

UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO

**FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO SOCIALES Y
EDUCACIÓN**

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN



TESIS

Juegos y Habilidades sociales en niños de 5 años de la I. E. Inicial N° 421

Divino niño Jesús Chambac, Santa Cruz, Región Cajamarca 2023

Presentada para obtener el título Profesional de licenciada en Educación, especialidad Educación Inicial.

Investigador (a): Lopez Chavez Santa Sofia

Asesor (a): Castro Kikuchi Jorge Isaac

Lambayeque - Perú

2024

**Juegos y Habilidades sociales en niños de 5 años de la I. E. Inicial N° 421 Divino niño
Jesús Chambac, Santa Cruz, Región Cajamarca 2023**

Se presenta la Tesis para obtener la Licenciatura en Educación con especialidad en
Educación Inicial



Bach. Santa Sofia Lopez Chavez



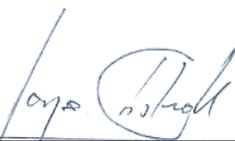
Dra. Maria Elena Segura Solano
PRESIDENTE(A)



Dra. Doris Nancy Diaz Vallejos
SECRETARIO(A)



M. Sc. Juan Carlos Granados Barreto
VOCAL



Dr. JORGE CASTRO KIKUCHI
Asesor



**ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS
N° 180-2024**

Siendo las 8:40 horas, del día Viernes 17 de mayo de 2024 en los Ambientes de la FACHSE: SLCH
LA 140, por mandato de la Resolución N° 0520-2024-D-FACHSE de fecha 15 de mayo de 2024 que autoriza la sustentación, se reunieron los miembros del Jurado designado según Resolución N° 2392-2023-V-D-FACHSE de fecha 21 de noviembre de 2023; Jurado Integrado por los siguientes miembros:

Presidente(a) : Dra. María Elena Segura Solano
Secretario(a) : Dra. Doris Nancy Díaz Vallejos
Vocal : M. Sc. Juan Carlos Granados Barreto
Asesor(es) : Dr. Jorge Isaac Castro Kikuchi



Con la finalidad de evaluar la (el) Tesis titulada(o): JUEGOS Y HABILIDADES SOCIALES EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I. E. INICIAL N° 421 DIVINO NIÑO JESÚS CHAMBA SANTA CRUZ REGIÓN CAJAMARCA 2023 Presentada por LOPEZ CHAVEZ SANTA SOFIA para obtener el licenciado(a) en Educación, especialidad de Educación Inicial.

Leída la resolución de autorización, se inicia el acto sustentación, al término del cual y de conformidad con el Reglamento General de Investigación de la UNPRG (Res. N° 184-2023-CU de fecha 24 de abril de 2023) y el Reglamento de Grados y Títulos de la UNPRG (Res. N° 267-2023-CU de fecha 20 de junio de 2023), los miembros del jurado realizaron la evaluación respectiva, haciendo las preguntas, observaciones y recomendaciones al/los sustentante(s), quien(es) respondió(eron) las interrogantes planteadas.

Dada la deliberación correspondiente por parte del jurado, se sucedió la valoración, obteniendo el calificativo de AP en la escala vigesimal, que equivale a la mención de BUENO. Siendo las 9:59 horas del mismo día, se dio por concluido el acto académico, con la lectura del acta y la firma de los miembros del jurado.

Dra. María Elena Segura Solano
PRESIDENTE(A)

Dra. Doris Nancy Díaz Vallejos
SECRETARIO(A)

M. Sc. Juan Carlos Granados Barreto
VOCAL

OBSERVACIONES: _____

El presente acto académico se sustenta en el Reglamento General de Investigación de la UNPRG (Res. N° 184-2023-CU de fecha 24 de abril de 2023) los artículos 209, 239, 449, 549 y 659 del Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo (aprobado con Resolución N° 267-2023-CU de fecha 20 de junio del 2023 y su modificación aprobada por Resolución N° 385-2023-CU de fecha 13 de diciembre del 2023) y por la Resolución N° 489-2023-CU de fecha 27 de diciembre de 2023, esta última que amplía el límite de las fechas de sustentación de proyectos aprobados del 2023 al 2025.

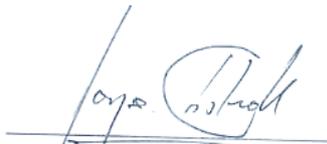
Declaración Jurada De Originalidad

Yo. Santa Sofia Lopez Chavez investigadora, y el Dr. Jorge Isaac Castro Kikuchi asesor del trabajo de investigación **“Juegos y Habilidades sociales en niños de 5 años de la I. E. Inicial N° 421 Divino niño Jesús Chambac, Santa Cruz, Región Cajamarca 2023”** Juramos que este trabajo no es plagiado ni falso. Si este no es el caso, destruiré responsablemente este trabajo e implementaré los controles adecuados. Esto podrá dar lugar a la revocación del título otorgado conforme a ley.

Lambayeque, 19 de diciembre de 2023



Bach. Santa Sofia Lopez Chavez



Dr. JORGE CASTRO KIKUCHI
Asesor

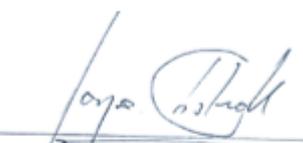
CONSTANCIA DE VERIFICACIÓN DE ORIGINALIDAD

Yo, Castro Kikuchi Jorge Isaac, usuario revisor del documento titulado. **Juegos y Habilidades sociales en niños de 5 años de la I. E. Inicial N° 421 Divino niño Jesús Chambac, Santa Cruz, Región Cajamarca 2023**, Cuya autora es, **Lopez Chavez Santa Sofia** identificado con documento de identidad N° **43204604** declaro que la evaluación realizada por el Programa informático ha arrojado un porcentaje de similitud del 19%, verificable en el Resumen de Reporte automatizado de similitudes que se acompaña.

El suscrito analizó dicho reporte y concluyó que cada una de las coincidencias detectadas dentro del porcentaje de similitud permitido no constituyen plagio y que el documento cumple con la integridad científica y con las normas para el uso de citas y referencias establecidas en los protocolos respectivos.

Se cumple con adjuntar el Recibo Digital a efectos de la trazabilidad respectiva del proceso.

Lambayeque, 19 de diciembre de 2023



Dr. JORGE CASTRO KIKUCHI
Asesor
DNI: 16453781

Dedicatoria

Dedico con todo mi corazón mi tesis a mi madre, pues sin ella no lo había logrado, tu bendición a lo largo de mi vida me protege y me lleva por el camino del bien. Por eso te doy mi trabajo en ofrenda por tu paciencia y amor madre mía, te amo.

Agradecimientos

El principal agradecimiento a Dios quien me ha guiado y dado la fortaleza para seguir adelante.

A mi familia por su comprensión y estímulo constante, además su apoyo incondicional a lo largo de mis estudios.

Y a todas las personas que de una forma y otra me apoyaron en la realización de este trabajo.

