el utilitarismo o se convierte en un medio para conseguir un fin, pierde la atracción y el carácter del juego.

2.2.1.4. Clasificación del Juego

Según Moreno, A. (2002) el juego puede clasificarse en 5 tipos si se toma en cuenta el siguiente criterio:

Juego funcional o de acción

Esta característica de juego aparece alrededor de los dos primeros años de vida y antes que aparezca la capacidad de representación y el pensamiento simbólico.

El niño poco a poco, va realizando actividades que se perfilan dentro de las características del juego funcional, en las que el niño realiza actividades sobre su propio cuerpo, como la de objetos y dejará de simbolizar al juego. Estas actividades de juego carecen de normas internas y se realizan más por placer.

Los 9 primeros meses el niño experimenta con su propio cuerpo, explora sensaciones; por ejemplo, mete los dedos a la boca, luego la mano, explora sus movimientos psicomotrices y poco a poco va incorporando objetos a sus movimientos, lanza objetos, atrapa, golpea, juega con cajas y figuras; las ubica en un espacio determinado.

Delval, J. (1994, p. 45) indica que “el juego funcional, a pesar de ser el tipo de juego predominante en los primeros 2 años de vida no desaparece después de esta edad, diferentes formas de juego funcional se van presentando en la vida del niño hasta llegar a la vida adulta”.

Juego de construcción

Durante este periodo surgen diversas manifestaciones de juego de construcción. Cuando Moreno, A. (2002) hace referencia:

Al juego de construcción, entiende que toda actividad conlleva a la manipulación de objetos con la intención de crear algo, algo que solo se crea en el imaginario del niño, quien rediseña, proyecta, crea, cambia y utiliza una serie de recursos intencionales para que su imaginario se logre proyectar en un instrumento concreto (p. 45)

Por lo tanto este tipo de juego se mantiene a lo largo del desarrollo del ser humano y que no es específico de una edad determinada, apreciando las primeras manifestaciones, aunque no sea estrictamente casos puros de juego de construcción en el periodo sensoriomotor, ya que el niño en esa etapa carece de la capacidad representativa.

Juego simbólico

El juego simbólico para Huizinga, J. (1972) “Es una manera de asimilar la cultura, de conocer la realidad del mundo que nos rodea y en la que el niño tiene que aprender a vivir” (p.8)

Moreno, A. (2002) “partir de los 2 años surge por parte del niño la emergente capacidad por representar una nueva manera de jugar, denominado juego simbólico, representacional o socio dramático” (p.57)

Este juego es predominante en el estadio pre operacional Piaget, J. (1946) y se constituye en la actividad más frecuente del niño entre los 2 y 7 años; durante esta etapa predominan los procesos de asimilación y acomodación y es mediante el juego, que los niños manifiestan comportamientos que ya forman parte de su repertorio haciendo uso de estos para modificar su realidad. El juego simbólico, puede ser de carácter social o individual, así como de distintos niveles de complejidad. Por otro lado evoluciona de formas simples en las que el niño utiliza objetos e incluso su propio cuerpo para simular algún aspecto de la realidad.

En el juego simbólico el niño realiza actividades simuladas e imaginativas, pruebas y ensayos. Para Garvey (1985) el juego es un tipo particular de comportamiento simulativo, parecido al comportamiento serio, pero realizado fuera de contexto.

El juego, en su esencia, proporciona placer. Es una fuente de placer y un medio de expresión, experimentación y creatividad. Se habla de juego simbólico como necesidad biológica.

Juego de reglas

Se inicia a partir de los 7 años en donde el juego es eminentemente social en las que comparte la tarea con otro grupo de niños. Los niños comparten un mismo espacio de juego, mismos materiales e instrumentos y las reglas y normas aparecen con el fin de que cada participante conozca, asuma y respete los parámetros y limitaciones del juego. En todos los tipos de juego mencionados en esta tesis, se exigen un entramado de normas, más

o menos complejo, en donde los niños llegan a negociar las normas, acatan mutuamente las reglas que guiarán la actividad de juego del niño.

Como señala Ortega, R. (1992) “los juegos de reglas pueden representar variaciones en cuanto a su componente físico o social” (p.34)

Entre los 2 y 5 años el niño recibe las reglas del exterior, no coordina sus actividades con el resto de participantes, no hay ganadores ni perdedores, se trabaja con la frase “todos ganan”.

Es importante mencionar que también el juego de reglas está sometido por reglas de convivencia insertadas por los tutores o los mismos alumnos, como códigos de respeto por el otro con el fin de convivir en un clima de aula óptimo. Estas tienen muchas ventajas para el desarrollo del niño le da una idea del concepto de clasificación y orden, además ayudan a que el niño se integre en el proceso de socialización, ya que muchos de estos juegos suelen ser colectivos y necesariamente deberá comunicarse y expresarse con sus compañeros. El niño ya está más enfocado con la realidad, es capaz de comunicar sus ideas y pensamientos con los miembros de su familia y pares, de manera que en el juego van involucrando estos factores haciéndolos más colectivos y con menos libertades. Entonces, es ahí donde surgen las reglas y ciertas obligaciones que deben cumplir. Parte de su adaptación social es estar sujeto a ciertas reglas para así compartir el mundo con los demás, dejando los juegos de la infancia un poco atrás. Cambia el concepto del juego en sí, para comenzar a socializar con sus compañeros y de esta manera crecer jugando. Sus juegos se convierten en pequeñas organizaciones en conjunto basadas en reglas para facilitar el orden y convivencia, como viene siendo desde la antigüedad. A su vez comprende un deseo de desarrollar un objetivo específico que el niño tiene que cumplir y hasta para sentir placer y alegría.

Según Piaget, J. (1946) estos juegos dan inicio con las pautas que cada niño se propone, como hábitos o responsabilidades. Por lo general, estas en un comienzo son imitadas o aprendidas de los adultos, sin embargo, poco a poco irán surgiendo normas de convivencia del mismo grupo, que más adelante serán predisposiciones para la identidad. Por medio de estas reglas establecidas el niño aprende a socializar y a respetar ciertas pautas para lograr un fin o interés.

Juego cooperativo

Se trata de los tipos de juego más complejo desde el punto de vista social. El niño juega con otros niños pero de modo altamente organizado, se reparten labores, roles y tareas en función a los objetivos a conseguir. El juego cooperativo se apoya del juego de reglas, que el niño va adquiriendo de acuerdo a la evolución de su juego y su madurez social y afectiva. Los juegos cooperativos son propuestas que buscan disminuir las manifestaciones de agresividad en los juegos, promoviendo actitudes de sensibilización, cooperación, comunicación y solidaridad. Facilitan el encuentro con los otros y el acercamiento a la naturaleza. Buscan la participación de todos, predominando los objetivos colectivos sobre las metas individuales. Las personas juegan con otros y no contra los otros; juegan para superar desafíos u obstáculos y no para superar a los otros.

Dada las peculiaridades de los distintos tipos de juego, es fácil intuir que todos ellos no aparecen en todas las etapas del ciclo vital y que cada niño hace uso de los distintos juegos en distintas etapas y estas varían de acuerdo al ritmo de madurez de cada niño.

El ser humano puede asumir distintos comportamientos: tiene la posibilidad de enriquecer o de destruir, no solo a sí mismo, sino también al ambiente en el que se encuentra; puede ser agresivo o no; puede ser competitivo o solidario, sin dejar de ser competente. El comportamiento es producto de los valores que socialmente recibimos por hacer o no ciertas cosas, somos producto de un proceso de socialización en el cual se nos enseña a valorar comportamientos constructivos o destructivos. Los juegos pueden tener características coherentes con el trabajo en grupos y el desarrollo del ser humano.

Juegos que no plantean “ganar” o “perder”: la propuesta plantea la participación de todos para alcanzar un objetivo común; la estructura asegura que todos jueguen juntos, sin la presión que genera la competencia para alcanzar un resultado; al no existir la preocupación por ganar o perder, el interés se centra en la participación. Desde el punto de vista educativo, el interés se centra en el proceso y no en el resultado. La propuesta se logra, porque el proceso como elemento central de atención, permite contemplar los tiempos individuales y colectivos para que las metas se cumplan con el aporte de todos.

Los juegos no deben promover la eliminación de participantes: el diseño del juego busca la incorporación de todos. La búsqueda del resultado tiende a la eliminación de los

más débiles, los más lentos, los más torpes, los menos “aptos”, los menos inteligentes, los menos “vivos”, etc. La eliminación se acompaña del rechazo y la desvalorización; el juego tiene que buscar incluir y no excluir.

Una característica propia del juego cooperativo es que su juego es organizado en el cual el grupo de participantes se reparten funciones y roles para así lograr los objetivos a conseguir.

Por otra parte consideraremos también la metodología del Juego libre en los sectores, ya que al ser una estrategia que se utiliza en forma permanente en las aulas de educación inicial. La hora de juego libre en los sectores.

Minedu. (2009) Es una actividad espontánea y personal que nace del mundo interior del niño y lo compromete, ya que es su propia creación, es de naturaleza no literal, esto quiere decir que se ubica en el tipo de las experiencias llamadas “como si”, por ejemplo la niña juega con la muñeca “como si” fuera su hija. Esta metodología permite al niño relacionarse con su entorno en forma autónoma, desarrollando su autoestima y su relación con los otros. La actividad cuenta con una secuencia metodológica la cual permite una organización y compromiso de parte de los niños. La secuencia es la siguiente:

- a) **Planificación:** Momento en el que los niños y la docente toman acuerdos acerca de la actividad que se va a desarrollar, los niños tiene la posibilidad de expresar sus sentimientos e intereses.
- b) **Organización:** Los niños se distribuyen libremente por los sectores del salón, pueden agruparse en grupos de 3 o 4 niños, o algunas veces juegan solos. Los niños desarrollan su juego en forma autónoma, esto significa que ellos deciden qué juguetes usa, cómo los usan y con quién quieren jugar.
- c) **Ejecución o desarrollo:** Cuando los niños se han instalado en algún sector del juego empiezan a desarrollar su idea. Se dan también las negociaciones con otros niños con respecto a qué jugar o qué juguetes quieren usar.
- d) **Orden:** En el momento en que terminan de jugar, los niños deben guardar los juguetes y hacer orden en el aula. Guardar los juguetes tiene un significado

emocional y social muy importante: es guardar también sus experiencias y concluir con una experiencia interna significativa hasta la siguiente vez.

- e) **Socialización:** Todos sentados en semicírculo, verbalizan y cuentan a todo el grupo a qué jugaron, quienes jugaron y cómo se sintieron y qué paso en el transcurso del juego.

- f) **Representación:** la educadora brinda a la oportunidad a los niños de expresar mediante el dibujo, pintura o modelado lo que jugaron. Este paso no es necesario realizarlo diariamente.

Por ende hoy en día el juego es muy significativo en los niños porque desarrolla su autoestima y se relaciona con sus compañeros, se le enseña los acuerdos del aula que es muy fundamental en el niño antes de jugar, el niño debe aprender jugando ya que expresa sus emociones y el placer por aprender.

2.2.1.5. 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. 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.

2.2.2. Habilidades sociales

2.2.2.1. Definición y origen de habilidades sociales

La historia de la conceptualización del término habilidades sociales tuvo mayor difusión a mediados de los años 70; Sin embargo, hasta la actualidad se sigue investigando y re direccionando el concepto y las conductas que involucran a este término.

A Salter,A.(2002) se le atribuyen los primeros conceptos sobre habilidades sociales, haciendo uso de este término en su libro Condition Reflex Therapy (1949), donde describe seis técnicas que promueven y aumentan el nivel de expresividad de las personas.

- a) La expresión verbal de las emociones.
- b) La expresión facial de las emociones.
- c) El empleo deliberado de la primera persona al hablar.
- d) Al estar de acuerdo cuando se reciben cumplidos o alabanzas.
- e) El expresar desacuerdo.
- f) La improvisación y actuación espontáneas.

Las seis técnicas anteriormente mencionadas reflejan que, para Salter, la modificación de conducta se basa principalmente en el trabajo de las emociones, estas expresadas en todas las dimensiones que el ser humanos puede lograr expresar, tales como gestuales y verbales.

Posteriormente Wolpe, utiliza las investigaciones señaladas por Salter. Es Wolpe (1958), quien utiliza por primera vez la terminología conducta asertiva, la cual posteriormente sería reemplazada por el término habilidades sociales. Wolpe definió la conducta asertiva no sólo como una conducta agresiva sino como la expresión de todo tipo de sentimientos de amistad, cariño y otros distintos de ansiedad. Estos fueron los comienzos de la investigación en habilidades sociales dentro del campo de terapias de conducta.

Estudiosos insertan el término “habilidad social” a partir de los años 60 y 70 se empieza utilizar las diferentes denominaciones como libertad emocional, Lazarus, (1971),

Eficacia personal Liberman y otros, (1975), Structers learning therapy Goldstein, (1976)
Social skills training Tower y otros (1976).

Paralelamente, crece el interés por los aprendizajes sociales, surgiendo la teoría del aprendizaje social. Según el enfoque de Bandura proponiendo la regulación del comportamiento humano a partir de los estímulos externos que recibe el niño a lo largo de su desarrollo.

Combs y Slaby, (1977, p. 50) definen las habilidades sociales como la capacidad de interactuar con los demás en un contexto social dado de un modo determinado que es aceptarlo y valorado socialmente, y al mismo tiempo personalmente beneficioso, mutuamente beneficioso para los demás.

Alberti y Emmons, (1978, p. 2) “la habilidad social es una conducta que permite a una persona actuar según sus propios intereses para poder defenderse sin ansiedad ni agresividad. Las personas deben de expresar cómodamente sentimientos honestos o ejercer los derechos personales, sin negar los derechos de los demás”.

Para esta investigación, es indispensable mencionar a Tower, J. (1984) quien esclareció que no puede haber un criterio absoluto ni universal para la conceptualización de habilidades sociales, ya que los contextos y realidad varían. Asimismo, menciona que todos al reconocer y conocer a las habilidades sociales de manera intuitiva. Esta acción es suficiente para reconocer que cada individuo desea desempeñarse en el contexto social haciendo uso de las habilidades sociales que posee.

Las conductas sociales no constituyen a un rasgo determinado, el entorno social la cultura, la edad, el género, educación, clase social, ubicación dentro de un espacio y la herencia social de un grupo determinado son referencias importantes para el uso y aprendizajes de las habilidades sociales.

Anaya, A. (1991) “considera que la habilidad social es la capacidad de actuar coherentemente con el rol que los demás esperan de uno” (p78)

Para Aron, A. y Milicic, N. (2000, p. 45) “las habilidades sociales son aquellos comportamientos ya más concretos y específicos que se dan en un contexto interpersonal y tienen como fin interpretar y orientar la relación a fin de llevar a cabo una interacción provechosa”.

Dadas las características del mundo actual las demandas y exigencias sociales, la complejidad y la gran densidad de relaciones que los sujetos entablan, las habilidades sociales son de una importancia fundamental.

Los tres atributos básicos de las habilidades sociales son:

- a. Flexibilidad: al contexto, a la situación, a los sujetos.
- b. La apertura: es la capacidad para manifestarse a los demás y a la vez a ser receptivo.
- c. La polaridad: es la capacidad para relacionarse entre cordialidad y la asertividad.

Caballo ,V. (2007) considera a la conducta socialmente habilidosa como un conjunto de conductas emitidas por un individuo en un contexto interpersonal que expresa los sentimientos, actitudes, deseos, opiniones o derechos de ese individuo respetándolo para que pueda solucionar los problemas de manera inmediata y evitar problemas futuros.

Gil, F. (1993) “las habilidades sociales son conductas que se manifiestan en situaciones interpersonales, estas conductas son aprendidas y por lo tanto pueden ser enseñadas” (p.35)

Ciñéndonos a la infancia el trabajo de Greshman (1988) tiene vigencia emplea 3 tipos de definiciones de habilidades sociales que a pesar de haber sido escritas hace más de dos décadas siguen vigentes hoy en día y son utilizadas por muchos autores en investigaciones recientes Frederick y Morgeson, (2005), knut y Frode (2005).

2.2.2.2. Definición de aceptación de los iguales

En estas definiciones se usan índice de aceptaciones de los pares o la popularidad que posean. Se consideran niños socialmente hábiles los que son aceptados en la escuela o

por los compañeros de juegos. El mayor fallo de estas definiciones es que no identifican los comportamientos específicos que se relacionan con la aceptación de los iguales.

2.2.2.3. Definición conductual

Se define como aquellas conductas que aumentan la posibilidad de incrementar el reforzamiento o disminuye la probabilidad de castigo esto permite la adquisición de habilidades sociales específicas y mutuamente satisfactorias. Esta definición tiene la ventaja de que se pueda identificar, especificar y operacionalizar los antecedentes y las consecuencias de los comportamientos sociales particulares con fines de evaluación e intervención.

2.2.2.4. Definición de validación social

Según esta definición las habilidades sociales son aquellos comportamientos que en determinados situaciones vaticinan resultados sociales para el niño como son aceptación, popularidad, etc.

Estas definiciones nos permitirán conocer los aspectos concretos de relación interpersonal, la capacidad de relacionarse con sus pares y poder adecuarse a distintos sociales.

Coronel M., Márquez A., Reto S., en su Tesis Influencia del Programa Aprendamos a ser Mejores Personas en el fortalecimiento de las Habilidades sociales de los niños del 5° de primaria 2009 refieren la definición de Michelson. L (1983)

- a) Las Habilidades sociales se adquieren, principalmente a través del aprendizaje (por ejemplo mediante la observación, la imitación, el ensayo y la información)
- b) Las habilidades sociales incluyen comportamientos verbales y no verbales, específicos y discretos.
- c) Las habilidades sociales suponen iniciativas y respuestas efectivas y apropiadas.
- d) Las habilidades sociales acrecientan el reforzamiento social (por ejemplo, las respuestas positivas del propio medio social.)
- e) Las habilidades sociales son recíprocas por naturaleza y suponen una correspondencia efectiva y apropiada.

- f) La práctica de las habilidades sociales está influida por las características del medio (Por ejemplo especificidad situacional) factores como edad, sexo y el status del receptor, afectan la conducta social del sujeto.
- g) Los déficits y excesos de la conducta social pueden ser especificados y objetivados a fin de intervenir.

2.2.2.5. Términos asociados a las habilidades sociales

A lo largo del estudio de las habilidades sociales, hay términos que han sido asociados al término mencionado es por eso que para fines de esta investigación se ha considerado oportuno mencionar los siguientes conceptos, los cuales tienen relación directa con la conceptualización del término habilidades sociales.

2.2.2.6. Fortalecimiento personal auto concepto y autoestima

El auto concepto es el conjunto de percepciones o referencias que el sujeto tiene de sí mismo; el conjunto de características, atributos, cualidades y deficiencias, capacidades y límites, valores y relaciones que el sujeto conoce como descriptivos de sí y que percibe como datos de su identidad.

Hamachek, D. (1981) citado por Machargo, J. (1991, p. 24) “Es el conjunto de conocimientos y actitudes que tenemos sobre nosotros mismos; son las percepciones que el individuo tiene referidas a sí mismo y las características o atributos que usamos para describirnos”.

Se entiende que es fundamentalmente una apreciación descriptiva y tiene un matiz cognitivo.

La autoestima es la evaluación que hace el individuo de sí mismo y que tiende a mantenerse; expresa una actitud de aprobación o rechazo y hasta qué punto el sujeto se considera capaz, significativo, exitoso y valioso (Coopersmith, 1967). Es la valoración, positiva o negativa, que uno hace de sí mismo. Es la valoración que hacemos del auto concepto. Es el aspecto afectivo, evaluativo y enjuiciador del conocimiento de sí mismo. Se entiende que es el resultado de la discrepancia entre la percepción que cada uno tiene de sí mismo y el ideal, lo que le gustaría ser, la discrepancia produce una baja autoestima.

2.2.2.7. Convivencia democrática

MINEDU – Rutas de Aprendizaje. (2013) fascículo 1 Desarrollo Personal, Social y Emocional define que Aprender a convivir en democracia requiere un clima de libertad y respeto entre todos niños y adultos, que facilite el ejercicio autónomo de derechos y deberes como por ejemplo:

- a. Expresar sus propias opiniones.
- b. Recibir buen trato
- c. Cumplir con las responsabilidades que cada uno tiene.
- d. Construir y cumplir los acuerdos.
- e. Respetar a cada uno de sus compañeros.
- f. Usar el diálogo para expresar aquello que le molesta o le fastidia

Los niños aprenden a convivir con sus compañeros de aula cuando comienzan a conocerlos para aceptarlos tal como son.

Aprender a convivir también exige aceptar y respetar las diferencias. El Aula es un espacio donde los niños se encontrarán con otros niños que tienen los mismos derechos y son diferentes. Muchas veces no estarán de acuerdo en todo, para ello se sugiere:

- a) Tratar a los niños con respeto y promover que ellos se respeten entre sí.
- b) Establecer con participación de los niños, normas de convivencia que regulen el comportamiento de todos.
- c) Estar atentos y destacar las conductas colaborativas de los niños, que buscan el bien de otro y se presentan con frecuencia en el aula.
- d) Promover que los niños resuelvan sus conflictos interpersonales mediante el diálogo.
- e) A involucrar a sus padres en las actividades del jardín infantil, como una manera de conocer mejor a los niños y crear un ambiente familia.

2.2.2.8. Resolución de conflictos

Los conflictos son parte de nuestra vida y una gran fuente de aprendizaje. Tener conflictos significa estar vivo, y lo saludable es aprender a manejarlos, principalmente porque algunos son inevitables.

Como menciona Martínez, G. (1997):

Lo que sí es evitable son las consecuencias negativas , todos tenemos recursos internos e innatos que nos dotan de capacidad para abordarlos, el ser humano sobrevive gracias a ellos si bien es cierto que las estrategias útiles se aprenden, es necesario una práctica constante que contribuya a abordar los conflictos de manera adecuada (p.65)

Si miras en tu entorno quizás veas que los adultos con los que has crecido tampoco tienen estas habilidades siendo por eso probable que no hayas tenido un modelo adecuado que te sirva. Las consecuencias de esto pueden ser: que no sepas abordar las dificultades que surgen en las relaciones personales, y que debido a esto te de miedo dar tus opiniones o evites discutir o por otro lado no sepas dar tu opinión sin imponerla., etc.

2.2.2.9. Proceso de adquisición de las habilidades sociales

Sin quitar importancia a los factores genéticos y hereditarios que intervienen en la configuración del carácter y la personalidad de los individuos, lo elemental en el comportamiento humano viene dado por el ambiente que lo rodea, ya que este le proporciona la mayor parte de los aprendizajes quiere decir que las conductas sociales y por lo tanto las habilidades sociales se aprenden.

Las habilidades sociales se desarrollan y potencian a través del proceso de maduración y a través de la experiencia vivencial de proceso de aprendizaje para el desarrollo de habilidades sociales, el individuo cuenta con mecanismos de aprendizaje como:

Aprendizaje por experiencia directa

Las conductas interpersonales están en función de las consecuencias (reforzantes o aversivas) aplicadas por el entorno después de cada comportamiento social.

Si cuando un niño sonríe a su padre, éste le gratifica, esta conducta tenderá a repetirse y entrará con el tiempo a formar parte del repertorio de conductas del niño. Si el padre ignora la conducta, ésta se extinguirá y si por el contrario el padre le castiga (por ej. Le grita), la conducta tenderá a extinguirse y no sólo esto, sino que además aparecerán respuestas de ansiedad condicionada que seguramente interferirán con el aprendizaje de otras nuevas conductas.

Aprendizaje por observación

El niño aprende conductas de relación como resultado de la exposición ante modelos significativos. La teoría del aprendizaje social defiende que muchos comportamientos se aprenden por observación de otras personas. Por ejemplo, un niño observa que su hermano es castigado cuando utiliza un tono de voz desagradable para hacer peticiones; aprenderá a no imitar esa conducta. Marta observa que la profesora elogia a su compañera de mesa porque en el recreo ha ayudado a un niño; Marta tratará de imitar esa conducta. Los modelos a los que el niño y la niña se ven expuestos son muy variados a lo largo del desarrollo y entre ellos están hermanos, primos, vecinos, amigos, padres, profesores y adultos en general. También son muy importantes, y hemos de tener en cuenta su influjo, los modelos simbólicos (televisión principalmente).

Aprendizaje verbal o institucional

El sujeto aprende a través de lo que se le dice. Es una forma no directa de aprendizaje. En el ámbito familiar, esta instrucción es informal, pero en el ámbito escolar suele ser sistemática y directa. Un ejemplo es cuando los padres incitan al niño a bajar el tono de voz, a pedir las cosas por favor o cuando le explican y dan instrucciones directas de cómo afrontar la solución de un conflicto que tiene con una amiga.

Aprendizaje por feedback interpersonal

El feedback interpersonal es la explicitación por parte de los interactuantes y los observadores de cómo ha sido nuestro comportamiento; la otra persona nos comunica su

reacción ante nuestra conducta. Esto ayuda a la corrección del mismo sin necesidad de ensayos. Si un niño está pegando a otro y su madre pone cara de enfado, seguramente el niño cesará de hacer eso. Si estoy hablando con una amiga y se le empieza a abrir la boca, seguramente interpretaré que se está aburriendo y cambiaré mi conducta. Así concebido, el feedback puede entenderse como reforzamiento social (o su ausencia) administrado contingentemente por la otra persona durante la interacción.

A continuación se mencionará la teoría del aprendizaje social, la cual considero importante para complementar de forma adecuada los requerimientos teóricos del presente estudio.

2.2.2.10. Teoría del aprendizaje social

Esta teoría ha sido estudiada durante décadas, se han realizado diversas investigaciones hechos por científicos, psicólogos, educadores, quienes han establecido y teorizado las diferentes maneras de aprender. Uno de ellos es el aprendizaje social, el cual tiene dos aspectos de estudio importantes. El primero es la imitación de modelos, el cual se refiere a que las personas humanas aprendemos a hablar, a jugar, a cantar, a hablar, a usar ciertas herramientas y a comportarnos de manera apropiada en varias situaciones sociales, en su mayor tiempo imitando a otros. En algunas ocasiones aprendemos dependiendo de las situaciones en las cuales nos encontramos, por ejemplo una fiesta, en una misa, en un concierto etc. Al parecer aprendemos sin mucho esfuerzo, aprendemos a actuar con un modelo determinado dentro de un contexto social.

El segundo aspecto estudiado y desarrollado por la teoría del aprendizaje social, es el aprendizaje vicario, el cual refiere que no solo se puede aprender imitando lo que hacen otras personas, sino también observando cómo son afectadas por acontecimientos en sus vidas. Es aquí donde se abarca el uso de las relaciones interpersonales y las emociones que las acompañan. Es necesario mencionar al hombre como ser social, desde que nace está en constante actividad frente a un contexto social que viene hacer su familia luego la escuela y por naturaleza esta actividad está basada en el juego.

Según Vigotsky, L. (1924), fundador “de la teoría socio cultural señala que el juego surge como necesidad de reproducir el contacto con lo demás. Naturaleza, origen y fondo del juego son fenómenos de tipo social”.

Vygotsky, L. Establece que el juego es una actividad social, en la cual gracias a la cooperación con otros niños, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio. Estas actividades permiten al infante adquirir habilidades sociales dentro de su contexto estas habilidades, son entendidas y expresadas como conductas que favorecen su convivencia y la resolución de conflictos dentro de un contexto determinado, esta resolución debe ser pacífica y óptima, utilizando los recursos de saber escuchar, expresar mediante palabras y acciones las diferentes posiciones, respetar las opiniones de los demás, respetarlos sentimientos, saber pedir perdón, saber escuchar y sobretodo saber actuar. Por otro lado, existen conductas no tan favorables al uso de las habilidades sociales como los insultos, amenazas, generalizaciones y aptitudes de rechazo. Existen pequeños recorridos frente al estudio social de la primera infancia, lo que hace incluir la importancia del desarrollo de habilidades sociales: también entendidas por muchos autores como capacidades que nos permiten manejar y vivir de manera eficaz y productiva a lo largo de nuestra vida, generando relaciones con las personas de nuestro propio entorno y contexto social.

Camacho, L. (2009) “en su tesis el juego cooperativo como promotor de habilidades sociales en los niños de 5 años refiere que todo niño es esencialmente un ser asociable”

Cada uno de ellos posee ciertas características, que son innatas y representativas de la etapa infantil, el primer aspecto es el término denominado egocentrismo, una característica natural, la cual impide comprender al grupo de pares como unidad superior a la suya, lo cual dificulta una verdadera integración grupal. Su relación con los demás es de manera individual.

A pesar de todo en este periodo, se da un comienzo de respeto de las normas y reglas de funcionamiento del grupo, aunque en general no se someten a ellas estrictamente.

Aparece también una mejora en las conductas de autónomas Como se desprende de los estudios de Piaget (1959). A partir de los 5 años comienza la etapa de socialización plena del sujeto. A lo largo de ella, comprende que ha de adaptarse a una unidad superior de su propio yo. Esa unidad tiene unas necesidades de funcionamiento autónomo y es algo

más que la agregación mecánica de varios sujetos, teniendo un significado propio. Asimismo, asimila que sus actividades y funcionamiento se regirán por unas normas o reglas que deben ser aceptadas y puestas en práctica en toda su amplitud. Esto permite poner en funcionamiento actividades organizadas por reglas grupales como los juegos.

La competición es otro fenómeno que comienza con esta edad y es una consecuencia de la actividad cognitiva de evaluación, por lo que mide y compara. Sin embargo, no es una competición a imagen adulta, es menos compleja y sin tantas contaminaciones culturales y emocionales. En otra vertiente, podemos decir que mejora la comunicación gracias al avance del lenguaje y por el aumento de la interacción grupal.

También es la fase de comienzo de una moral autónoma. Aparece la idea del deber moral y un sistema de valores. Por otro lado existe una característica marcada de predilección por las compañías del mismo sexo y un fuerte antagonismo por los miembros del sexo opuesto. En cuanto a estas compañías, suelen ser afines en edad, dándose la existencia del líder.

Para Vigotsky, L. la cooperación social se realiza mediante instrumentos herramientas, signos y es mediante la progresiva interiorización de estos instrumentos de relación como se construye la conciencia que a partir de ese momento, regula las otras funciones psíquicas.

El pensamiento de Vigotsky, L. apuesta por el desarrollo cultural del niño, el cual refuerza la tesis presentando y afianzando que toda función de aprendizaje social de niños aparece dos veces; la primera, a nivel social manifestado en su grupo de pares dentro del aula o fuera de ella y más tarde a nivel individual, manifestándose dentro del mismo niño y o en aspectos intra psicológicos.

Proponía que el desarrollo cognoscitivo depende en gran medida de las relaciones con las personas que están presentes en el mundo del niño, y las herramientas que la cultura le brinda para apoyar su pensamiento. Los niños adquieren sus conocimientos, ideas, actitudes y valores a partir de su trato con los demás. No aprenden de la exploración

solitaria del mundo, sino al “*apropiarse*” o “tomar para sí” las formas de actuar y pensar que su cultura ofrece (Kozulin y Presseisen, 1995).

López (2009) señala que debemos tener en cuenta esta actividad lúdica como un medio pedagógico, que junto con otras actividades o disciplinas artísticas, ayudan a enriquecer la personalidad creadora, social, emocional, motriz e intelectual del niño/a.

El juego es un elemento transmisor y dinamizador de costumbres y conductas sociales y puede ser un elemento esencial para preparar de manera integral a los y las jóvenes para la vida y en particular para el desarrollo de las habilidades sociales.

2.2.2.11. Teoría Ecológica del Desarrollo Humano

Siendo Necesario entender cómo influye el entorno familiar y escolar del niño en el desarrollo de sus habilidades sociales y la construcción de su personalidad a lo largo del día a día.