Índice

Resumen

Abstract

Introducción

Capítulo I

Diseño teórico	14
1.1. Antecedentes de estudio	14
1.2. Base teórica	17
1.2.1. El Juego	17
1.2.1.1. El juego en el nivel inicial	18
1.2.1.2. Características del juego	20
1.2.1.3. Importancia del juego en el nivel inicial	20
1.2.1.4. Aportaciones del juego en el desarrollo cognitivo	21
1.2.1.5. La importancia del juego en educación inicial	22
1.2.1.6. Nivel inicial – el juego en la educación inicial	23
1.2.1.7. El juego en el Jardín Maternal	25
1.2.1.8. El juego en el Jardín de Infantes	27
1.2.1.9. Diferentes Formatos de Juego	28
1.2.1.10. La Intervención Docente en el Juego	34
1.2.1.11. El Juego y La Evaluación	36
1.2.1.12. Orientaciones de Enseñanza	37
1.2.1.13. Juego Centralizador	37
1.2.1.14. Juego – Trabajo	38
1.2.1.15. Juego – trabajo –Juego en sectores	38
1.2.1.16. Juego -Trabajo a partir de la elaboración de materiales	39
1.2.2. Habilidades sociales	40
1.2.2.2. Definición y tipología	40
1.2.2.3. Tipos de habilidades sociales, según Aranda (2007)	41
1.2.2.4. Habilidades sociales en Educación Infantil	42
1.2.2.5. Habilidades sociales básicas	42
1.2.2.6. Componentes de las habilidades sociales	42
1.2.2.7. Aprendizaje de las habilidades sociales	43

1.2.2.8.Áreas y habilidades sociales	43
1.2.2.9 Competencias emocionales	48
1.2.2.10 Competencias ciudadanas	55
1.2.2.11. Las habilidades sociales en los años preescolares	54
Operacionalización de variables	60
1.3. Hipótesis	60
Capítulo II.	
2.1. Tipo de Investigación	61
2.2. Método de investigación	61
2.3. Diseño de contrastación de hipótesis	61
2.4. Población, muestra	.61
2.5. Técnicas, instrumentos, equipos y materiales	61
2.6. Instrumentos: Ficha de observación	62
Capítulo III	
Resultados y discusión.	
3.1. Resultados	63
3.2. Discusión	64
3.3.Propuesta	66
3.3.1. Presentación	66
3.3.2. Fundamentación	66
3.3.3. Objetivos:	
3.3.3.1. General	67
3.3.3.2. Específicos	67
3.3.4. Habilidades	67
3.3.5. Contenidos	68
3.3.6. Actividades	68
3.3.7. Metodología	69
3.3.8. Módulos	69
3.3.9. Evaluación	69
Módulo 01:	70
Módulo 02:	70
Módulo 03	71
Módulo 04	71
Módulo 05	72

Capítulo IV.

Conclusiones	73
--------------	----

Capítulo V:

Recomendaciones	74
-----------------	----

Bibliografía.	75
---------------	----

<i>Anexo 01</i>	78
-----------------	----

Tablas

Tabla 1 Variable independiente	58
--------------------------------	----

Tabla 2 Variable dependiente	59
------------------------------	----

Tabla 3 Ficha de observación	63
------------------------------	----

Tabla 4 Evita situaciones peligrosas	69
--------------------------------------	----

Tabla 5 Reconoce y denomina objetos	70
-------------------------------------	----

Tabla 6 Identifica su género	70
------------------------------	----

Tabla 7 Identifica colores primario y secundarios	71
---	----

Tabla 8 Imagina ser otra persona cuando está jugando	72
--	----

Grafico

Gráfico 1. Competencias emocionales	49
-------------------------------------	----

Gráfico 2 Diseño de contrastación de hipótesis	61
--	----

Resumen

En nuestra investigación abordamos los juegos para mejorar el desarrollo de las habilidades sociales de los niños de cinco años de la I. E. Inicial N° 421 Divino niño Jesús Chambac Santa Cruz Región Cajamarca 2023. Este es un trabajo propositivo La muestra consistió en 20 niños, y se utilizó una ficha de observación para evaluar el desarrollo de sus habilidades sociales. Los resultados confirmaron que estos niños tenían un nivel bajo de habilidades sociales. Estas habilidades son esenciales para interactuar efectivamente con los demás y se adquieren desde el nacimiento a través de la interacción con padres y personas cercanas. Incluyen aspectos como empatía, asertividad, capacidad de escucha activa, gestión emocional, apego, cooperación, autocontrol, comunicación y resolución de conflictos. Estas habilidades son cruciales tanto en la vida personal como profesional, ya que contribuyen a mejorar las relaciones, resolver problemas y alcanzar metas.

Afortunadamente, es posible enseñar estas habilidades a través del contacto social, observación, imitación y práctica. La investigación se estructura en cinco capítulos. El primero aborda el diseño teórico, incluyendo antecedentes, bases teóricas, operacionalización de variables e hipótesis. El segundo capítulo presenta el diseño de investigación, la población y muestra, así como la técnica e instrumento utilizados. El tercer capítulo se centra en los resultados y su discusión, además de proponer un programa. En el cuarto capítulo se presentan las conclusiones, mientras que el quinto capítulo ofrece recomendaciones basadas en la investigación.

Palabras clave: Juegos en preescolar, habilidades sociales, dimensiones conductuales personal, situacional

Abstract

In our research we address games to improve the development of social skills of five-year-old children from the Initial I.E. No. 421 Divino Niño Jesús Chambac Santa Cruz Region Cajamarca 2023. This is a purposeful work, the sample included 20 children, An observation sheet was used to evaluate the development of social skills. The result confirmed that the participating children had a low level of development of social skills. Social skills are qualities or skills that allow us to properly interact with others effectively. We learn them from birth through interaction with our parents and people in our close environment. There are many types of social skills, but some of the most relevant are empathy, assertiveness, active listening skills, and the ability to manage emotions. Other fundamental skills are attachment, cooperation, self-control, communication and conflict resolution. Each of these social skills helps us function better in our interpersonal relationships. These are important in all areas of life, both personally and professionally. They help improve relationships, solve problems and achieve our goals. Fortunately, social skills can be taught, these are learned through social contact, through observation and imitation, with practice, these skills can improve over time Our research has the following considerations: in Chapter I, design Theoretically, we present the background of the study, the theoretical bases, the operationalization of variables and finally the hypothesis. In Chapter II we present the research design, population and sample, technique and instrument. In chapter III, we consider the results and discussion, as well as the program proposal. In chapter IV we consider the conclusions and in chapter V we propose the recommendations

Keywords: Preschool games, social skills, personal behavioral dimensions, situational

Introducción

El juego es crucial para adquirir habilidades fundamentales durante el desarrollo infantil, según Jona K. Anderson-McNamee. Esta actividad, que constituye una de las principales ocupaciones de los niños, desempeña un papel vital en su crecimiento y en la formación de conexiones con otros niños. Además, el juego proporciona una oportunidad valiosa para que los padres se conecten con sus hijos, siendo estos los primeros maestros de los niños.

En la interacción lúdica, los niños aprenden las reglas familiares y las expectativas que se tienen de ellos. A medida que crecen, el juego contribuye a su capacidad para desenvolverse en la sociedad. Desde la infancia, el juego se manifiesta de manera espontánea, como cuando un bebé sonríe y los padres le devuelven la sonrisa. Este proceso, dirigido por el niño, ofrece recompensas emocionales internas y actúa como un mecanismo agradable que facilita el aprendizaje de habilidades sociales, motoras y el desarrollo del pensamiento cognitivo.

En el contexto actual, donde las demandas laborales y las responsabilidades del hogar pueden ser abrumadoras, es esencial que los padres y cuidadores dediquen tiempo de calidad para jugar con sus hijos. Este tiempo compartido no solo fortalece la conexión emocional, sino que también contribuye al desarrollo de la autoestima del niño y le envía mensajes positivos.

A medida que los niños crecen, el juego evoluciona y se convierte en una herramienta valiosa para enseñarles a socializar y a compartir con otros. Sin embargo, en la era digital, donde la tecnología está omnipresente, es crucial limitar el tiempo frente a las pantallas y fomentar la actividad física para un desarrollo saludable.

El juego físico, como correr y saltar, no solo promueve el ejercicio y el desarrollo muscular, sino que también enseña habilidades sociales a través de la interacción con otros niños. La importancia de las habilidades sociales en las primeras etapas de la vida es destacada, ya que influyen en el funcionamiento futuro en diversas áreas, como lo profesional, académico e interpersonal.

La investigación propone abordar el escaso desarrollo de habilidades sociales en niños de cinco años en una institución educativa específica. Se reconoce la importancia de estas

habilidades en el crecimiento emocional, cognitivo y social del niño, subrayando la necesidad de intervenir en estas etapas tempranas para garantizar un desarrollo integral nuestra **hipótesis**, Si se propone un “Programa de diferentes juegos” con las teorías científicas del juego y de las habilidades sociales entonces se mejoraría el desarrollo de las habilidades socioiales de los niños de cinco años de la I. E. Inicial N° 421 Divino niño Jesús Chambac Santa Cruz Región Cajamarca 2023, **el objetivo general** Proponer el “Programa de diferentes juegos” para mejora el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de cinco años de la I. E. Inicial N° 421 Divino niño Jesús Chambac Santa Cruz Región Cajamarca 2023, los objetivos **específicos** Identificar **el nivel de desarrollo de las habilidades sociales** en los niños de cinco años de la I. E. Inicial N° 421 Divino niño Jesús Chambac Santa Cruz Región Cajamarca 2023. **Elaborar el marco teórico** de la investigación con las teorías científicas de los juegos y de las habilidades sociales para explicar el problema, analizar e interpretar los resultados de la investigación y elaborar la propuesta. **Diseñar, el “Programa de diferentes juegos”** para mejora la socialización en los niños de cinco años de la I. E. Inicial N° 421 Divino niño Jesús Chambac Santa Cruz Región Cajamarca 2023

CAPITULO I

Diseño teórico

1.1. Antecedentes de estudio

Internacionales

- En su estudio de posgrado llevado a cabo en el Instituto Tecnológico de Monterrey (México) en 2020, Córdoba se enfocó en la investigación titulada "Desarrollo de habilidades sociales para la gestión de conflictos mediante la estrategia interactiva de juegos de roles en estudiantes de quinto grado de educación primaria" en el municipio de Sincelejo, Sucre (Colombia). El propósito principal de la investigación consistió en examinar de qué manera la estrategia interactiva de los juegos de roles favorece la adquisición de habilidades sociales para la gestión de conflictos en estudiantes de quinto grado. Se empleó un enfoque metodológico cualitativo, utilizando el método de investigación-acción. Se llevó a cabo un proceso que incluyó etapas de observación, planificación, acción, reflexión y replanificación para evaluar la población de muestra. Como resultado, se concluyó que la introducción de juegos de roles contribuye al desarrollo de habilidades sociales al facilitar interacciones placenteras, asertivas y cooperativas entre los estudiantes y el docente.
- En el ámbito de la investigación, este estudio cobra relevancia al reconocer que la introducción del juego como estrategia lúdico-pedagógica facilita la adquisición de habilidades sociales esenciales en las relaciones interpersonales de los niños dentro del entorno escolar.
- Por otra parte, Jiménez (2015), una investigadora que realizó una tesis de maestría en el Instituto Tecnológico de Monterrey (México) titulada "Talleres lúdico-pedagógicos para desarrollar la competencia comunicativa interpersonal", planteó como objetivo examinar el impacto potencial de la aplicación de talleres lúdico-pedagógicos en la competencia comunicativa interpersonal de cuatro estudiantes de cuarto grado en una escuela pública de Bogotá. La metodología propuesta se ajusta al paradigma fenomenológico, utilizando un enfoque cualitativo de estudio de caso. El estudio se inició con una sesión de interacción con toda la población.

- Ambas investigaciones abordan la importancia de estrategias lúdicas y pedagógicas para el desarrollo de habilidades sociales y competencia comunicativa en estudiantes, resaltando la relevancia de estos enfoques en el contexto educativo.
- Identificando de manera específica a los cuatro estudiantes que enfrentan desafíos en el dominio de la competencia comunicativa interpersonal, luego, se aplicaron ocho talleres lúdicos pedagógicos al total de la población con el propósito de mejorar la situación problema, se usó la entrevista semiestructurada con el objeto de escudriñar el impacto de los talleres, presentando finalmente un reporte descriptivo de los hallazgos y reflexiones dentro del proceso investigativo. La autora concluyó que el uso de actividades lúdicas proporciona resultados positivos en el desarrollo de la comunicación y el mejoramiento de las relaciones interpersonales al favorecer la comunicación verbal y no verbal de los estudiantes. Después de lo anteriormente expuesto, se puede ver que este trabajo de grado es afín con la presente investigación al usar los talleres lúdicos como una estrategia pedagógica que posibilita la participación activa y conjunta de estudiantes y docentes en la construcción e implementación de herramientas que permitan fortalecer las habilidades sociales. En los siguientes apartes se indican antecedentes investigativos a nivel nacional sobre el fortalecimiento de las habilidades sociales en los niños.

Rodríguez (2021), en su estudio de maestría realizado en la Universidad de Manizales (Colombia), realizó una tesis investigativa titulada “Estrategia pedagógica para el desarrollo de habilidades sociales en niños y niñas en condición de desplazamiento de la institución educativa mercadotecnia sede General Santander del municipio de Quimbaya Quindío”, Se planteó como meta desarrollar e implementar una estrategia psicopedagógica dirigida al fortalecimiento y desarrollo de habilidades sociales en niños y niñas de la población analizada. La metodología adoptada en esta investigación se basó en el proceso de mejora continua de impactos, que incluyó visitas domiciliarias, evaluaciones psicológicas, talleres, encuestas y fichas pedagógicas. Estas actividades se llevaron a cabo para evaluar la condición psicosocial de la población y planificar intervenciones de acuerdo con las necesidades identificadas.

La estrategia psicopedagógica aplicada, conocida como PAFACO (Pacto Familiar de Convivencia), tenía como objetivo involucrar a las familias en el progreso educativo y social de los niños. Con este propósito, se establecían entornos de participación, integración y reflexión con la finalidad de promover prácticas parentales saludables y reforzar el respeto. Este contexto previo aporta significativamente a la investigación actual al presentar enfoques que facilitan la participación de la familia en la configuración de procesos de interacción social desde la infancia en el ámbito doméstico. Estos procesos se consolidan posteriormente en las relaciones que los niños establecen en su entorno escolar.

Nacionales

- **Ballena (2019)**, en sus estudios de maestría realizados en la universidad San Ignacio De Loyola (Perú), elaboró un proyecto investigativo titulado “Habilidades sociales en niños y niñas de cinco años de instituciones educativas de la red nº 4 del distrito callao”, en el cual propuso como objetivo comparar las habilidades sociales entre niños y niñas de 5 años de mencionada institución; el estudio se efectuó dentro de la investigación de tipo sustantiva, empleando el método descriptivo en la observación y comparación de las interacciones sociales según el género. La autora de esta investigación usó como instrumento para valorar las habilidades sociales en los menores, la Escala de Apreciación de las Habilidades Sociales en la Infancia que fue creada por Isabel Paula Pérez en 1999, en la Universidad de Barcelona, España y adaptada por Ana Cecilia Ballena Gómez en 2010, en la Universidad San Ignacio de Loyola de Lima, Perú. Una de las conclusiones de este estudio muestra que las habilidades sociales no se discriminan en función al sexo de los niños y las niñas, siendo esto una positiva inscripción en las relaciones sociales de los menores. La contribución principal de esta investigación al presente trabajo radica en el valioso aporte que hace “La Escala De Apreciación en Las Habilidades Sociales en la Infancia”, como instrumento para identificar el tipo de relaciones sociales que predominan en el grupo objeto del presente estudio y reforzar a aquellas que tienen calificaciones bajas, generando un impacto adverso en el ambiente de convivencia escolar.