Lagonell, T. (2006) en su libro *la Escuela desde una Perspectiva Ecológica* señala “que tanto la familia como la escuela ejercen influencia sobre el desarrollo del niño/a y del alumno/a. Ambos, por tanto, no pueden separarse del contexto histórico y sociocultural que los involucra.

Uno y otro proporcionan un clima afectivo, de permanencia, de seguridad, de intercambio de valores, creencias, conductas y deben proporcionar a los niños y niñas cierta estabilidad. Los dos, por tanto constituyen dos sistemas interrelacionados.

Por lo tanto el planteamiento es sustentado por la teoría de Bronfenbrenner, U. (1987, p. 26) Enfoque Ecológico del Desarrollo Humano en la escuela, con la idea de comprender cómo ambos sistemas deben estar en un juego mutuo de equilibrio, conocimiento y comprensión para impulsar el desarrollo del individuo común que comparten: el alumno (a) / niño (a).

Esta teoría del desarrollo humano en la cual el individuo es considerado producto de un conjunto de interacciones entre sus miembros quienes a su vez se organizan en

sistemas. Familia. La escuela constituyen contextos importantes para impulsar el desarrollo de los individuos bajo su influencia, los cuales a su vez se encuentran subordinados a un juego de interacciones que guardan relación con los aspectos afectivos, con vivenciales, sociales y políticos del entorno donde se vive.

Según ésta propuesta psicológica, la comprensión del desarrollo humano exige algo más que la observación directa de la conducta de una o más personas en el mismo lugar, sino que requiere del examen de sistemas múltiples de interacción que no se limitan a un solo entorno.

El Enfoque ecológico establece una propuesta que amplía la visión del ser humano, da cuenta de la multiplicidad de factores que inciden en su desarrollo y de cómo entre estos se genera una compleja interacción que permite comprender el desarrollo del mismo. Su proponente Bronfenbrenner, U. (1987), introduce el concepto de ambiente ecológico y lo define como aquel donde transcurre el desarrollo del individuo y en el cual ocurren una serie de hechos que lo afectan. Es así como a partir de este planteamiento, la escuela se perfilaría como uno de los principales contextos en los cuales se promueve el cambio evolutivo de nuestros niños y niñas.

2.2.2.12. Conceptos fundamentales del Enfoque ecológico del desarrollo humano

Las nociones fundamentales en las que están basados sus postulados, están dadas por los conceptos de ambiente o entorno ecológico, microsistema, mesosistema, exosistema, macrosistema y las díadas del desarrollo.

El ambiente ecológico constituye el contexto en el cual ocurre el día a día de la vida de las personas; es el entorno donde se participa de manera activa y protagónica, se ejerce un rol, se establecen interacciones afectivas y de comunicación con los otros, y se ejecutan actividades que permiten en intercambio de oportunidades y experiencias necesarias para avanzar en el desarrollo evolutivo.

La definición teórica de cada uno de estos entornos, permitirá comprender más claramente la anterior afirmación Bronfenbrenner, U. (1987)

Microsistema: es entendido como un conjunto de patrones de actividades, roles y relaciones interpersonales que la persona en desarrollo experimenta en un entorno determinado con características físicas y materiales particulares.

Mesosistema: comprende las interrelaciones de dos o más entornos en los que la persona en desarrollo participa activamente y se amplía o forma cuando dicha persona entra en un nuevo entorno. En tal sentido el mesosistema puede ser entendido como un sistema de microsistemas.

Exosistema: hace referencia a uno más entornos que no incluyen a la persona en desarrollo como participante activo, pero en los cuales se producen hechos que afectan a la persona en desarrollo o que se ven afectados por lo que ocurre en ese entorno.

Macrosistema: se refiere a la correspondencia en forma y contenido de los sistemas de menor orden (micro, meso y exo) que existen o podrían existir a nivel de subcultura o la cultura en su totalidad, junto con cualquier sistema de creencia o ideologías que sustenten estas correspondencias.

La capacidad de un entorno para funcionar de manera eficaz como contexto para el desarrollo depende de la existencia y naturaleza de las interconexiones sociales con otros entornos, lo que incluye la participación conjunta, la comunicación e información entre ellos.

Por su parte constituyen un patrón de relación donde se establece una vinculación estrecha entre dos o más personas que se haya en un proceso de interacción permanente. Las díadas o sistemas de dos personas mínimo, constituyen un concepto clave para la teoría, se estructuran básicamente en el microsistema; las mismas son especialmente convenientes y necesarias para el desarrollo y ejercen una poderosa influencia en la motivación para el aprendizaje.

De esta manera, las relaciones que se estructuran dentro del microsistema se logran a través de díadas las cuales son consideradas centrales para el desarrollo de los individuos que participan en un mismo entorno.

Según Bronfenbrenner, U. (1987), en estas díadas madre, hijo, maestro, alumno se presenta la actividad conjunta; las mismas constituyen un contexto crítico para el desarrollo ya que promueven en el niño o niña la adquisición de habilidades como producto de la interacción y estimulan la evolución de un concepto de interdependencia.

2.3. Marco conceptual

Juego lúdicos: son un conjunto de actividades muy importantes que está presente a lo largo de su vida porque permite múltiples beneficios para el desarrollo socio afectivo y emocional por ende en su desarrollo integral en los niños.

Habilidades sociales: es la conducta de emociones expresadas demostrando amistad, cariño, rechazo, ansiedad, etc. Se demuestra reflejado ante los demás.

Aprendizaje significativo: según Ausubel es una nueva información que expresa conectándose con un concepto de nuevas ideas relevante en la mente por ende se refleja nuevos conocimientos y experiencias.

Estrategia didáctica: es un método y/o técnicas de actividades del cual la docente tiene herramientas de aprendizaje y enseñanzas al fin de lograr una sesión productiva e innovadora con sus alumnos.

Planificación en el aula: la docente en primer acto se proyecta con su sesión de aprendizaje luego se organiza con sus materiales didácticos, demostrando motivación en los niños constituye un trabajo estructurado de seguridad y confianza.

CAPÍTULO III
HIPOTESIS

3.1. Hipótesis general

Los juegos lúdicos se relacionan significativamente con las habilidades sociales de los niños de 3 años de la Institución Educativa Inicial N° 012 Augusto Pérez Aranibar Ugel 03_ Lima 2018.

3.2.1. Hipótesis específicas

H1 Los juegos lúdicos se relaciona significativamente con el fortalecimiento personal de los niños de 3 años de la Institución Educativa Inicial N° 012 Augusto Pérez Aranibar Ugel 03_ Lima 2018.

H2 Los juegos lúdicos se relaciona significativamente con la convivencia democrática de los niños de 3 años de la Institución Educativa Inicial N° 012 Augusto Pérez Aranibar Ugel 03_ Lima 2018.

H3 Los juegos lúdicos se relaciona significativamente con la resolución de conflictos interpersonales de los niños de la Institución Educativa Inicial N° 012 Augusto Pérez Aranibar Ugel 03_ Lima 2018.

3.3. Variables. Operacionalización de las variables

Definición conceptual de juego lúdico

Rosario Ortega, nos dice que el juego infantil forma una plataforma de encuentro de los actores con el mundo, con los otros y consigo mismo y que por tanto, es un momento de aprendizaje y de comunicación.

Definición operacional

Los juegos son actividades que permiten al niño comprender el mundo que lo rodea a relacionarse con sus pares y autorregular su comportamiento a través del cumplimiento de reglas dadas por el grupo del cual forma parte.

Definición conceptual de habilidades sociales

Inés Monjas, especifica las habilidades sociales como las conductas necesarias para interactuar y relacionarse con los iguales y con los adultos en forma efectiva y mutuamente satisfactorio.

Definición operacional

Las habilidades sociales son conductas y actitudes que permitirán al niño fortalecer su estima personal, solucionar conflictos y aprender a vivir en armonía en ambiente democrático.

CAPÍTULO IV
METODOLOGÍA

4.1. Método de investigación

Se empleó el método hipotético – deductivo, porque esta investigación se trabajó través de procedimientos sistemáticos que nos permitió plantear hipótesis por ende conclusiones y resultados.

Desarrolla una teoría empezando por formular sus puntos de partida o hipótesis básicas y deduciendo después consecuencias con la ayuda de las subyacentes teorías formales (Bunge, 2000, p 198).

4.2. Tipo de investigación

El tipo de investigación fue básica cuyo propósito es generar conocimiento nuevo sobre un hecho o un objeto (Bunge, 1971).

4.3. Nivel de investigación

El nivel que se realizó es de tipo Descriptiva Correlacional. También es el más usado en la educación, describe el problema y el grado de relación existente entre dos variables de interés en una misma muestra de sujetos o el grado de relación existente entre dos eventos observados.

El propósito es describir las variables y analizar su incidencia e interrelación. Cuyo diseño es el siguiente. (Hernández et al 2005).

4.4. Diseño de investigación

En la presente Investigación fue de tipo No experimental de corte transversal porque la recolección de los datos se realizó en un solo momento, puesto que no se manipulo ninguna variable independiente para producir un efecto esperado en una o más variables dependientes.

El diseño de investigación no experimental es aquel que se realiza sin manipular deliberadamente las variables, observándose los fenómenos tal y como se dan en su contexto natural, para después analizarlo. (Hernández, Fernández y Baptista, 2006, p.189).

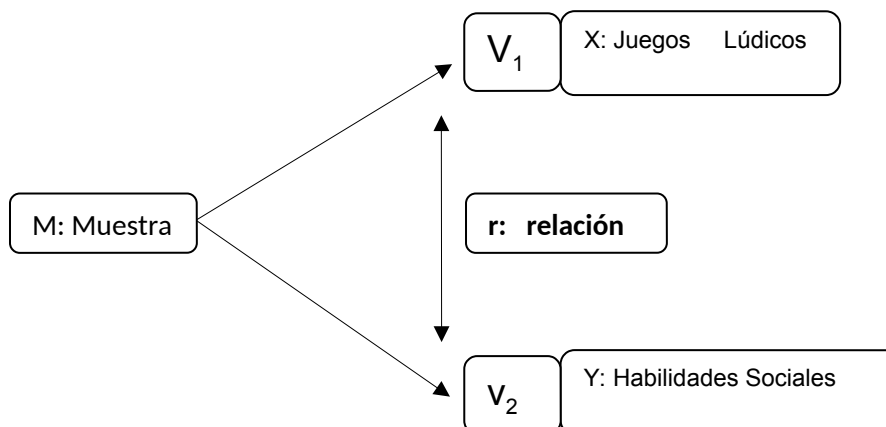


Figura 1. Diagrama del diseño correlacional

Dónde:

M = Representa la muestra de estudio

V₁ = Juego lúdico

V₂ = Habilidades sociales

r = Indica el grado de relación entre ambas variables.

4.5. Población y muestra

4.5.1. Población

La población estuvo dada por los niños y niñas de 3 años matriculados en el presente año escolar en las Institución Educativa Inicial N° 012 Augusto Pérez Aranibar Ugel 03_ Lima 2018.

Y es como sigue: constituido por 79 niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa Inicial N° 012 Augusto Pérez Aranibar Ugel 03_ Lima 2018.

Según Oseda (2008, p. 120) “La población es el conjunto de individuos que comparten por los menos una características, sea una ciudadanía común, la calidad de ser miembros de una asociación voluntaria o de una raza, la matriculada en una misma universidad, o similares”.

Tabla 3

Distribución de la Población de la I.E.I. N° 012 Augusto Pérez Aranibar

Grados	Secciones	Hombres	Mujeres	Total
Tres	Conejitos	10	10	20
Tres	Gatitos	7	11	18
Tres	Abejitas	8	13	21
Tres	Caracolitos	9	11	20
Total		34	45	79

Fuente: Nómina de matrícula de los estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 012 Augusto Pérez Aranibar Ugel 03_ Lima 2018.

4.5.2. Muestra censal

Esta muestra es censal porque la conformación de la muestra estará previamente determinada a la investigación a realizar, es decir, no se influirá en su conformación, asimismo la muestra se considera censal porque se selecciona al 100% de la población al considerarla un número manejable de sujetos. En este sentido Ramírez (1997) establece que la muestra censal es aquella donde todas las unidades de investigación son consideradas como muestra (p.77).

Fue una muestra no probabilística y se realizó como muestra toda la población, está constituida por 79 de niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 012 Augusto Pérez Aranibar Ugel 03_ Lima 2018.

La muestra es un subgrupo de la población de interés sobre el cual se recolectan datos, y que tiene que definirse o delimitarse de antemano con precisión, este deberá ser representativo de dicha población (Hernández, Fernández y Baptista, 2010, p. 173).

4.6. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

4.6.2. Técnicas

Fue de tipo observación: Se eligió como técnica de recolección de datos ya que nos permitió tener una visión de la conducta de los estudiantes durante el desarrollo de los juegos, de este modo se obtuvo resultados importantes para nuestra investigación.

Al respecto Hernández nos dice que la observación es una técnica natural en cuanto no interviene sobre el objeto de investigación, éste puede ser percibido en su ambiente natural y en sus formas de comportamiento independiente de cualquier participación externa.

4.6.3. Instrumentos de recolección de datos

Los instrumentos que se utilizó en la presente investigación fueron Lista de Cotejo de los Juegos Lúdicos, construida por la investigadora, se permitió trabajar las tres dimensiones planteadas para la medición de los indicadores. Teniendo como número de total de ítems 22 y los niveles y rangos (1 inicio, 2 proceso, 3 logrado).

El instrumento se sometió a la validación de jueces expertos que le dieron validación para su respectiva aplicación.

Descripción Lista de Cotejo

Fue instrumento elaborado que permitió identificar las actividades cotidianas, comportamiento con respeto a actitudes, habilidades, destrezas desde su interés. Está conformado por 22 ítems y tres dimensiones cuyo objetivo fue determinar que si existe relación en los juegos lúdicos y las habilidades sociales, los niveles y rangos (1 inicio, 2 proceso, 3 logrado).

Descripción Lista de Cotejo

El instrumento que se aplicó fue sobre las habilidades sociales en las que se consigna las tres dimensiones a trabajar así como también las habilidades para cada una de las dimensiones y los indicadores por cada una de las habilidades teniendo como número total de ítems 36 y los niveles y rangos (1 inicio, 2 proceso, 3 logrado).

Validez de los instrumentos de recolección de datos

La validez se refiere al grado en que un instrumento realmente mide la variable que pretende medir (Hernández, 2010, p.201).

Tabla 6

Validez de contenido por juicio de experto del Juego lúdico

Expertos	Grado académico	Cargo	Universidad	Puntaje
Muñoz Sánchez D.	Magister	Docente	Upla	100%
Martínez Rojas	Dra. en Educación	Docente	Upla	60%
Martínez Rojas	Magister	Docente	Upla	60%

Tabla 7

Validez de contenido por juicio de experto de Habilidades Sociales

Expertos	Grado académico	Cargo	Universidad	Puntaje
Muñoz Sánchez D.	Magister	Docente	Upla	100%
Martínez Rojas	Dra en Educación	Docente	Upla	60%
Senepo Gonzales A	Magister	Docente	Upla	60%

4.7. Técnicas de procesamientos y análisis de datos

Se empleó el procedimiento de la recolección de datos que se efectuó las siguientes acciones primero con la carta emitida por la Universidad, se solicitó el permiso correspondiente de la Directora de la Institución Educativa Inicial N° 012 Augusto Pérez Aranibar Ugel 03_ Lima 2018.

Después se realizó reuniones con los padres de familia para explicar el trabajo a realizarse con sus menores hijos, se utilizó una carta de consentimiento informado que avale la participación de los niños. Se ejecutó la aplicación del instrumentos de la listas de cotejo juegos lúdicos y habilidades sociales.

Para el procesamiento de datos se utilizó el paquete SPSS 21. Para la estadística descriptiva se utilizó frecuencias absolutas en porcentaje mediante tablas y gráficos de sectores y de barras.

Se utilizó la prueba estadística no paramétrica de correlación de Spearman.

4.8. Aspectos éticos de la investigación

Se pidió autorización a los padres de familia para que sus menores hijos participen en la investigación Juegos Lúdicos y Habilidades Sociales de los niños de 3 años de la Institución Educativa Inicial N° 012 Augusto Pérez Aranibar Ugel 03 _ Lima 2018.

CAPÍTULO V
RESULTADOS

5.1. Descripción de resultados

5.1.1. Variable 1: Juego lúdicos

Tabla 8

Niveles de juego lúdicos

Niveles	Frecuencia	Porcentajes
Excelente (45-66)	77	97.5
Regular (23-44)	2	2.5
Deficiente (1-22)	0	0.0
Total	79	100.0

Fuente: Resultados de ítems 1 al 22

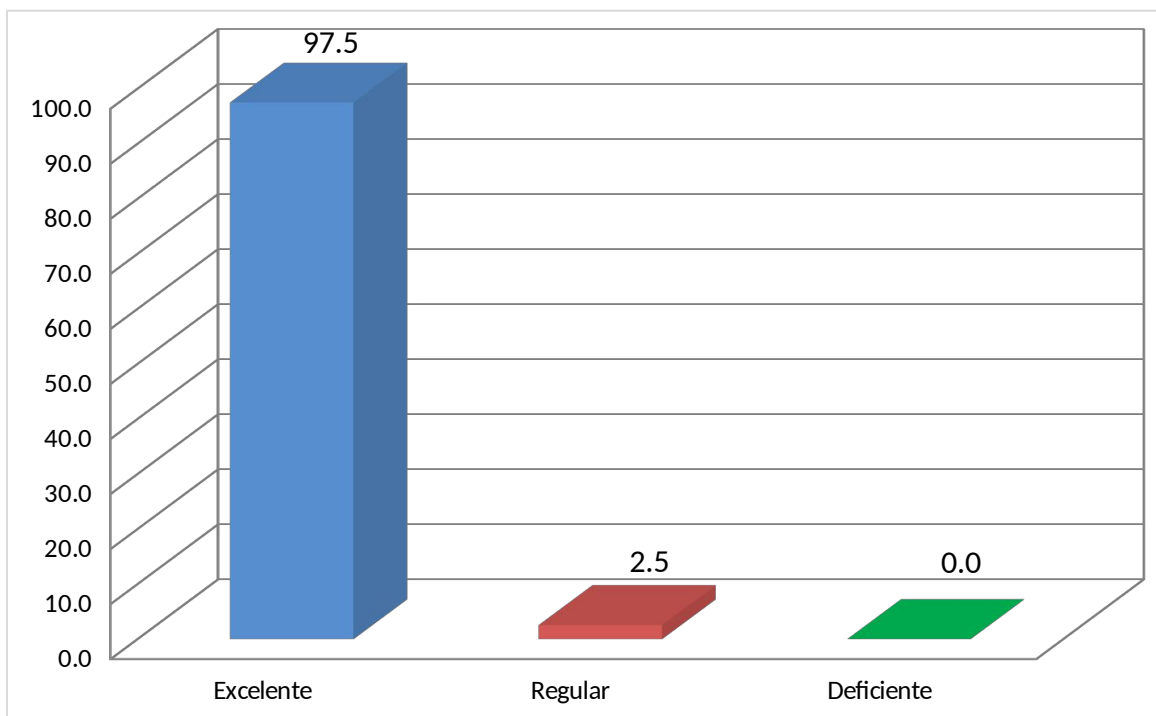


Figura 2. Porcentajes del nivel de juego lúdicos.

Interpretación:

De la tabla y figura 1 se observa que nivel de juego lúdicos de los estudiantes observados alcanzó un nivel de excelencia del 97.5%; un nivel regular del 2.5%; y el nivel deficiente 0%.

A. Dimensión: Juego libre en los sectores.

Tabla 9

Nivel de juego libre en los sectores

Niveles	Frecuencia	Porcentajes
Excelente (27-39)	77	97.5
Regular (14-26)	2	2.5
Deficiente (1-13)	0	0.0
Total	79	100.0

Fuente: Resultados de ítems 1 al 13

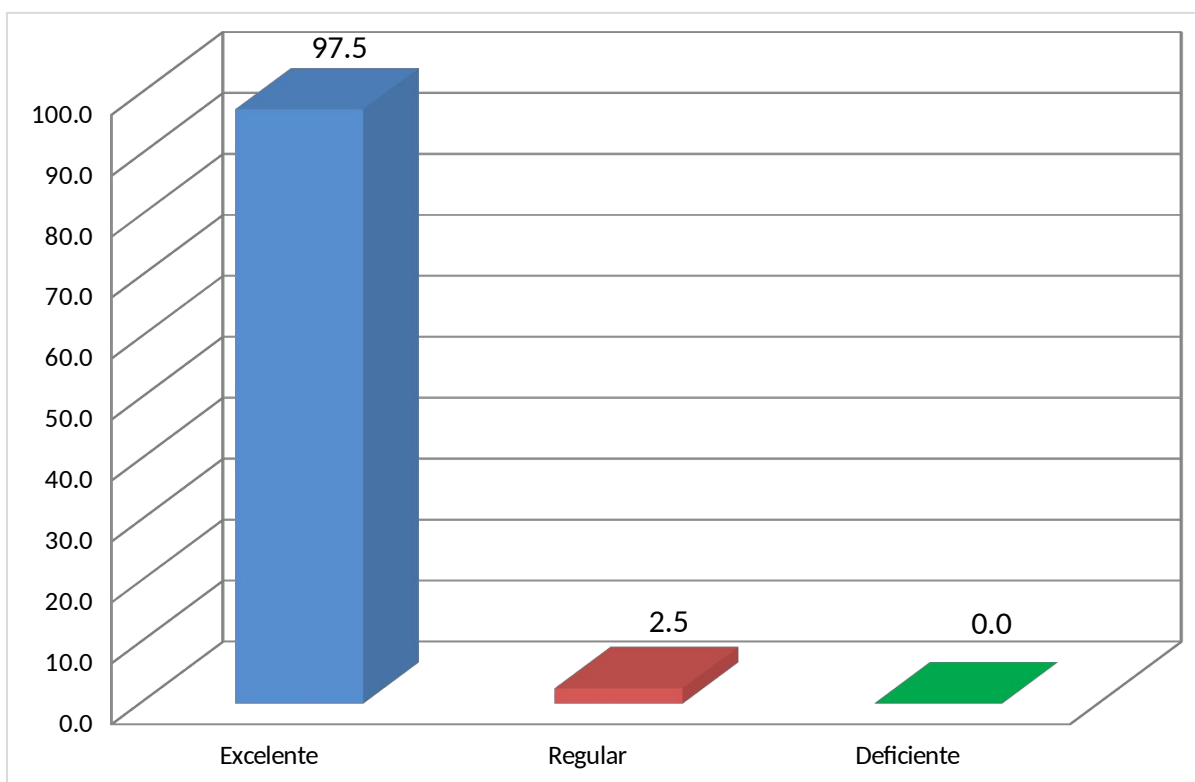


Figura 3. Porcentajes del nivel de los juego libres en los sectores.

Interpretación:

De la tabla y figura 2 se observa que nivel de juego libre en sectores de los estudiantes observados alcanzó un nivel de excelencia del 97.5%; un nivel regular del 2.5%; y el nivel deficiente 0%.

B. Dimensión: Juegos cooperativos.

Tabla 10

Niveles de juegos cooperativos

Niveles	Frecuencia	Porcentajes
Excelente (12-17)	71	89.9
Regular (6-11)	8	10.1
Deficiente (1-6)	0	0.0
Total	79	100.0

Fuente: Resultados de ítems 14 al 18

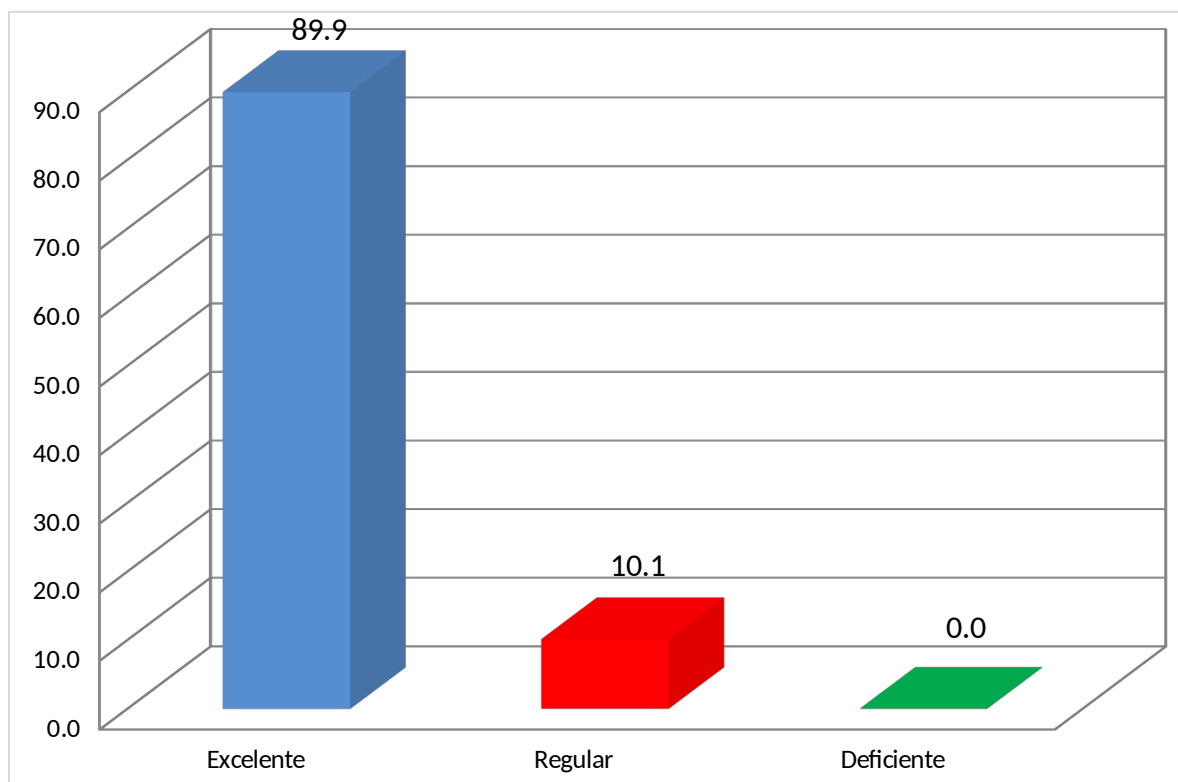


Figura 4. Porcentajes del nivel de juegos colaborativos.

Interpretación:

De la tabla y figura 3 se observa que el niveles de juegos colaborativos de los estudiantes observados alcanzó un nivel de excelencia del 89.9%; un nivel regular del 10.1%; y el nivel deficiente 0.0%.

C. Dimensión: Juego sujetos a reglas.

Tabla 11.

Niveles de juego sujetos a reglas

Niveles	Frecuencia	Porcentajes
Excelente (9-12)	74	93.7
Regular (5-8)	5	6.3
Deficiente (1-4)	0	0.0
Total	79	100.0

Fuente: Resultados de ítems 19 al 22

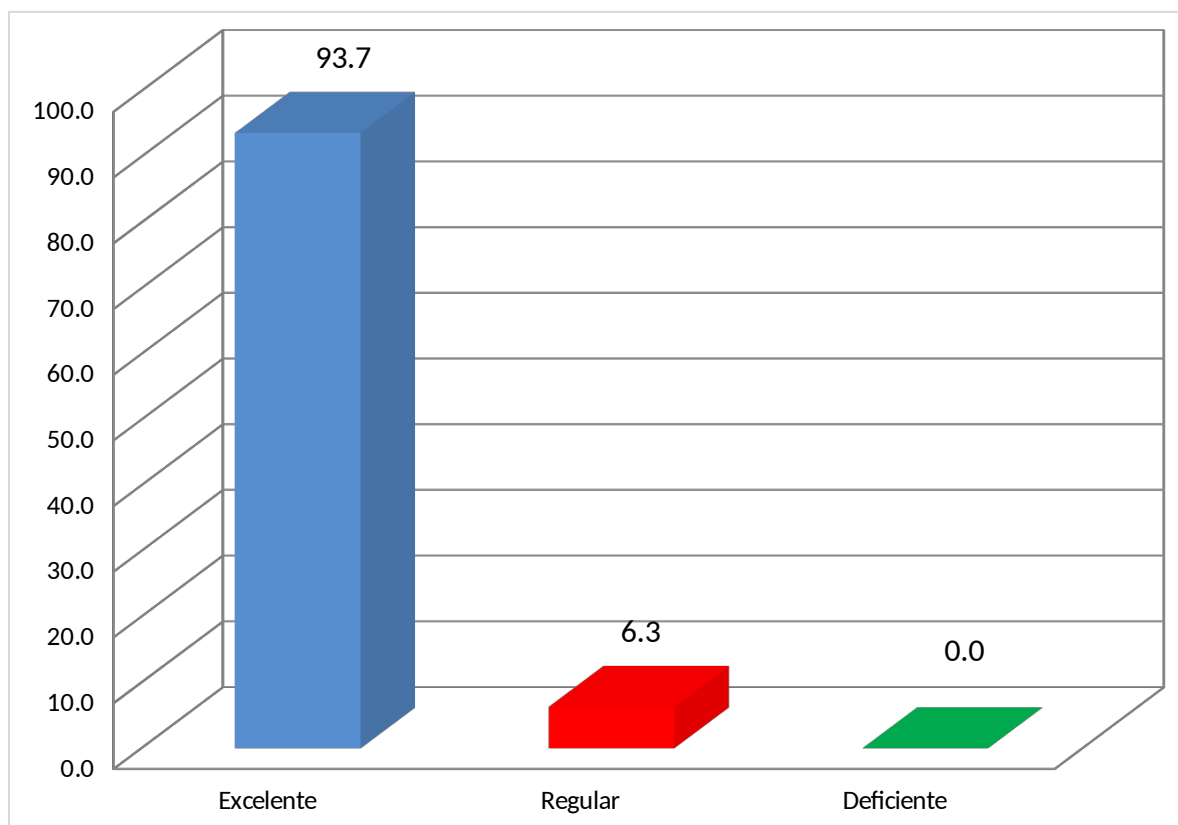


Figura 5. Porcentaje del nivel de juegos sujetos a reglas.

Interpretación:

De la tabla y figura 4 se observa que niveles de juegos sujetos a reglas de los estudiantes observados alcanzó un nivel de excelencia del 93.7%; un nivel regular del 6.3%; y el nivel deficiente 0.0%.