Quijano, (2020) en su tesis titulada “Programa de juegos cooperativos para mejorar el desarrollo social de los niños de 4 años del J.N. 207 “Alfredo Pinillos Goicochea” de la ciudad de Trujillo, en el año 2011”, tomaron como objetivo general “Evaluar en qué medida la implementación del programa de juegos cooperativos incide en el progreso del desarrollo social de los niños de 4 años de edad en el J.N. 207 Alfredo Pinillos Goicochea de la ciudad de Trujillo, en el año 2011”, concluyeron que el programa de juegos cooperativos ha generado mejoras significativas en el desarrollo social de los niños de 4 años en la mencionada institución, según la prueba T Student, con un nivel de significancia de 5.18.

Locales:

Cotrina (2019) en su tesis titulada "Habilidades sociales en niños de cuatro años durante sus actividades de juego" se propuso identificar las habilidades sociales exhibidas por niños de cuatro años durante sus juegos en una institución educativa privada en el distrito de Santa Cruz. El enfoque del estudio fue exploratorio y descriptivo. La población comprendió a 32 niños y niñas de cuatro años, de los cuales se seleccionó aleatoriamente el 50%, es decir, 8 niños y 8 niñas, como muestra. La técnica utilizada fue la observación para recopilar datos e información sobre hechos y realidades sociales en situaciones cotidianas.

Las conclusiones del estudio indican que el juego desempeña un papel crucial en el desarrollo y autoconocimiento de los niños y niñas. Se destaca que el juego contribuye a la formación de mejores personas al optimizar el proceso de socialización, cuyo objetivo es lograr una integración adecuada en la sociedad. Este proceso permite a los niños adquirir habilidades para manejar sus emociones, así como enfrentar situaciones de agresión y estrés.

1.2. Base teórica

1.2.1 El Juego

1.2.1.1. El juego en el nivel inicial

Participar en el juego es una actividad que se caracteriza por su naturaleza libre y placentera, no siendo impuesta ni dirigida externamente. Para los niños, experimentar el juego con su propio cuerpo y explorar objetos a través de la manipulación resulta gratificante. Además, el juego se percibe como una necesidad profunda para aliviar tensiones y evitar situaciones desagradables, según lo establecido en la Propuesta Pedagógica de Educación Inicial – Guía Curricular.

El juego se convierte en una parte integral de las interacciones de los niños con su entorno, incluyendo tanto a otras personas como al mundo que los rodea, objetos y el espacio circundante. A través de interacciones repetitivas y agradables con diversos objetos, los niños exploran y descubren sus habilidades corporales, así como las características de las cosas que les rodean. Se considera que el tiempo dedicado al juego es un período especialmente propicio para la exploración, la creatividad y la imaginación.

Desde una perspectiva social, el juego refleja la cultura y la sociedad, representando construcciones y desarrollos específicos del entorno. Los niños juegan a lo que observan y recrean lo que experimentan, convirtiendo al juego en un medio para elaborar y comprender el mundo, así como para adquirir una formación cultural en el contexto de la sociedad en la que se desenvuelven. En esta perspectiva, los juegos tradicionales desempeñan una función crucial al participar en la formación de una identidad única que se transmite de una generación a otra, principalmente mediante la tradición oral. Estos juegos promueven la cohesión y la conexión en los grupos humanos, teniendo un papel fundamental en la transmisión y conservación de la herencia cultural.

Por lo tanto, al abordar el asunto del juego en la educación preescolar, nos centramos en fomentar la autonomía y en valorar la iniciativa y curiosidad de los niños como una valiosa fuente para comprender su entorno. Esta situación

requiere ser reconocida y respaldada por las educadoras, educadores y otros profesionales de la enseñanza. De esta manera, el juego se convierte en un "ámbito de escucha" para las habilidades y potencialidades de los niños, donde los educadores pueden verdaderamente apreciar la diversidad de sus expresiones y formas de comunicarse.

Según Jean Piaget (1956), el juego se considera una actividad que favorece el desarrollo de la inteligencia infantil, ya que implica la asimilación de la realidad de acuerdo con las distintas etapas evolutivas del individuo. Piaget integró los elementos lúdicos como parte de los estilos y modos de pensamiento característicos de la infancia. Desde la perspectiva de Piaget, el juego se distingue por la capacidad de incorporar elementos de la realidad sin estar necesariamente sujeto a las restricciones de su adaptación.

- **El juego es una actividad natural** En el ser humano, esta característica es fácilmente identificable y perdura a lo largo de toda su existencia.
- **Freud** interpreta el juego como un medio para manifestar y satisfacer las necesidades, permitiendo la liberación de emociones reprimidas, donde el niño o la niña puede expresarse de manera libre. Se considera que el juego sirve como una vía para expresar impulsos sociales que no son bien recibidos. Freud establece una relación entre el juego y la manifestación de instintos, en particular el instinto de placer.
- Según **Huizinga**, el juego se percibe como una actividad libre, impulsada por una motivación intrínseca que busca la satisfacción personal. Este acto genera orden y tensión, dando lugar a la creación de reglas que guían y dirigen el juego. Se caracteriza por ser una situación ficticia.
- En la perspectiva de **Bruner**, el juego se concibe como una forma de actividad comunicativa entre iguales. Facilita la reestructuración continua y espontánea de sus perspectivas y conocimientos mientras disfrutan y se divierten juntos. A través del juego, se va moldeando el terreno para el surgimiento y el desarrollo de relaciones interesantes.

- A través del juego, los niños exploran sus habilidades, fusionan, ajustan y adaptan sus recursos cognitivos, construyendo significados e interpretando la realidad. También otorgan significado y representan simbólicamente las conductas sociales, asumiendo roles, interiorizando reglas y regulando su comportamiento.

1.2.1.2. Características del juego:

- ✓ De manera voluntaria y libre.
- ✓ Placentero, agradable, lleno de alegría, satisfactorio.
- ✓ Surge espontáneamente, es instintivo, irracional y aventurero.
- ✓ En el juego pueden suceder diversas situaciones.
- ✓ Cada juego posee su propia estructura armoniosa.
- ✓ Imaginario, simbólico y ficticio.

1.2.1.3. Importancia del juego en el nivel inicial

El juego constituye una parte crucial del proceso de crecimiento, facilitando el desarrollo de habilidades mentales, sociales y físicas. Sirve como el entorno natural a través del cual los niños expresan de manera espontánea y placentera sus emociones, miedos, afectos y fantasías. En el desarrollo integral de los niños, el juego desempeña un papel fundamental. Se sustenta en el principio de "enseñar deleitando", una premisa que se originó al observar que los niños aprenden de manera más efectiva y rápida cuando lo hacen de manera divertida y sin experimentar estrés.

➤ ¿Cómo aprenden los niños a través del juego?

La participación en actividades lúdicas mediante el **juego** beneficia el aprendizaje infantil. En el caso del juego físico, se observa una mejora en las habilidades físicas, aporta beneficios positivos para la salud y el desarrollo muscular infantil, al mismo tiempo que promueve el mejoramiento del control motor y la coordinación entre la vista y el tacto.

➤ ¿Cuál es el rol del adulto en el juego de los niños?

Como adultos participantes en el juego de los niños, tenemos la responsabilidad de cuidar y estar presentes participando activamente al recordar nuestra propia experiencia como niños. Además, debemos estar dispuestos a ayudar cuando sea necesario y otorgarles el espacio necesario para que experimenten y sientan, priorizando esta actitud sobre la de dirigir o influenciar de manera excesiva.