3.1.2. Variable 2: Habilidades sociales.

Tabla 12

Niveles de habilidades sociales

Niveles	Frecuencia	Porcentajes
Excelente (73-108)	71	89.9
Regular (37-72)	8	10.1
Deficiente (1-36)	0	0.0
Total	79	100.0

Fuente: Resultados de ítems 1 al 36

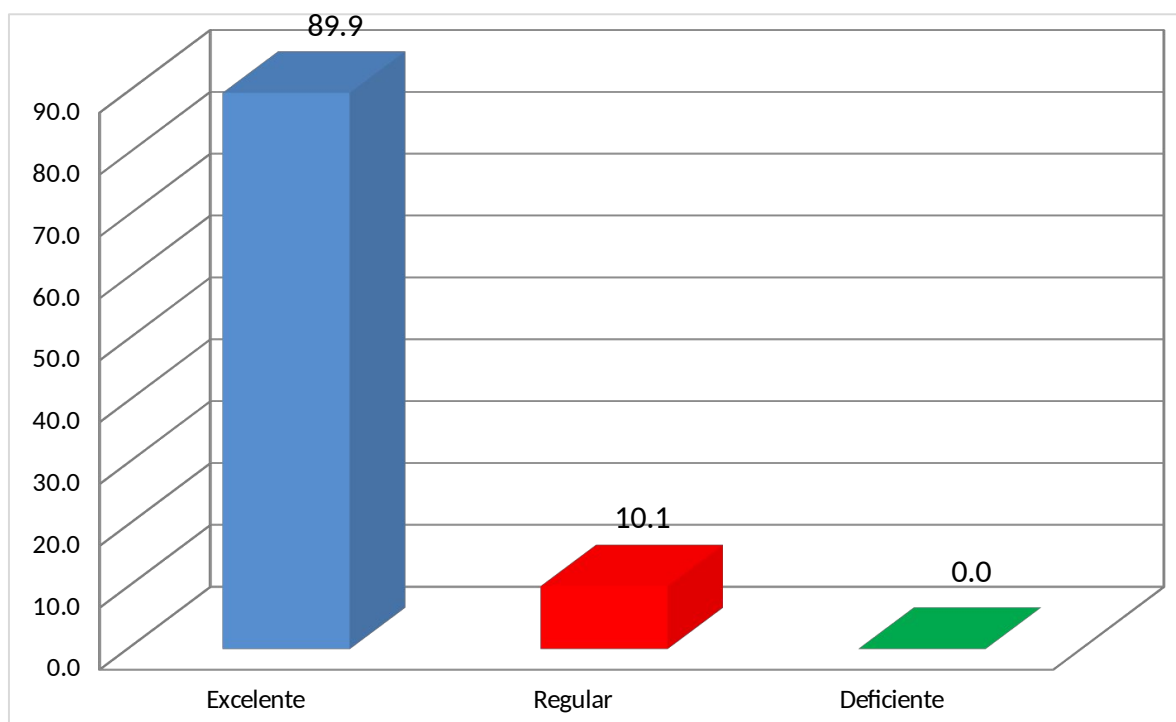


Figura 6. Porcentajes del nivel de las habilidades sociales.

Interpretación:

De la tabla y figura 5 se observa que el nivel de habilidades sociales de los estudiantes observados alcanzó un nivel de excelencia del 89.9%; un nivel regular del 10.1%; y el nivel deficiente 0%.

A. Dimensión: Fortalecimiento personal.

Tabla 13

Nivel de fortalecimiento personal

Niveles	Frecuencia	Porcentajes
Excelente (31-45)	73	92.4
Regular (16-30)	6	7.6
Deficiente (1-15)	0	0.0
Total	79	100.0

Fuente: Resultados de ítems 1 al 15.

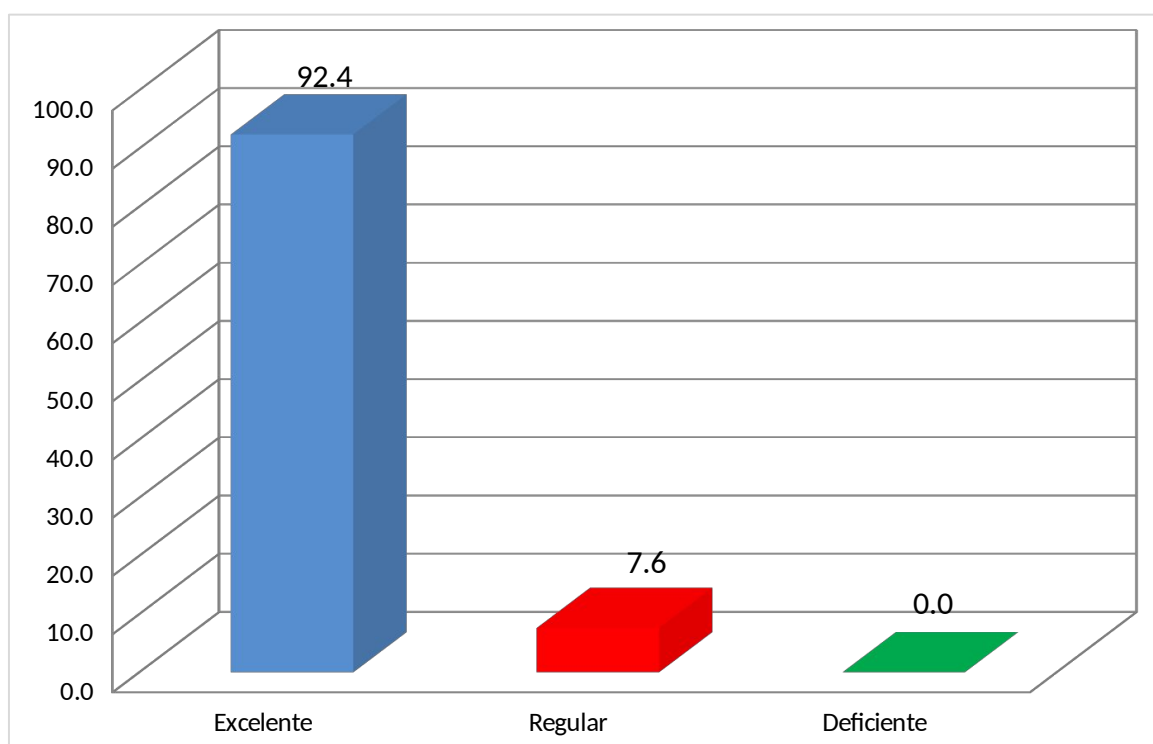


Figura 7. Porcentajes del nivel de fortalecimiento personal.

Interpretación:

De la tabla y figura 6 se observa que el nivel de fortalecimiento personal de los estudiantes observados alcanzó un nivel de excelencia del 92.4%; un nivel regular del 7.6%; y el nivel deficiente 0%.

B. Dimensión: Convivencia democrática.

Tabla 14

Nivel de convivencia democrática

Niveles	Frecuencia	Porcentajes
Excelente (16-22)	61	77.2
Regular (9-16)	18	22.8
Deficiente (1-8)	0	0.0
Total	79	100.0

Fuente: Resultados de ítems 16 al 32

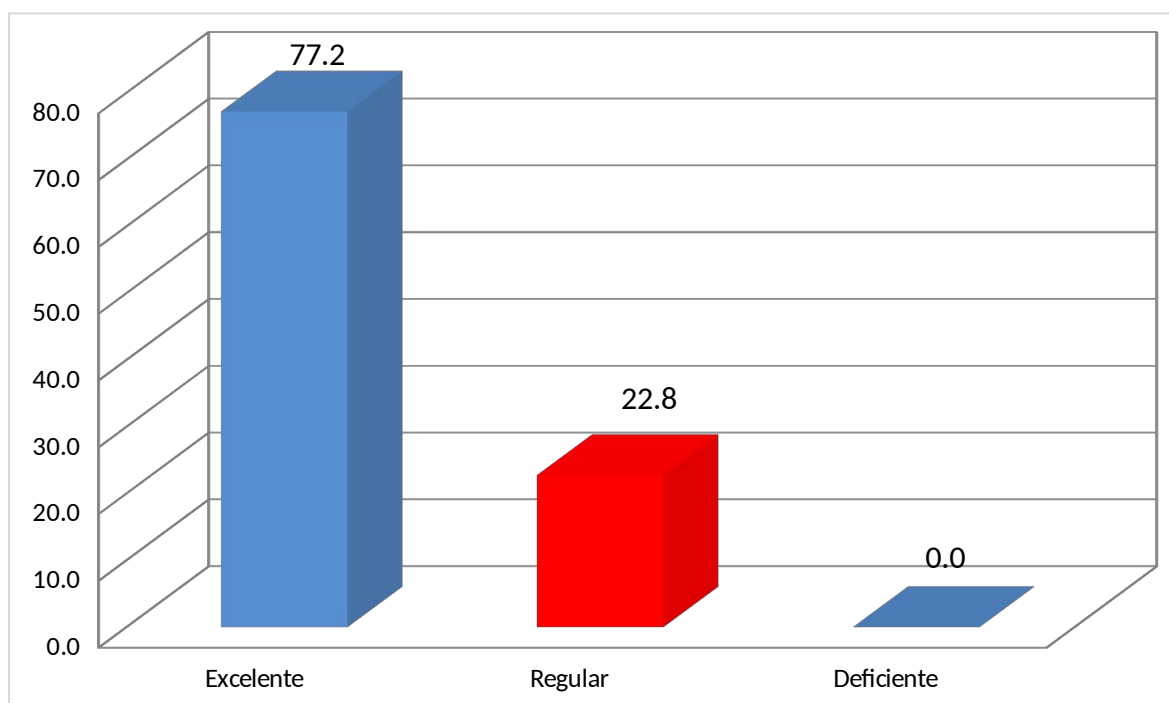


Figura 8. Porcentaje del nivel de convivencia democrática.

Interpretación:

De la tabla y figura 7 se observa que el nivel de convivencia democrática de los estudiantes observados alcanzó un nivel de excelencia del 77.2%; un nivel regular del 22.8%; y el nivel deficiente 0%.

C. Dimensión: Resolución de conflictos interpersonales.

Tabla 15

Resolución de conflictos interpersonales

Niveles	Frecuencia	Porcentajes
Excelente (9-12)	60	75.9
Regular (5-8)	17	21.5
Deficiente (1-4)	2	2.5
Total	79	100.0

Fuente: Resultados de ítems 33 al 36.

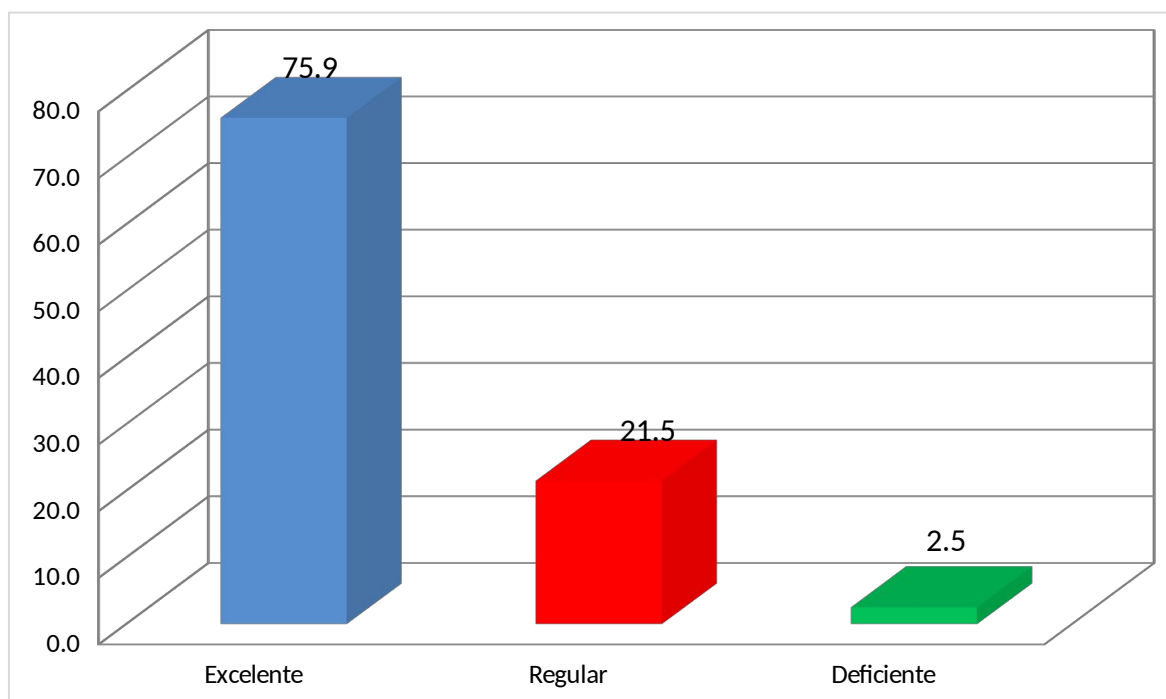


Figura 9. Porcentajes del nivel de resolución de conflictos interpersonales.

Interpretación:

De la tabla y figura 8 se observa que el nivel de resolución de conflictos interpersonales de los estudiantes observados alcanzó un nivel de excelencia del 75.9%; un nivel regular del 21.5%; y el nivel deficiente 2.5%.

5.2. Contrastación de hipótesis

5.2.1. Prueba de hipótesis general

1. Formulación de la hipótesis.

H_a : Los juegos lúdicos se relacionan significativamente con las habilidades sociales de los niños de tres años de la Institución Educativa Inicial N° 012 Augusto Pérez Aranibar de la Ugel 03, Lima 2018.

H_0 : Los juegos lúdicos no se relacionan significativamente con las habilidades sociales de los niños de tres años de la Institución Educativa Inicial N° 012 Augusto Pérez Aranibar de la Ugel 03, Lima 2018.

2. Elección del nivel de significancia teórica.

$$\alpha = 0.05$$

3. Formulación de la regla o criterio de decisión.

Si p-valor (Sig. bilateral) < 0.05 entonces se rechaza la hipótesis nula.

Si p-valor (Sig. bilateral) ≥ 0.05 entonces no se rechaza la hipótesis nula.

4. Cálculo de valores críticos para la prueba estadística.

Tabla 16.

Prueba de la hipótesis general

			Juegos lúdicos
Rho de Spearman	Habilidades sociales	Coefficiente de correlación	,367
		Sig. (bilateral)	,001
		N	79

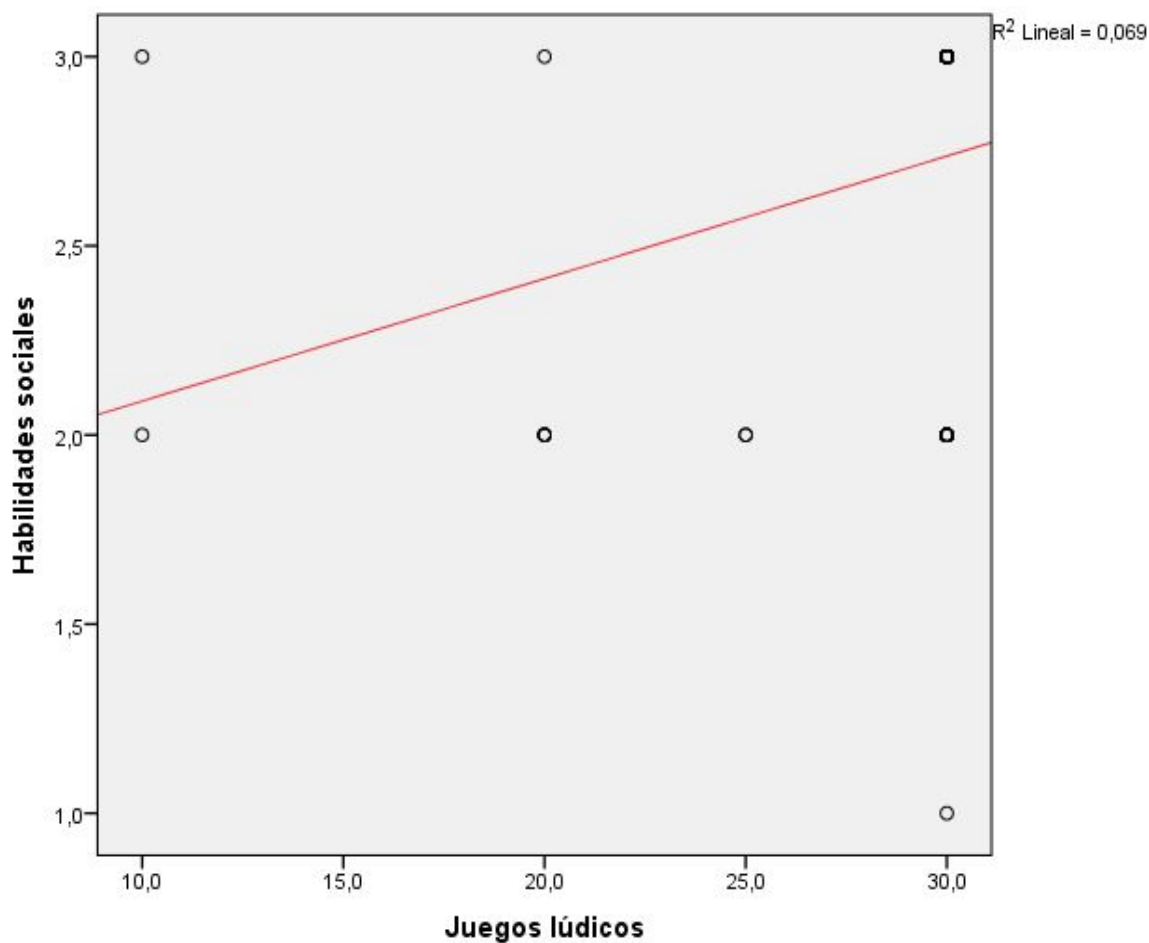


Figura 10. Diagrama de dispersión juegos lúdicos vs habilidades sociales.

5. Formulación de la conclusión.

Como el p-valor ($0.001 < \alpha (0.05)$) entonces se rechaza la hipótesis nula. Por lo tanto, existe evidencia estadística que nos permite decir que hay relación o asociación significativa lineal, directa y moderada entre los juegos lúdicos y habilidades sociales consiguiéndose un coeficiente de correlación de Spearman de 0.367.

5.2.2. Prueba de hipótesis específica 1

1. Formulación de la hipótesis

H_a: Los juegos lúdicos se relacionan significativamente con el fortalecimiento personal de los niños de tres años de la Institución Educativa Inicial N° 012 Augusto Pérez Aranibar de la Ugel 03, Lima 2018.

H₀: Los juegos lúdicos no se relacionan significativamente con el fortalecimiento personal de los niños de tres años de la Institución Educativa Inicial N° 012 Augusto Pérez Aranibar de la Ugel 03, Lima 2018.

2. Elección del nivel de significancia teórica.

$$\alpha = 0.05$$

3. Formulación de la regla o criterio de decisión.

Si p-valor (Sig. bilateral) < 0.05 entonces se rechaza la hipótesis nula.

Si p-valor (Sig. bilateral) ≥ 0.05 entonces no se rechaza la hipótesis nula.

4. Cálculo de valores críticos para la prueba estadística.

Tabla 17.

Prueba de la hipótesis específica 1

			Fortalecimiento personal
Rho de	Juegos	Coefficiente de correlación	,249
Spearman	Lúdicos	Sig. (bilateral)	,027
			N
			79

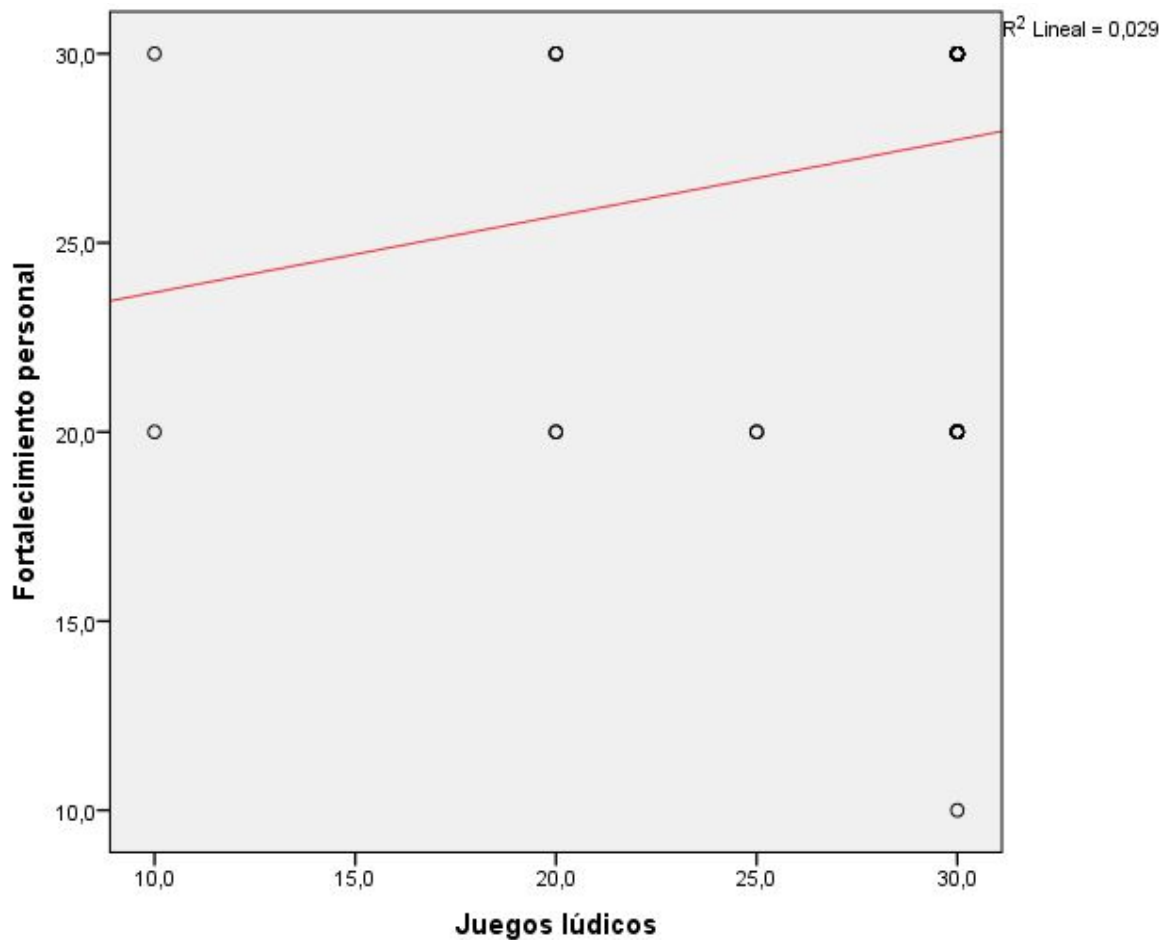


Figura 11. Diagrama de dispersión juegos lúdicos vs fortalecimiento personal.

5. Formulación de la conclusión.

Como el p-valor ($0.03 < \alpha(0.05)$) entonces se rechaza la hipótesis nula. Por lo tanto, existe evidencia estadística que nos permite decir que hay relación o asociación significativa lineal, directa y baja entre los juegos lúdicos y el fortalecimiento personal consiguiéndose un coeficiente de correlación de Spearman de 0.249.

5.2.3. Prueba de hipótesis específica 2

1. Formulación de la hipótesis

H_a : Los juegos lúdicos se relacionan significativamente con la convivencia democrática de los niños de tres años de la Institución Educativa Inicial N° 012 Augusto Pérez Aranibar de la Ugel 03, Lima 2018.

H_o : Los juegos lúdicos no se relacionan significativamente con la convivencia democrática de los niños de tres años de la Institución Educativa Inicial N° 012 Augusto Pérez Aranibar de la Ugel 03, Lima 2018.

2. Elección del nivel de significancia teórica.

$$\alpha = 0.05$$

3. Formulación de la regla o criterio de decisión.

Si p-valor (Sig. bilateral) < 0.05 entonces se rechaza la hipótesis nula.

Si p-valor (Sig. bilateral) \geq 0.05 entonces no se rechaza la hipótesis nula.

4. Cálculo de valores críticos para la prueba estadística.

Tabla 18.

Prueba de la hipótesis específica 2

			Convivencia democrática
Rho de Spearman	Juegos Lúdicos	Coefficiente de correlación Sig. (bilateral)	,386 ,000
			N
			79

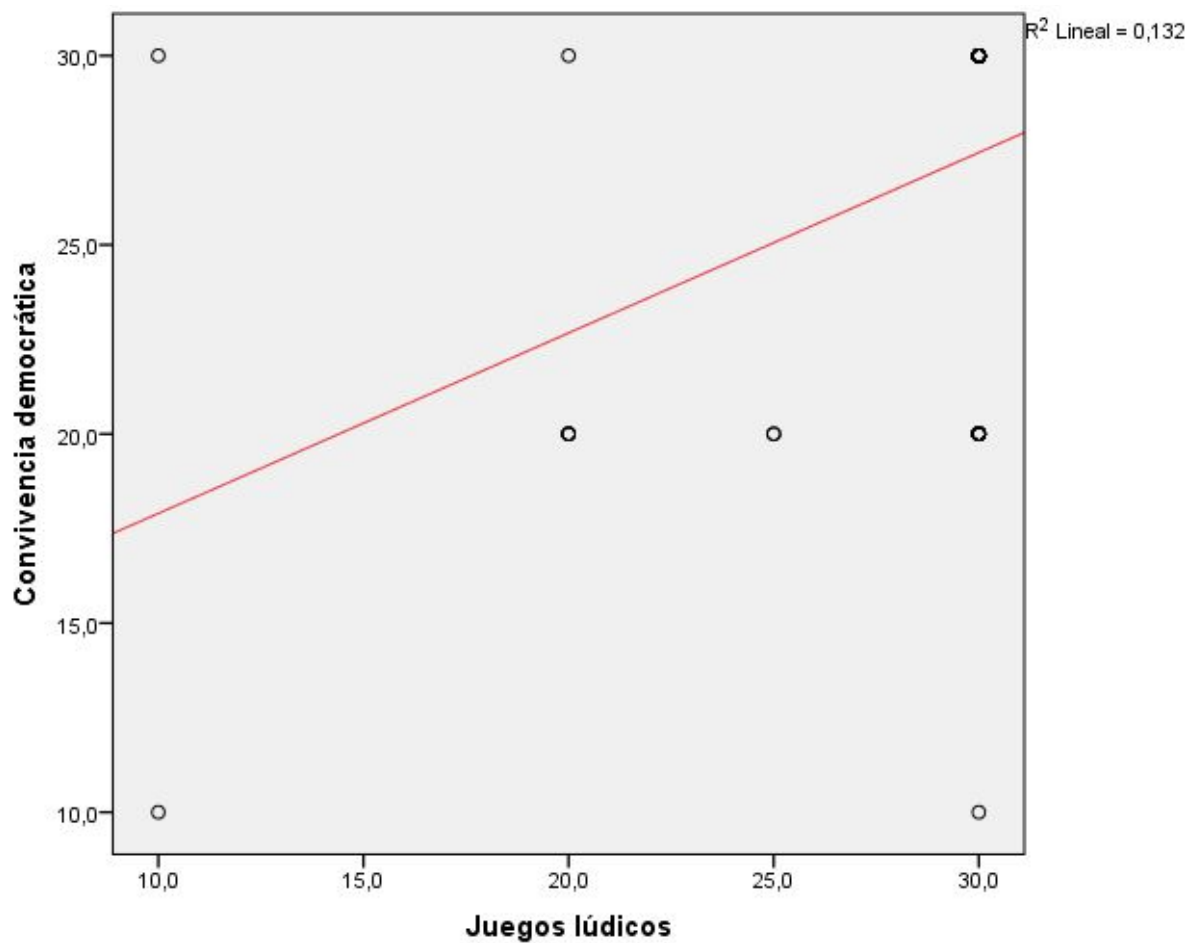


Figura 12. Diagrama de dispersión juegos lúdicos vs convivencia democrático.

5. Formulación de la conclusión.

Como el p-valor ($0.00 < \alpha(0.05)$) entonces se rechaza la hipótesis nula. Por lo tanto, existe evidencia estadística que nos permite decir que hay relación o asociación significativa lineal, directa y moderada entre los juegos lúdicos y la convivencia democrática consiguiéndose un coeficiente de correlación de Spearman de 0.386.

5.2.4. Prueba de hipótesis específica 3

1. Formulación de la hipótesis

H_a : Los juegos lúdicos se relacionan significativamente con la resolución de conflictos interpersonales de los niños de tres años de la Institución Educativa Inicial N° 012 Augusto Pérez Aranibar de la Ugel 03, Lima 2018.

H_0 : Los juegos lúdicos no se relacionan significativamente con la resolución de conflictos interpersonales de los niños de tres años de la Institución Educativa Inicial N° 012 Augusto Pérez Aranibar de la Ugel 03, Lima 2018.

2. Elección del nivel de significancia teórica.

$$\alpha = 0.05$$

3. Formulación de la regla o criterio de decisión.

Si p-valor (Sig. bilateral) < 0.05 entonces se rechaza la hipótesis nula.

Si p-valor (Sig. bilateral) \geq 0.05 entonces no se rechaza la hipótesis nula.

4. Cálculo de valores críticos para la prueba estadística.

Tabla 19.

Prueba de la hipótesis específica 3

			Resolución de conflictos interpersonales
Rho de Spearman	Juegos lúdicos	Coefficiente de correlación	,311
		Sig. (bilateral)	,005
		N	79

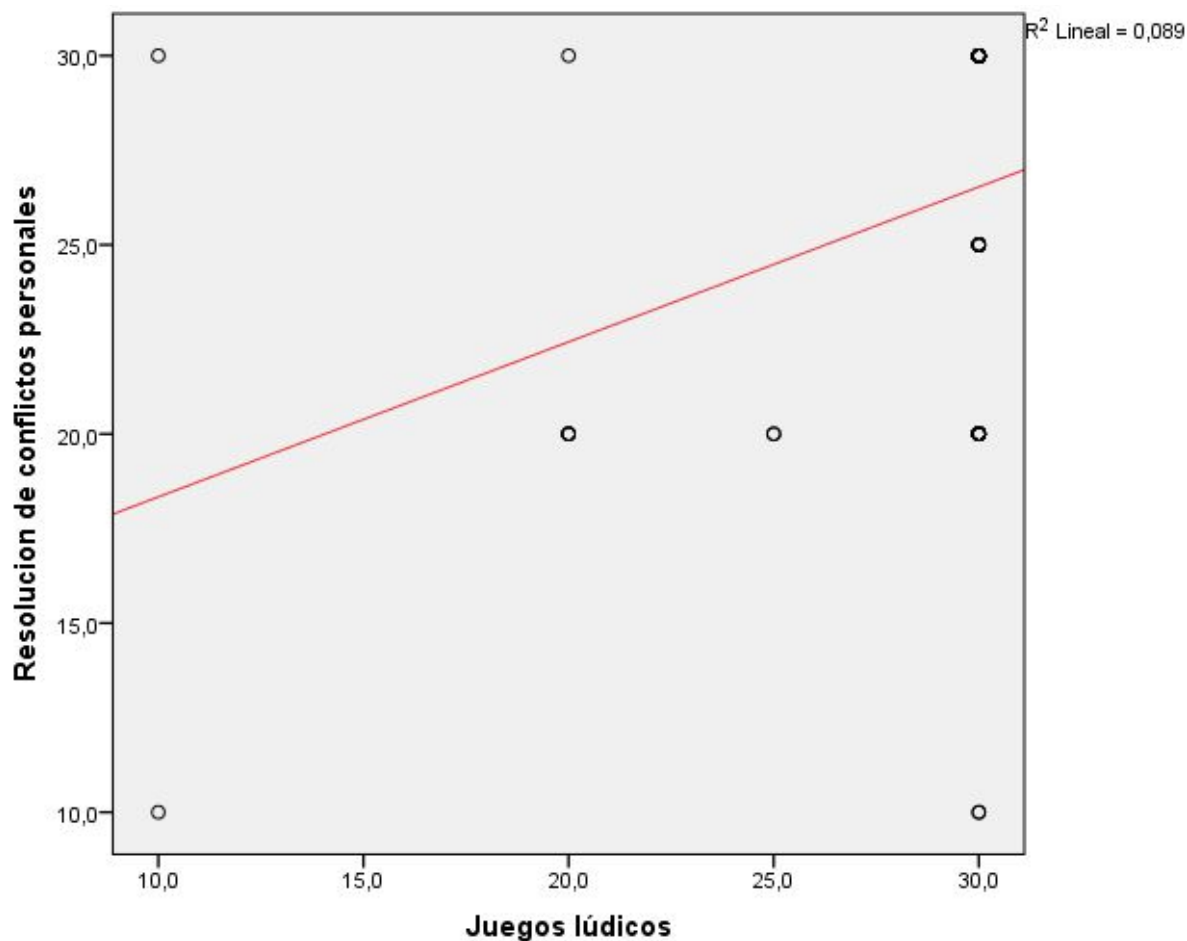


Figura 13. Diagrama de dispersión juegos lúdicos vs resolución de conflictos personales.