➤ **¿Cuáles son los cuatro pilares de la educación inicial?**

La educación a lo largo de toda la vida se sustenta en cuatro principios esenciales: la obtención de conocimientos, el desarrollo de habilidades prácticas, la promoción de la convivencia armoniosa y el cultivo de la identidad y el crecimiento personal.

➤ **¿Qué beneficios tiene el juego en los niños?**

A medida que transcurre el tiempo, el juego posibilita que el niño expanda su capacidad imaginativa, explore su entorno, exprese su perspectiva del mundo, fomente su creatividad y cultive habilidades socioemocionales mediante la interacción con compañeros y adultos.

➤ **¿Cómo influye el juego en el aprendizaje?**

El juego desempeña un rol esencial en el desarrollo completo de los niños. La pedagogía contemporánea lo utiliza con propósitos educativos, aprovechando su capacidad motivadora para tornar el proceso de aprendizaje más agradable y accesible.

➤ **¿Cómo influye el juego en el desarrollo infantil de los niños y niñas?**

El juego en la infancia facilita la adquisición de hábitos saludables y la formación del carácter del niño o la niña. Además, aporta al desarrollo integral al favorecer el adecuado crecimiento en los aspectos psicomotor, afectivo-social e intelectual.

1.2.1.4. Aportaciones del juego en el desarrollo cognitivo

Mediante la práctica del juego, se estimulan las habilidades cognitivas del niño al ofrecerle la oportunidad de comprender su entorno y potenciar su

capacidad de pensamiento. Este avance cognitivo le confiere la habilidad de entender y manejar su entorno físico y social, capacitándolo para interactuar de manera efectiva con la realidad que lo rodea.

¿Qué es el juego de roles en los niños?

El juego de roles implica que los niños imiten las funciones y acciones cotidianas de los adultos.

➤ ¿Qué significado tiene el juego para el adulto?

El juego sirve como una fuente que brinda tanto relajación como estimulación tanto para la mente como para el cuerpo, siendo beneficioso tanto para niños como para adultos. Además, actúa como un medio seguro y divertido para promover el desarrollo de la imaginación, la creatividad y la capacidad para resolver problemas.

- ✓ Los niños están en constante proceso de aprendizaje, experimentando transformaciones y cambios continuos a diario.
- ✓ Los educadores deben seguir de cerca el progreso de los niños, brindándoles apoyo en cada etapa de su desarrollo.
- ✓ Es esencial observar y acompañar a los niños para comprender sus demandas y deseos. A través de esta observación, los maestros pueden diseñar estrategias que se ajusten a las necesidades e intereses particulares de los niños.
- ✓ Para un niño de tres años, el entorno es de gran importancia, ya que disfrutan enormemente del juego. En este periodo, los niños aprenden principalmente a través de la acción y el juego.

1.2.1.5. La importancia del juego en educación inicial

El juego se convierte en una herramienta esencial en la educación inicial al posibilitar que los niños exploren, descubran y aprendan de manera lúdica y creativa. A través del juego, los niños pueden desarrollar sus habilidades cognitivas, emocionales, sociales y físicas.

En la etapa de educación inicial, el juego cumple una función esencial en el aprendizaje y el desarrollo de los niños, ya que les permite:

- Aprender de forma natural: El juego es una actividad que se realiza por placer y por tanto, los niños y niñas se involucran en él de forma natural, lo que hace que aprendan sin sentir que están siendo educados.
- Desarrollar habilidades sociales: A través del juego, los niños aprenden a compartir, a cooperar, a esperar su turno y a respetar las reglas, habilidades fundamentales para su desarrollo social.
- Estimular su creatividad: El juego fomenta la imaginación y la creatividad, lo que permite que los niños exploren y experimenten, desarrollando su capacidad de innovar y crear.
- Potenciar su desarrollo físico: El juego también es importante para el desarrollo físico de los niños, ya que les permite ejercitar sus habilidades motrices, mejorar su coordinación y equilibrio y fomentar hábitos de vida saludable.

En conclusión, el juego es una actividad esencial en la educación inicial ya que permite que los niños aprendan de forma natural, desarrollen habilidades sociales, estimulen su creatividad y potencien su desarrollo físico. Por ello, es fundamental que los docentes y padres de familia promuevan el juego en la educación inicial, ofreciendo a los niños actividades lúdicas y creativas que les permitan disfrutar y aprender al mismo tiempo.

1.2.1.6. Nivel inicial – el juego en la educación inicial

El juego se configura como una práctica social que se enseña y aprende, representando una inmersión en aspectos valiosos de la cultura compartida. En concordancia con las normativas actuales, es crucial asignar un lugar central al juego en la elaboración de las propuestas didácticas.

Por ello, en este diseño curricular se estima fundamental integrar de manera explícita el juego en las estrategias de enseñanza, considerándolo como un componente que se transmite y que posee una significativa importancia en el crecimiento infantil. Esto implica desarrollar un marco conceptual específico vinculado al juego, facilitando la supervisión de los procesos lúdicos y de los participantes. La decisión de conferirle intencionalidad educativa al juego tiene como objetivo brindar a los niños un tiempo y un espacio dedicado exclusivamente a esta actividad.

La naturaleza del juego, es decir, la actividad a la que se dedica está influenciada por varios factores, como los objetos empleados, el entorno donde tiene lugar, así como el momento y la duración del juego. Tanto la elección de la actividad como la forma en que se lleva a cabo están fuertemente determinadas por la cultura, la afiliación social y las experiencias y condiciones de vida, elementos que también impactan en los objetos y lugares utilizados en el juego.

Por lo tanto, resulta esencial examinar cómo el juego impacta en la Educación Inicial, independientemente de la propuesta pedagógica específica. Estos aspectos son vitales para garantizar un desarrollo adecuado en los niños.

- La modalidad de juego.
- El entorno.
- La duración.
- Los recursos.
- Las maneras de organizar a los participantes.
- El ambiente de juego.
- La participación activa.

La propuesta de juego puede experimentar variaciones significativas dependiendo de cómo se combinen esos elementos mencionados. En este

sentido, resulta esencial reflexionar sobre estos aspectos al diseñar una propuesta de juego.

1.2.1.7. El juego en el Jardín Maternal

En el Jardín Maternal, se atribuye al juego un papel central en las actividades cotidianas, siendo un componente educativo esencial para los niños pequeños. Estimular el juego y enseñarles a jugar motiva a los niños a enfrentar desafíos que generan diversas formas de aprendizaje. De esta manera, el juego se presenta como el medio mediante el cual los niños exploran y se familiarizan con el entorno, estableciendo vínculos con otros individuos, el espacio y los objetos. El principio fundamental del Jardín Maternal consiste en fomentar repertorios lúdicos a través de propuestas educativas organizadas, reconociendo al juego como un elemento cultural de gran importancia, una construcción social transmitida de generación en generación y continuamente renovada. En las instituciones de educación inicial, los educadores deben asegurar el aprendizaje proporcionando diversas oportunidades de juego apropiadas para los niños pequeños. Para lograr este objetivo, los docentes deben tener en cuenta las siguientes acciones:

Iniciar o continuar un juego con los niños: El profesor da inicio a un juego proponiendo una actividad o retomando una acción que haya comenzado el bebé, como, por ejemplo, esconderse, seguido de la pregunta del docente: "¿Dónde está?".

- Repetir los juegos de manera consistente con algunas variaciones: Para enseñar a los niños pequeños, los maestros repetirán los mismos juegos hasta que los niños los conozcan. A medida que se repite el juego de manera constante, pueden surgir pequeñas variaciones.
- Comunicar la intencionalidad lúdica al niño y participar activamente "jugando": Al jugar con un niño, el docente transmite la alegría del juego, implicándose de manera activa en la actividad.
- Destinar tiempo para el juego con la participación tanto de bebés/niños como de docentes: Dentro de las actividades diarias, es esencial reservar un momento central para participar activamente en el juego con los niños.