5. Formulación de la conclusión.

Como el p-valor ($0,00 > \alpha(0,05)$) entonces se rechaza la hipótesis nula. Por lo tanto, existe evidencia estadística que nos permite decir que hay relación o asociación significativa lineal, directa y moderada entre los juegos lúdicos y la resolución de conflictos interpersonales consiguiéndose un coeficiente de correlación de Spearman de 0.311.

ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS

A partir de los hallazgos encontrados, aceptamos la hipótesis general que establece que existe relación significativamente de los juegos lúdicos con las habilidades sociales de los niños de tres años de la Institución Educativa Inicial N° 012 Augusto Pérez Aranibar Ugel 03_ Lima 2018.

Estos resultados guardan relación con lo que sostiene Auceda, T. (2010) quien afirma que el juego tiene importancia para el desarrollo integral del educando.

Zapata, O. (2012), afirma que el juego lúdico cumple un rol esencial en el desarrollo de la personalidad y es fundamental para el desarrollo de la inteligencia.

Gutiérrez, C. (2008) quien afirma las habilidades sociales permite que los niños interactúen de una forma más adecuada con las personas que los rodean y desarrollen una mejor autoestima.

Se discrepa con el resultado del autor Zapata, O. (2012) quien afirma que el juego lúdico cumple un rol esencial en la personalidad y la inteligencia. No solo eso el juego trasmite en el niño la sensación la emoción en querer jugar transmitir todo lo que él desea hacer que enriquece a cada niño o niña en desarrollar su potencialidad en la motricidad fina y gruesa en el aspecto cognitivo construye su propia identidad a la hora del juego, en el aspecto social se relaciona con los niños que están a su alrededor en ese momento se propició la construcción de vínculos y se debe tratar con empatía y tolerancia.

Hipótesis específica 1. Se ha confirmado la elección de la hipótesis específica los juegos lúdicos se relacionan significativamente con el fortalecimiento personal de los niños de tres años de la Institución Educativa Inicial N° 012 Augusto Pérez Aranibar Ugel 03_ Lima 2018.

Se coincide con el autor Camacho, L. (2012) quien afirma los juegos lúdicos promovidos en el aula constituyen una alternativa para mejorar las habilidades sociales donde los niños se socializan promoviendo un clima adecuado en el aula.

Ortega, R. (2008), afirma que el juego infantil constituye una relación de encuentro con los niños con el mundo y consigo mismo, el fortalecimiento personalmente tiene autoconocimiento en donde cada uno acepta sus debilidades y fortalezas, cualidades haciendo que la autoestima se vea beneficiada y por ende es un aprendizaje y la comunicación con otro grupo de niños.

Hipótesis específica 2. Se ha confirmado la elección de la hipótesis específica los juegos lúdicos se relacionan significativamente con la convivencia democrática de los niños de tres años de la Institución Educativa Inicial N° 012 Augusto Pérez Aranibar Ugel 03_ Lima 2018. Se coincide con el autor Salas (2012), manifiesta que debemos brindar espacios y materiales donde el niño pueda jugar y desarrollar sus habilidades sociales con el objetivo el cooperar al interactuar en espacios de juego con los otros compañeros.

Se coincide con el autor Moreno, M. (2002) quien afirma que los juegos lúdicos conlleva a la manipulación de objetos con la intención de crear algo, algo que solo se crea en la imaginación del niño, quien rediseña, proyecta, crea, cambia y utiliza una serie de recursos intencionales para que su imaginación se logre proyectar en un instrumento concreto. Incorpora la convivencia democrática en los niños en su expresión creativa y corporal asimismo los niños cooperan e interactúan entre ellos.

Hipótesis Específica 3. Se ha confirmado la elección de la hipótesis específica los juegos lúdicos se relacionan significativamente con la resolución de conflictos interpersonales de los niños de tres años de la Institución Educativa Inicial N° 012 Augusto Pérez Aranibar Ugel 03_ Lima 2018.

Se coincide con el Salter (1949), afirma la modificación de conducta se basa principalmente en el trabajo de las emociones, están expresadas en todas las dimensiones que el ser humano puede lograr expresar, tales como gestuales y verbales. El Aula es un espacio donde los niños se encontrarán con otros niños que tienen los mismos derechos y son diferentes. Haciendo con ellos un compromiso en el aula los acuerdos de convivencia. Por ende se tiene que muchas veces no estarán de acuerdo en todo, para ello se le enseña el respeto y promover que ellos se respeten entre sí establecer con la participación de los niños.

A partir de 2019, el Currículo Nacional de la Educación Básica (CNEB) aprobado por R.M. N° 281-2016-MINEDU indica que la evaluación es un proceso sistemático en el que se recoge y valora información relevante acerca del nivel de desarrollo de las competencias en cada estudiante, con el fin de contribuir oportunamente a mejorar su aprendizaje.

CONCLUSIONES

Primera: Hay relación o asociación significativa lineal, directa o moderada entre los juegos y habilidades sociales. ($p = 0,001$, $r = 0,367$).

Segunda: Hay relación o asociación significativa lineal, directa y baja entre los juegos lúdicos y el fortalecimiento personal. ($p = 0,027$, $r = 0,249$).

Tercera: Hay relación o asociación significativa lineal, directa y moderada entre los juegos lúdicos y la convivencia democrática. ($p = 0,000$, $r = 0,386$).

Cuarta: Hay relación o asociación significativa lineal, directa y moderada entre los juegos lúdicos y la resolución de conflictos interpersonales. ($p = 0,005$, $r = 0,311$).

RECOMENDACIONES

- Se debería implementar un taller de juegos lúdicos dos horas en el aula para mejorar las habilidades sociales.
- Se debería implementar un proyecto de los juegos cooperativos, podrían estar incluidos en los sectores dentro del aula ya que el niño estaría logrando un mejor desarrollo en las habilidades sociales promoviendo un plan de mejora a través del juego.
- Se sugiere hacer una reunión con los padres de familia permitiéndoles detalladamente conocer la importancia de los juegos lúdicos. por ende tengan conocimiento y conciencia qué importancia y significativo es para su hijo el juego.
- Las docentes de inicial deberían de utilizar estrategias didácticas dentro del aula, fomentando la relación y conexión entre docente y alumno para una mejor interacción y convivencia en el momento libremente que desea expresarse el niño y que eso se vuelva hábito en ellos para que desarrollen sus habilidades sociales.

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

- Ayala, L. (2018). *Tesis Juego lúdico y actividad matemática en estudiantes de la Institución Educativa Inicial N ° 669 Sapito 2018.*
- Auceda, T. (2010). *Tesis El juego desde el punto de vista didáctico a nivel de educación pre básico.*
- Aron, A. y Milicic, N. (2000) .*Vivir con otros: programa de desarrollo de Habilidades sociales.* Santiago de Chile: Universitaria.
- Alberti., Emmons. (1978) *Habilidades Sociales.*
- Ávila, F. (2015). *Tesis Programa de juegos lúdicos basado en el enfoque colaborativo para mejorar el aprendizaje en el área de matemática.*
- Anaya, A. (1991). *Las habilidades Sociales. Madrid.*
- Bronfenbrenner, U. (1987). *Teoria ecológica Urie.* Canada: Ed.Volumen.
- Coronel, M. (2008).*Tesis Influencia del Programa Aprendamos a ser mejores personas en el fortalecimiento de las habilidades sociales.*
- Caballo, V. (2007).*Manual de evaluación y entrenamiento de las habilidades sociales.* México: Ed. XXI.
- Camacho, L. (2016). *Tesis El juego cooperativo como promotor de Habilidades sociales en niñas de 5 años.*
- Campos, R (2008). *Tesis El juego como estrategia pedagógica: una situación de interacción educativa.*

Combs., Slaby. (1977). *Habilidades Sociales*.

Delval, J. (1994). *Características del juego en el desarrollo humano*. España: Ed. Siglo XXI

Dewey, J. (2004). *Democracia y educación una introducción a la filosofía de la educación*. Buenos Aires: Ed.Losada.

Dávila, J. (1993). *El juego y la ludoteca. Mérida Talleres gráficos de la Universidad de los Andes*.

Froebel, F. (1826). *La educación del hombre*.

Gutiérrez, C. (2008). *Tesis Estrategias para mejorar las habilidades sociales*.

Gil, F. (1984). *Entrenamiento en habilidades sociales*. Madrid: Ed. Alhambra.

Huizinga, J. (1972). *Homo Ludens*. Madrid: Ed. Alianza.

Huamán, R. (2015). *Tesis aplicación de un programa de juegos lúdicos para el aprendizaje en el área de matemática*.

Hamachek, E. (1981). *Encuentros con el yo*. México: Ed. Interamericana.

Instituto de Estudios Educativos y Sindicales de América (2013). *Habilidades sociales en el contexto escolar*. México.

Llanos, V., C. (2006). *Tesis Efectos de un Programa de enseñanza de Habilidades sociales*.

Lagonell, T. (2006). *La Escuela desde una Perspectiva Ecológica*. Venezuela.

- Lopez, B. (2015). *Tesis diseño de estrategias lúdicas dirigidas a los docentes para el fortalecimiento del aprendizaje.*
- Minedu (2013). *Rutas de aprendizaje fascículo 1 desarrollo personal social y Emocional ciclo II.*
- Monjas, C., Paz, B. (1998). *Las Habilidades sociales en el currículo.*
- Moreno, M. (2002). *Aprendizaje a través del juego. Madrid, España: Ed. Aljibes.*
- Muñoz, C. (2003). *Las Habilidades en la escuela.* España: Ed. Parafino.
- Machargo, J. (1991). *El profesor y el auto concepto de sus alumnos teoría y práctica. Madrid: Ed. Escuela Española.*
- Martínez, G. (1997). *El reconocimiento como transformación de conflictos.* España: Ed. Castellón.
- Mesache, R. (2016). *Tesis la estimulación temprana como factor principal en el desarrollo de habilidades sociales.*
- Martinez, G. (1998). *El juego y el desarrollo infantil.* España: Ed. Octaedro.
- Ortega, R (1999). *Jugar y aprender: una estrategia de intervención educativa.* Ed: Diada
- Ortecho, J. (2011). *Tesis programa de juegos cooperativos para mejorar el desarrollo social.*

Piaget, J. (1946). *La formación del símbolo en el niño*. México: Ed. F.C.E

Salter, Andrew. (2002). *Su libro conceptos de habilidades sociales Conditioned Reflex Therapy*.

Salas, J. (2012). *Historia de la Educación*. México: Ed. Red tercer milenio.

Torres (2008). Tesis efectos de un programa basado en el juego y juguete como mediadores lúdicos en la trasmisión y adquisición de valores y actitudes en el alumnado de 5 años.

Vigotsky, L. (1966). *El papel del juego en el desarrollo del niño de los procesos psicológicos superiores*. Barcelona: Ed. Grijalbo.

Zapata, O. (1998) *Aprender jugando en la escuela primaria: didáctica de la psicología genética*. México: Ed. PAX.

ANEXOS

Anexo 1. Matriz de consistencia

TITULO: “Juegos lúdicos y habilidades sociales de los niños de 3 años de la institución educativa inicial N° 012 Augusto Pérez Aranibar Ugel 03 Lima 2018”.																											
PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPOTESIS	VARIABLES E INDICADORES																								
<p>Problema General ¿En qué medida los juegos lúdicos se relaciona con las habilidades sociales de los niños de 3 años de la Institución Educativa Inicial N° 012 Augusto Pérez Aranibar Ugel 03 Lima 2018?</p> <p>Problema Específico ¿En qué medida los juegos lúdicos se relaciona con el fortalecimiento personal de los niños de 3 años de la Institución Educativa Inicial N° 012 Augusto Pérez Aranibar Ugel 03 Lima 2018?</p> <p>¿En qué medida los juegos lúdicos se relaciona con la convivencia democrática de los niños de 3 años de la Institución Educativa Inicial N° 012 Augusto Pérez Aranibar Ugel 03 Lima 2018?</p> <p>¿En qué medida los juegos lúdicos se relaciona con la resolución de conflictos interpersonales de los niños de 3 años de la Institución Educativa Inicial N° 012 Augusto Pérez Aranibar Ugel 03 Lima 2018?</p>	<p>Objetivo general Determinar la relación entre los juegos lúdicos y habilidades sociales de los niños de 3 años de la Institución Educativa Inicial N° 012 Augusto Pérez Aranibar Ugel 03 Lima 2018.</p> <p>Objetivo específicos Determinar la relación entre los juegos lúdicos y el fortalecimiento personal de los niños de 3 años de la Institución Educativa Inicial N° 012 Augusto Pérez Aranibar Ugel 03 Lima 2018.</p> <p>Determinar la relación entre los juegos lúdicos y la convivencia democrática de los niños de 3 años de la Institución Educativa Inicial N° 012 Augusto Pérez Aranibar Ugel 03 Lima 2018.</p> <p>Determinar la relación entre los juegos lúdicos y la resolución de conflictos interpersonales de los niños de 3 años de la Institución Educativa Inicial N° 012 Augusto Pérez Aranibar Ugel 03 Lima 2018.</p>	<p>Hipótesis general Los juegos lúdicos se relacionan significativamente con las habilidades sociales de los niños de 3 años de la Institución Educativa Inicial N° 012 Augusto Pérez Aranibar Ugel 03 Lima 2018.</p> <p>Hipótesis específicas (HE) H1 Los juegos lúdicos relaciona significativamente con el fortalecimiento personal de los niños de 3 años de la Institución Educativa Inicial N° 012 Augusto Pérez Aranibar Ugel 03 Lima 2018.</p> <p>H2 Los juegos lúdicos se relaciona significativamente con la convivencia democrática de los niños de 3 años de la Institución Educativa Inicial N° 012 Augusto Pérez Aranibar Ugel 03 Lima 2018.</p> <p>H3 Los juegos lúdicos se relaciona significativamente con la resolución de conflictos interpersonales de los niños de la Institución Educativa Inicial N° 012 Augusto Pérez Aranibar Ugel 03 Lima 2018.</p>	<p>Variable 1. Juegos lúdicos</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Dimensión</th> <th>Indicador</th> <th>Items</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Juego libre en los sectores</td> <td>Autonomía Relación entre pares. Autoestima Pensamiento simbólico</td> <td>1 al 12</td> </tr> <tr> <td>Juegos cooperativos</td> <td>Reglas y normas Responsabilidades en la ejecución del juego.</td> <td>13 al 17</td> </tr> <tr> <td>Juego sujeto a reglas</td> <td>Respeto al otro Autorregulación Socialización</td> <td>18 al 22</td> </tr> </tbody> </table> <p>Variable 2. Habilidades sociales</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Dimensión</th> <th>Indicador</th> <th>Items</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Fortalecimiento Personal</td> <td>Autoestima Autonomía Humor Conciencia emocional</td> <td>1 al 14</td> </tr> <tr> <td>Convivencia democrática</td> <td>Asertividad Empatía Tolerancia y respeto Cooperación Defensa de derechos</td> <td>15 al 31</td> </tr> <tr> <td>Resolución de conflictos interpersonales</td> <td>Regulación de la cólera Resolución de conflictos</td> <td>32 al 36</td> </tr> </tbody> </table>	Dimensión	Indicador	Items	Juego libre en los sectores	Autonomía Relación entre pares. Autoestima Pensamiento simbólico	1 al 12	Juegos cooperativos	Reglas y normas Responsabilidades en la ejecución del juego.	13 al 17	Juego sujeto a reglas	Respeto al otro Autorregulación Socialización	18 al 22	Dimensión	Indicador	Items	Fortalecimiento Personal	Autoestima Autonomía Humor Conciencia emocional	1 al 14	Convivencia democrática	Asertividad Empatía Tolerancia y respeto Cooperación Defensa de derechos	15 al 31	Resolución de conflictos interpersonales	Regulación de la cólera Resolución de conflictos	32 al 36
			Dimensión	Indicador	Items																						
			Juego libre en los sectores	Autonomía Relación entre pares. Autoestima Pensamiento simbólico	1 al 12																						
Juegos cooperativos	Reglas y normas Responsabilidades en la ejecución del juego.	13 al 17																									
Juego sujeto a reglas	Respeto al otro Autorregulación Socialización	18 al 22																									
Dimensión	Indicador	Items																									
Fortalecimiento Personal	Autoestima Autonomía Humor Conciencia emocional	1 al 14																									
Convivencia democrática	Asertividad Empatía Tolerancia y respeto Cooperación Defensa de derechos	15 al 31																									
Resolución de conflictos interpersonales	Regulación de la cólera Resolución de conflictos	32 al 36																									