Aunque el juego puede estar presente en momentos como la higiene, el sueño o la alimentación, es fundamental contar con un tiempo específico para jugar.

- Establecer entornos o áreas de juego equipadas con una variedad de materiales estables: Es esencial prever la existencia de espacios diseñados específicamente para el juego, que cuenten con materiales adecuados para los niños pequeños. En las aulas, se deben mantener disponibles materiales destinados al juego, y los educadores deben estructurar áreas o secciones dedicadas al juego de forma habitual y repetida a lo largo del día (SOTO, C.; MATEOS, N.; CASTRO, E. Coord. MALAJOVICH, A. 2014).

➤ **Juegos de Crianza**

Se corresponden con acciones lúdicas relacionadas con las necesidades de los niños que revisten importancia en el desarrollo. (CALMELS, Daniel. 2001)

Se clasifican en:

- **Juegos de Sostén:** Las interacciones lúdicas tienen lugar en un espacio físico que involucra, se origina y se manifiesta en el cuerpo del adulto, más allá del cual se percibe un vacío. El cuerpo del adulto se convierte en el escenario principal de la actividad lúdica. Durante el juego, las sensaciones de caída y desprendimiento resultan ser ilusiones, representando riesgos que no son reales. La presencia no se limita a la observación o asistencia momentánea, sino que implica una participación mediante contactos y separaciones: una presencia que brinda apoyo y donde la confianza desempeña un papel crucial. Ejemplos de juegos de apoyo incluyen movimientos que surgen cuando el adulto tiene al niño en brazos. Al mecer al niño, inicialmente puede tener la intención de calmarlo o hacerlo dormir, pero también hay instancias en las que este movimiento se realiza sin la intención de tranquilizar a un niño que llora, sino como un acto de juego puro y lúdico. Otro ejemplo es cuando se levanta al niño y luego se le permite descender como parte de un juego.
- **Juegos de Ocultamientos:** Estos juegos se caracterizan por la participación de una o varias personas que se esconden, mientras que

otras deben buscarlas o descubrirlas. Adicionalmente, la dinámica puede incluir la ocultación de objetos que deben ser descubiertos. La acción de esconderse genera una distancia entre los cuerpos y sumerge a los participantes en la oscuridad, intensificando la capacidad de atención, especialmente en la visión y la audición. Ejemplos iniciales de este tipo de juegos son el tradicional "esta no está" o el juego de la "sábana".

- **Juegos de Persecución:** En estos juegos, intervienen tres roles principales: el que persigue, el perseguido y un lugar de refugio. Es esencial que el niño identifique al perseguidor como alguien confiable y de confianza, lo cual le asegura que no ocurrirá nada negativo. Esta percepción permite al niño considerar la amenaza como una ficción, disminuyendo así la sensación de incertidumbre
- **Versificaciones y Narrativas:** Estos juegos comienzan con ritmos, gestos y movimientos, resaltando la importancia de la presencia física. Cuando se los percibe como actividades lúdicas, su naturaleza se asemeja a la de los juegos de sostén, como "Que linda manito" o "Ico, ico... caballito", entre otros ejemplos.

1.2.1.8. El juego en el Jardín de Infantes

A lo largo de la historia, el juego ha sido objeto de estudio por teóricos de diversas disciplinas debido a su capacidad transformadora, flexibilidad y potencial como un lenguaje universal humano. Diversas ramas del conocimiento, como la Psicología, la Antropología, la Sociología, la Salud, el Arte y la Educación, han proporcionado distintas definiciones de juego.

En términos generales, todas estas perspectivas han coincidido en la idea de que "jugar es como vivir" para los niños. El juego se presenta como la forma en que los niños comienzan a explorar y conocer el mundo que les rodea. Es considerado un elemento distintivo de la infancia y un derecho fundamental de los niños, pero también se reconoce como una necesidad que la escuela debe no solo respetar, sino también promover a través de diversas situaciones que fomenten su expresión. La ampliación de las oportunidades lúdicas debe brindar

a los niños la posibilidad de desarrollar capacidades representativas, creatividad, imaginación y comunicación, contribuyendo a su comprensión del mundo.

Por tanto, es crucial recuperar y enriquecer el juego como una actividad social y cultural en el entorno escolar.

Desde sus orígenes la Educación Inicial estuvo asociada a la imagen del Juego como meta por excelencia. En la actualidad las leyes de Educación Nacional lo incluyen como objetivo prioritario para lograr el desarrollo integral del niño. “Promover el juego como contenido de alto valor cultural para el desarrollo cognitivo, afectivo, ético, estético, motor y social”.

Significar al juego como parte de la cultura, implica reconocer que se trata de un contenido que se aprende (Nap, 2004, pág. 13), y por lo tanto se enseña.

1.2.1.9. Diferentes Formatos de Juego

El Juego Dramático: Es uno de los enfoques comúnmente empleados en la Educación Inicial, destacándose por ofrecer entornos de juego alternativos que representan situaciones sugerentes, brindando a los niños la libertad de participar de manera espontánea.

El juego de representación permite la recreación de la realidad, dándole un significado único y fomentando la simbolización y la creatividad. Es fundamental distinguir entre dos actividades que comparten el mismo nombre: el juego simbólico, innato y natural en los niños pequeños, el juego espontáneo se manifiesta, mientras que el juego dramático se presenta como una actividad teatral en la cual el maestro introduce el tema, organiza el escenario y, en algunas ocasiones, asigna roles.

La incorporación frecuente del Juego Dramático en las aulas es crucial, ya que sirve como un medio para que los niños se familiaricen con el mundo y se expresen, facilitando la asimilación de la realidad en relación con su propio yo.

También se constituye en una posibilidad de:

- Manifestar su interioridad mediante un lenguaje propio.
- Diversificar sus habilidades de juego al participar en interacciones con sus pares.
- Enriquecer su comprensión del entorno y la habilidad para comprenderlo y representarlo.
- Incorporarse al contexto social al acatar reglas y normas fundamentales para la actividad lúdica.
- Practicar la escucha tanto de sí mismos como de los demás, participando en un diálogo lúdico donde cada individuo presta atención a su juego y al juego de los demás.

Es crucial que los educadores identifiquen las temáticas de juego que los niños exploran con frecuencia. De este modo, podrán considerar la ampliación de sus conocimientos y, por ende, de sus opciones lúdicas. resulta fundamental ampliar y enriquecer, desde el entorno educativo, el conjunto simbólico de los niños, ofreciéndoles diversas ocasiones para explorar el ámbito social. Esto facilitará que sus juegos adquieran mayor riqueza y complejidad al incorporar una diversidad de temas en las tramas que construyen durante el juego dramático.

- **Juegos de Construcción:** Los juegos de construcción implican la relación entre medios y fines, los niños establecen una meta (idea), a partir de la cual el juego se inicia, y se va organizando con la selección y combinación de materiales. Realizando diferentes acciones tales como: encastrar, superponer, unir. Dando lugar al desarrollo de destrezas motrices. Los juegos de construcción ponen en acto saberes acerca del espacio y de los objetos en el espacio; facilitando secuencias de juegos más largas y ricas en verbalizaciones y combinaciones.

Cabe destacar que, en el despliegue que los niños hacen de este tipo de juego, es característico observar cómo se transforman rápidamente, el juego

de construcción en juego dramático, utilizando lo realizado para organizar secuencias ficcionales.

- **Juegos Reglados:** Los juegos reglados habilitan procesos de juegos grupales, que se organizan a través de reglas explícitas y anticipadas. Atributos que potencian la descentración cognitiva. Este juego favorece el reconocimiento de las normas como regulación de la conducta individual y parámetro de los procesos grupales.

En este tipo de juego se destaca la presencia de reglas externas que diferencian un juego de otro. Sería el caso del dominó, el memo test, los dados; que suponen reglas e instrucciones predeterminadas. Otros juegos son auto-correctores como los rompecabezas o los encajes planos.

Aquí el juego existe con independencia del jugador o el sentido que este quiera atribuirle. Es decir que el juego posee reglas externas más allá de lo que los niños puedan jugar con ellos estableciendo sus reglas.

Algunos de estos juegos, luego se usarán como estrategias metodológicas para enseñar contenidos de otras áreas (por ejemplo, la utilización del bingo para la enseñanza de contenidos matemáticos). Sin embargo, es necesario destacar que primero hay que permitir que el niño se apropie de la estructura de estos juegos, que conozcan las reglas de los mismos y las puedan poner en acto. Recién después de este proceso de apropiación será pertinente usar el juego como estrategia de enseñanza de otros contenidos.

- **Juegos Tradicionales:** Es necesario aclarar que en el interior de los juegos con reglas convencionales encontramos los juegos tradicionales, ya que también poseen reglas externas que se van transmitiendo de una generación a otra, existiendo la posibilidad de su modificación en ese pasaje. Algunos ejemplos serían las escondidas, la rayuela, la mancha.

Considerar el juego como un componente del patrimonio cultural y social nos brinda la oportunidad de concebir estrategias para facilitar su transmisión entre generaciones y en distintos grupos de edad, promoviendo

la colaboración con las familias, ya que todas tienen la capacidad de contribuir con ideas, sugerencias y experiencias relacionadas con el juego. Los juegos tradicionales son parte integral del legado cultural de cada comunidad, por lo que establecer un espacio para que estos encuentren cabida en el jardín es esencial para asegurar dicha transmisión. Dado que la transmisión implica también la posibilidad de recrear y reconstruir lo transmitido, a menudo observamos una amplia variedad de formas de jugarlos.

Sería fascinante que los juegos tradicionales se integraran en la rutina diaria del jardín, ya sea dentro del aula o en espacios al aire libre.

También puede plantearse la posibilidad de que se elabore un proyecto específico en el que los niños conozcan el juego en las distintas culturas y en el que se promueva la participación a las familias para dar a conocer sus propias experiencias de juego y la de sus padres y abuelos.

Es importante cuidar la presencia del espacio/tiempo para jugar y no solo el conocimiento sobre los juegos tradicionales.

➤ **El Juego y el Espacio**

La disposición de la sala debe permitir la flexibilidad del espacio y el libre movimiento para adaptarse a los juegos que se quieran llevar a cabo. En este sentido, es esencial que la disposición de los muebles no divida de manera rígida los diferentes espacios de juego, con el fin de fomentar la interacción y la conexión entre los materiales y los juegos. Se sugiere que los muebles sean móviles y, por ejemplo, cuenten con ruedas en su base para que los niños puedan moverlos. El juego puede tener lugar en diversas áreas de la institución, como la sala, el pasillo, el patio, el salón de usos múltiples, entre otros, y se puede decidir si se incluyen o no los muebles de la sala.

La presentación de un entorno lúdico y diferente al habitual por parte del docente puede dar lugar a nuevas experiencias de juego. Por ejemplo, la

disposición de los objetos para jugar sobre mesas en lugar del suelo, la apertura total de la sala o su división con telas que cuelgan, cada una de estas ambientaciones puede generar experiencias distintas.

modificará el juego que tenga lugar allí y dependerá de las elecciones que realice el docente. Si estos condicionantes han sido pensados previamente en el momento de planificar una propuesta de juego, seguramente enriquecerá el desarrollo que éste tenga.

Es importante que los niños se vayan encontrando con variadas formas de disponer el espacio, de modo que puedan hacerlas propias e incorporarlas a su repertorio de escenarios lúdicos posibles, enriqueciendo así su juego.

➤ **El Juego y El Tiempo**

El profesor desempeña un papel al gestionar y organizar el juego, tomando decisiones sobre cuándo y cuánto tiempo dedicar a jugar, en base a las necesidades e intereses del grupo, así como los acuerdos institucionales establecidos. Se deben tener en cuenta los horarios del grupo, los momentos dedicados al juego y los tiempos institucionales. Este aspecto es una continuación del juego y requiere una planificación adecuada, considerando que los niños necesitan tiempo, y repetir un juego en varias ocasiones contribuye al progreso y enriquecimiento del proceso lúdico. En esta planificación, el educador debe permitir que surjan espontáneamente situaciones dentro del juego, siendo flexible en su enfoque y considerando lo que emerge durante la actividad como un elemento que le proporciona una mayor comprensión del grupo y de cada niño individualmente. El juego no debe considerarse como una actividad secundaria, ya que requiere un tiempo de organización previo, seguido por un período de desarrollo y, finalmente, su conclusión. En el momento de cierre, es crucial que el docente informe a los niños unos minutos antes de que finalice, permitiéndoles concluir sus actividades para evitar interrupciones abruptas. Esta anticipación refleja el respeto del docente hacia las acciones y emociones de los niños.

Es esencial que el juego esté integrado en las aulas, por lo que es necesario planificar instancias de juego cotidianas. Durante el transcurso de cada jornada, se debe garantizar al menos una propuesta de juego con una duración mínima de 40 minutos, ya que el juego necesita un tiempo adecuado para desarrollarse plenamente.

El Juego y Los Materiales

La propuesta de juego experimenta notables variaciones según los materiales a los cuales los niños tengan acceso, ya que estos desempeñan un papel crucial al sostener, estructurar, enriquecer y prolongar el juego. En este contexto, el educador debe seleccionar cuidadosamente los materiales al planificar actividades lúdicas, considerando los contenidos específicos que desea abordar y que cree que pueden aportar enriquecimiento. Además, puede elegirlos en función de las preferencias expresadas por los niños o de las necesidades percibidas a partir de la observación de juegos previos.

Es esencial tener presente que los materiales deben estar accesibles para los niños, y se destaca la importancia de ofrecer una diversidad de elementos. Introducir un nuevo elemento, ya sea estructurado o no, probablemente propicie nuevas oportunidades de juego, aunque la presencia de muchos elementos simultáneamente no garantiza necesariamente la generación de más posibilidades de juego; en ocasiones, ocurre lo contrario.

Es recomendable contar con tanto material estructurado, como juguetes variados disponibles en la sala, como con material no estructurado, como cajas, cubos de goma, maderas, argollas de goma y madera de diversos tamaños, cintas y sogas de variados colores, longitudes y grosores, conos de cartón o plástico, broches, elásticos y telas de diferentes tamaños, texturas y colores, entre otros.

La desestructuración más pronunciada del material suscita en el niño el deseo de estructuración, que implica la síntesis de los procesos de armar y desarmar, contribuyendo así al logro de niveles creativos más elevados.

➤ **El Juego y Los Agrupamientos**

Cuando se aborda la cuestión del juego, es esencial que el docente respete las decisiones que toman los niños en relación con sus compañeros de juego. Los niños deben contar con la libertad de seleccionar con quién desean participar en la actividad y tener la posibilidad de cambiar esa elección a medida que avanza el juego.

En situaciones en las que varios niños optan por el mismo juego, especialmente en actividades estructuradas por sectores, el docente debe estar presente para guiarlos en la resolución de cualquier conflicto que pueda surgir, siempre que sea pertinente para ellos.