--	--	--	--

METODO Y DISEÑO DE INVESTIGACIÓN	POBLACIÓN Y MUESTRA CENSAL	TECNICAS DE INSTRUMENTOS	ESTADISTICA A UTILIZAR
<p>Método de Investigación Hipotético-Deductivo</p> <p>Tipo Básica</p> <p>Diseño No experimental de corte transversal</p> <p>Nivel Descriptiva Correlacional</p>	<p>Población Esta dada por 79 niños y niñas de 3 años matriculados en el presente año escolar I.E.I. N ° 012 Augusto Pérez Aranibar.</p> <p>Muestra Censal Seleccione toda de la población.</p>	<p>Observación</p> <p>Lista de cotejo de habilidades Sociales</p> <p>Lista de cotejo de los juegos lúdicos.</p>	<p>Estadístico SPSS 21</p> <p>No paramétrica de Correlación de Spearman</p>

Anexos 2. Matriz de operacionalización de variables

Tabla 1

Operacionalización de la variable Juegos Lúdicos

VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS	NIVELES Y RANGOS	ESCALA DE MEDICIÓN
Juegos Lúdicos	Juego libre en los sectores	Autonomía	1 al 5	Logrado (3)	Ordinal
		Orden	6		
		Relación entre pares.	7 al 8		
		Autoestima	9 al 11		
		Pensamiento simbólico	12	Inicio (1)	
	Juegos Cooperativos	Reglas y normas	13 al 15		
		Responsabilidades en la	16 al 17		
		Ejecución del juego			
	Juego sujeto a reglas	Respeto al otro	18 al 20		
		Autorregulación	21		
Socialización		22			

Tabla 2

Operacionalización de la variable Habilidades Sociales

Variables	Dimensiones	Indicadores	Items	Niveles y rangos	Escala de medición
Habilidades Sociales	Fortalecimiento	Autoestima	1 al 5	Logrado (3)	Ordinal
		Autonomía	6 al 8		
	Personal	Humor	9 al 11	Proceso (2)	
		Conciencia emocional	12 al 14		
	Convivencia democrática	Asertividad	15 al 18	Inicio (1)	
		Empatía	19 al 20		
		Tolerancia y respeto	21 al 24		
		Cooperación	25 al 28		
		Defensa de derechos	29 al 31		
	Resolución de conflictos	Regulación de la cólera	32		
	Interpersonales	Resolución de conflictos	33 al 36		

Anexo 3. Lista de cotejo de habilidades sociales

Nombres y apellidos:..... Edad:..... Sexo: F o M

I.E.I N°: Fecha: Hora:

Observe la conducta de los niños que se relacionen con sus habilidades sociales. Si el niño o niña que se observa presenta la conducta que se menciona en la Lista de Cotejo, coloca una “X” en la fila y columna correspondiente a los ítems.

INICIO	PROCESO	LOGRADO
1	2	3

DIMENSION : FORTALECIMIENTO PERSONAL				
INDICADORES	ITEMS	I	P	L
AUTOESTIMA	1.-Cuida su cuerpo en situaciones de riesgo: fuego, agua, tijeras			
	2.- Expresa palabras positivas sobre sí mismo: “soy bueno”			
	3.- Muestra con orgullo sus habilidades: saltar, cantar			
	4.- Muestra sus productos o logros: dibujos, modelados, torres.			
	5.- Sigue intentando dibujar o construir un objeto, a pesar de varios fracasos			
AUTONOMÍA	6.- Intenta realizar sólo actividades que únicamente puede hacerlas con ayuda.			
	7.- Realiza juegos y tareas según sus preferencias: canta, baila.			
	8.- Realiza acciones que logran hacer los niños de su edad: lavarse las manos, ir al baño, etc.			
HUMOR	9.- Hacer reír a los demás con palabras, muecas, movimientos			

	corporales, anécdotas, rimas, chistes.			
	10.- Ríe ante situaciones graciosas creadas por otros.			
	11.- Se ríe de sus propios errores: cuando se equivoca en una tarea o juego.			
CONCIENCIA EMOCIONAL	12.- Nombra sus estados de ánimo: “estoy triste”, “estoy contento”, “tengo miedo”, “siento cólera”			
	13.- Señala las razones de su estado de ánimo. “Estoy alegre porque....”			
	14.- Se da cuenta que su cuerpo cambia con las emociones intensas: tiembla por miedo, se pone rígido por cólera.			
CONVIVENCIA DEMOCRÁTICA				
ASERTIVIDAD	15.- Expresa libremente lo que gusta lo que le disgusta.			
	16.- Pregunta sobre sus dudas o cuando algo no sabe hacer.			
	17.- Elogia a sus compañeros cuando hacen muy bien alguna tarea.			
	18.- Recibe con gestos de agrado, los elogios de otros.			
EMPATIA	19.- Consuela con palabras, caricias, abrazos a su compañero que sufre			
	20.- Sonríes, dice frases positivas (“eres bueno”), da palmadas en el hombro a su compañero al verlo gozar.			
TOLERANCIA Y RESPETO	21.- Espera su turno para hablar, jugar, formar fila, recibir sus alimentos.			
	22.- Escucha a los demás, incluso cuando expresan opiniones opuestas.			
	23.- Pide permiso a su compañero para coger materiales o juguetes.			
	24.- Se dirige a los demás con palabras de cortesía, sin discriminar a los que son diferentes en edad, habilidades, condición social: “por favor” “gracias” “discúlpame”			
COOPERACIÓN	25.- Ayuda a su compañero cuando éste lo necesita.			
	26.- Se deja ayudar por otro/a niño/a cuando tiene dificultad para realizar algo.			
	27.- Comparte sus cosas con sus compañeros (presta, invita)			

	28.- Participa en tareas de beneficio común: limpia el aula, ordena los juguetes.			
DEFENSA DE DERECHOS	29.- Reclama con serenidad cuando hacen trampa en el juego.			
	30.- Reclama sin gritar cuando no le permiten participar o jugar en un grupo.			
	31.- Pide a sus compañeros que agarran sus pertenencias sin su permiso, que NO lo hagan.			
RESOLUCIÓN DE CONFLICTOS INTERPERSONALES				
REGULACIÓN DE LA COLERA	32.- Respira profundo y se da un breve tiempo antes de reaccionar ante agresiones.			
	33.- Responde a una provocación en forma firme pero si agredir (sin gritos, insultos, tirar objetos)			
RESOLUCIÓN DE CONFLICTOS	34.- Expresa sus opciones para solucionar un conflicto.			
	35.- Escucha con atención los intereses de la otra parte ante un conflicto.			
	36.- Cede parte de lo que quiere ante el/la compañero/a, para solucionar un conflicto.			

LISTA DE COTEJO DE JUEGOS LUDICOS

Nombres y apellidos:..... **Edad:**..... **Sexo:** F o M
LE.I N°: **Fecha:** **Hora:**

Observe la conducta de los niños que se relacionen con el juego lúdico. Si el niño o niña que se observa presenta la conducta que se menciona en la Lista de Cotejo, coloca una "X" en la fila y columna correspondiente a los ítems.

INICIO	PROCESO	LOGRADO
1	2	3

DIMENSION : JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES				
INDICADORES	ITEMS	I	P	L
AUTONOMIA	1.- Participa con iniciativa en la hora del juego libre.			
	2.- Reconoce sus intereses, necesidades en el juego.			
	3.- Explora en el juego libre.			
	4.- Se relaciona con sus compañeros.			
	5.- Realiza actividades cotidianas de exploración y juego desde su interés y posibilidades motrices.			
ORDEN RELACION ENTRE PARES	6.- Guarda ordenadamente los juguetes que utiliza en la hora del juego trabajo.			
	7.- Participa en grupo compartiendo materiales de juego.			
	8.- Participa en los sectores, respetando normas.			
AUTOESTIMA	9.- El niño construye su identidad.			
	10.- Se Expresa con seguridad libremente con sus			

	compañeros en el aula.			
	11.- Demuestra cariño, afecto que lo rodea.			
PENSAMIENTO SIMBOLICO	12.- Recuerda el nombre de su profesora y de algunos compañeros-			
JUEGO COOPERATIVOS				
	13.- Respeta los acuerdos en el aula.			
REGLAS Y NORMAS	14.- Comparte materiales didácticos o juguetes con sus compañeros			
	15.- Escucha con atención las explicaciones de la profesora.			
RESPONSABILIDADES EN LA EJECUCION DEL JUEGO	16.- Ordena materiales en el lugar que corresponde.			
	17.- Guarda ordenadamente los materiales y juguetes que utiliza en la hora del juego trabajo.			
JUEGO SUJETO A REGLAS				
RESPECTO AL OTRO	18.- Utiliza normas de convivencia: (saluda, agradece y se despide)			
	19.- Cuida su cuerpo.			
	20.- Espera su turno para hablar.			
A AUTORREGULACION	21.- Sigue indicaciones de la profesora para evitar situaciones de peligro para prevenir accidentes.			
SOCIALIZACION	22.- Participa y disfruta de las actividades sociales: (cumpleaños, paseos, etc.).			

Anexo 4. Certificado de validez

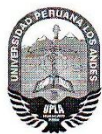
OPINIÓN DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

DATOS GENERALES

Apellidos y nombres del informante	Cargo o institución donde labora	Nombre del Instrumento de Evaluación	Autor del Instrumento
Fanny J. Martínez Rojas	UPLA-Filial Lima	Lista de cotejo de habilidades sociales	Mendoza Luque santa Jhatelin

TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN: "JUEGOS LÚDICOS Y HABILIDADES SOCIALES DE LOS NIÑOS DE 3 AÑOS DE LA INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL N° 012 AUGUSTO PEREZ ARANIBAR UGEL 03 _LIMA 2018".

CRITERIOS	INDICADORES	DEFICIENTE 00-20%			REGULAR 21-40%			BUENA 41-60%			MUY BUENA 61-80%			EXCELENTE 81-100%							
		0	5	1	1	2	2	3	3	4	4	5	5	6	6	7	7	8	8	9	96
1.	Claridad y Precisión Las preguntas están redactadas en forma clara y precisa, sin ambigüedades.	5	1	0	1	2	2	3	3	4	4	5	5	6	6	7	7	8	8	9	10
2.	Coherencia Las preguntas guardan relación con la hipótesis, las variables, e indicadores del proyecto.	5	1	0	1	2	2	3	3	4	4	5	5	6	6	7	7	8	8	9	10
3.	Validez Las preguntas han sido redactadas teniendo en cuenta la validez de contenido y criterio.	5	1	0	1	2	2	3	3	4	4	5	5	6	6	7	7	8	8	9	10
4.	Organización La estructura es adecuada. Comprende la presentación, agradecimiento, datos demográficos e instrucciones.	5	1	0	1	2	2	3	3	4	4	5	5	6	6	7	7	8	8	9	10
5.	Confiabilidad El instrumento es confiable porque se ha aplicado el test-retest.	5	1	0	1	2	2	3	3	4	4	5	5	6	6	7	7	8	8	9	10
6.	Control De Sesgo Presenta algunas preguntas distractoras para controlar la contaminación de las	5	1	0	1	2	2	3	3	4	4	5	5	6	6	7	7	8	8	9	10



UNIVERSIDAD PERUANA LOS ANDES
FILIAL - LIMA

COORDINACIÓN DE EDUCACIÓN SEMIPRESENCIAL

"Año del Diálogo y la Reconciliación Nacional"

Lima, 23 de mayo de 2018.

OFICIO N° 0110-2018-CES-UPLA-FILIAL-LIMA

Señor:

JORGE LUIS PALOMINO VARGAS

Coordinador de la Facultad de Derecho y Ciencias Políticas y Educación y Ciencias Humanas

Universidad Peruana Los Andes

Presente.-

ASUNTO: Informe sobre Validación de instrumentos para la Tesis para el II Programa de Titulación Profesional en Educación y Ciencias Humanas.

Tengo el agrado de dirigirme a usted para saludarlo cordialmente y a la vez comunicarle que se ha realizado la revisión pertinente para la validación del Instrumento de la estudiante:

Estudiante: MENDOZA LUQUE, Santa JhakeLin.

Título: "Juegos lúdicos y Habilidades sociales de los Niños de 3 años de la Institución Educativa Inicial N° 012 Augusto Pérez Aranibar Ugel - 03 Lima 2018"

Opinión de aplicación: El instrumento es confiable puede ser aplicado.

Evaluación: Bueno

Promedio Valor: 60 %

Sin otro particular aprovecho la oportunidad para expresarle las muestras de mi especial consideración y estima personal.

Atentamente,




[Firma]
ANGELICA SENEPO GONZALES
Coordinadora (e) de la Modalidad Semipresencial
UPLA - FILIAL LIMA

C.c. Archivo
ASG/psb

OPINIÓN DE APLICACIÓN: El instrumento es confiable puede
ser aplicado

PROMEDIO DE APLICACIÓN: 60%

PROMEDIO VALOR: Bueno

Nombres y Apellidos <i>Angélica Sempér Corrales</i>	 <small>FIRMA</small>
Grado académico <i>Magister</i>	
Mención <i>Docencia Universitaria</i>	<small>DNI N°</small> <u>68173158</u>

Anexo 5. La data de procesamiento de datos

Procesamiento de datos juegos lúdicos

Archivo Edición Ver Datos Transformar Analizar Marketing directo Gráficos Utilidades Ventana Ayuda															
1: P1															
	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18
1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
6	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
7	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
8	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
9	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3
10	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
11	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
12	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3
13	1	3	2	1	1	2	1	3	1	1	1	1	1	1	2
14	2	1	1	2	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1
15	2	3	3	1	2	3	3	2	3	3	1	2	3	3	3
16	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
17	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
18	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
19	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
20	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
21	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
22	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
23	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
24	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
25	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2

Visible: 22 de 22 variables

Vista de datos Vista de variables

IBM SPSS Statistics Processor está listo

Procesamientos de datos habilidades sociales

Archivo Edición Ver Datos Transformar Analizar Marketing directo Gráficos Utilidades Ventana Ayuda																
1:P1 3 Visible: 22 de 22 variables																
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	
1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
6	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
7	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
8	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
9	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3
10	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
11	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
12	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3
13	3	1	3	1	3	2	1	1	2	1	3	1	1	1	1	1
14	1	1	1	2	1	1	2	1	2	1	1	1	1	2	1	1
15	3	2	3	2	3	3	1	2	3	3	2	3	3	3	1	2
16	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
17	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
18	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
19	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
20	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
21	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
22	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
23	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
24	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
25	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3

Vista de datos Vista de variables

IBM SPSS Statistics Processor está listo

Anexo 6. Consentimiento informado

INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 012
"AUGUSTO PÉREZ ARANIBAR"
PUEBLO LIBRE

CONSTANCIA

La Directora de la Institución Educativa Inicial N° 012 "Augusto Pérez Aranibar", que al final suscribe:

HACE CONSTAR LO SIGUIENTE:

Que, en atención a la solicitud presentada por la Señorita: SANTA JHAKELIN MENDOZA LUQUE, identificada con D.N.I. N° 47504730 exp. 608-2018, esta Dirección atiende el pedido para la aplicación del proyecto de tesis Titulado:
"JUEGOS LUDICOS Y HABILIDADES SOCIALES DE LOS NIÑOS DE 3 AÑOS DE LA INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL N° 012 "Augusto Pérez Aranibar"

Se expide la presente constancia a solicitud de la interesada.

Pueblo Libre; 22 de junio del 2018



J. ELIZABETH SISMEGAS BAUTISTA
Directora de la IE N° 012