➤ **El Clima del Juego**

En diversas actividades, es esencial asegurar un ambiente amigable, seguro y afectuoso que propicie la conexión y la exploración. Se buscará fomentar la participación en el juego con completa libertad. Al organizar las actividades lúdicas, el docente creará un ambiente específico que estimule el entusiasmo por jugar, considerando las necesidades e intereses particulares de los niños.

1.2.1.10. La Intervención Docente en el Juego

La participación del profesor en el juego demanda una reflexión continua para evitar tanto la falta de intervención, que podría restringir o dirigir excesivamente el juego, como la intervención excesiva que, aunque busque guiar, enseñar y añadir contenido al juego, podría interrumpirlo o distorsionarlo. La intervención del docente puede manifestarse en diversos momentos, incluyendo:

Durante la planificación del juego: La reflexión aborda aspectos como el grupo de niños, el estilo de juego, los temas de interés y las relaciones personales evidenciadas en el juego. Este proceso reflexivo, iniciado con la observación y análisis de registros de situaciones de juego anteriores, facilita la elección de contenidos relevantes y la creación de propuestas significativas y contextualizadas en relación con el juego.

Antes de que comience el juego, al organizar el espacio y los materiales según la propuesta de juego, el docente realiza una de las intervenciones más relevantes. A través de esta acción, expresa su intencionalidad, implementando así el proceso reflexivo. Los tipos de intervención pueden abarcar acciones tales como:

- Establecer entornos y ambientes de juego, tanto en el interior como en el exterior de la sala, que estén vinculados con situaciones de la vida diaria o entornos imaginarios, diversificando los materiales disponibles para el juego.
- Crear un ambiente particular mediante elementos como la iluminación, la música y la disposición de los materiales de juego.

A lo largo del desarrollo del juego, el educador desempeña diversas funciones, asumiendo roles como facilitador, participante activo, guía y promotor, con el propósito de facilitar y estructurar la actividad de acuerdo con la lógica de los niños. Además, se esfuerza por crear un entorno propicio para la expresión, la combinación de materiales, el desplazamiento libre, la iniciativa y la resolución de conflictos. Asimismo, proporciona materiales accesibles para fomentar la autonomía durante el juego, ofrece orientación en la resolución de conflictos, establece pautas, límites, reglas, tiempos y espacios, y observa y registra la dinámica del juego para intervenir de manera adecuada.

Después de que concluye el juego, es crucial dedicar un tiempo a su evaluación, preferiblemente de inmediato, ya que para los niños, el juego es significativo solo mientras están involucrados en él. Esta etapa de evaluación no debería transformarse en diálogos prolongados, sino en algo significativo para los niños. Por ejemplo, el maestro puede resaltar aspectos relevantes que surgieron durante el juego, ya sea porque fueron significativos para el subgrupo involucrado, porque lograron superar un conflicto desafiante o porque el educador considera que podrían resultar interesantes para los demás niños.

Además, el maestro tiene la posibilidad de dirigirse a un grupo y preguntarles

qué recursos necesitarían para la próxima ocasión en que jueguen, comprometiéndose a proveérselos, y en caso de que no sea viable, comunicárselo a los niños. El educador puede realizar una evaluación del desarrollo del juego de un niño, de un subgrupo o del grupo en su totalidad, focalizándose en aspectos como el entorno, la resolución de conflictos, entre otros, y ofrecer retroalimentación a los niños como una oportunidad de reflexión conjunta.

Todos estos ejemplos de acción-reflexión, los cuales están vinculados a la propuesta de juego, al contexto específico y al grupo en particular, tienen como objetivo apoyar a los niños en el proceso de tomar conciencia del pensamiento que acompaña al juego, las ideas, las estrategias, las emociones que ellos ponen en juego al jugar. Por otro lado, el docente, a partir de la reflexión acerca del registro del juego, intenta pensar la propuesta siguiente, tratando de seguir la lógica utilizada por los niños en el desarrollo del juego y de la evaluación. De esta forma, cada propuesta irá avanzando en complejidad y elaboración, en una interacción dinámica entre niños y docentes.

1.2.1.11. El Juego y La Evaluación

La evaluación se presenta como un aspecto desafiante al considerar su relación con el juego. Es factible llevar a cabo procesos de evaluación si la entendemos como una reflexión sobre la evolución del juego, con el objetivo de favorecer su progreso hacia niveles más complejos.

Para esto deben tenerse en cuenta los siguientes aspectos:

- La involucración en las actividades lúdicas (preferencias e intereses, elección de compañeros de juego, duración de la participación, etc.).
- La adquisición de nuevos juegos (desarrollo de habilidades para jugar, comprensión y respeto de las reglas).

- La capacidad para asumir diversos roles durante el juego (interpretación de personajes, uso de elementos, interacción con otros, entre otros).
- La anticipación de las dinámicas del juego.
- La habilidad para idear formas de superar las dificultades que surgen durante el curso del juego.
- La participación activa en la evaluación del juego.

1.2.1.12. Orientaciones de Enseñanza

En esta sección, se describen algunas formas de diseñar y estructurar las actividades lúdicas, teniendo en cuenta las características y la esencia de cada juego, así como la intención específica detrás de ellos. Es importante presentar una clasificación básica que permita visualizar las distintas propuestas de juego que pueden enriquecer la tarea cotidiana del jardín, haciendo la salvedad que dicha clasificación no se agota en sí misma y permita múltiples combinaciones que enriquezcan las propuestas del docente a la hora de jugar y que están presentes siempre a la hora de jugar.

1.2.1.13. Juego Centralizador

Se denomina juego centralizador al juego en el que el propósito fundamental es favorecer el juego dramático o simbólico. Este permite que el grupo total juegue alrededor de una propuesta, idea o sugerencia que está vinculado con algún tema de interés de los niños o que el docente quiere estimular.

Este tipo de juego permite que los niños recreen el conocimiento social y natural, y adquieran nuevos conocimientos a partir de las situaciones que surgen en el desarrollo del juego y en el intercambio con los otros niños. El juego debe ser planificado por el docente quien es el encargado de garantizar los elementos y materiales, pueden ser aportados por el docente, los niños o las familias.

Para el educador, el juego se convierte en una herramienta esencial para examinar las habilidades lúdicas y los conocimientos que los niños poseen sobre un tema específico. Asimismo, sirve como base para desarrollar propuestas que logren integrar las necesidades de los niños con los objetivos de enseñanza planteados.

1.2.1.14. Juego – Trabajo

Denominamos Juego-Trabajo a la actividad lúdica en la que se representa un recorte temático específico de la realidad, como por ejemplo: La fábrica de productos regionales, La fábrica de alfombras, La Posta, La terminal de ómnibus, La Policía, El aeropuerto, entre otros; o recorte temático fantástico, por ejemplo: Los monstruos, Los dinosaurios, Los disfraces de fiesta en general, los disfraces de las fiestas tradicionales particular, entre otros. Esta recreación (de la realidad o de la fantasía) se realiza a través de diferentes tipos de juegos en que los niños pueden optar por diversos materiales y propuestas conformando subgrupo (sectores de juego).

Hay distintas posibilidades de organizar y desarrollar el juego trabajo, y se sugiere utilizarlas a todas variando su planificación de modo tal que los niños tengan mayores posibilidades de exploración de juegos.

El juego-trabajo es mucho más rico cuando es posterior a una salida o paseo, pero también puede realizarse sin una visita o paseo previo ya que puede utilizarse otros tipos de disparadores como: cuentos, videos, relatos entre otros.

Existen diferentes tipos de juego- trabajo que pueden modificarse, recrearse o combinarse en función de los propósitos de la maestra, de la experiencia grupal y de los materiales y espacios que se ofrecen.

1.2.1.15. Juego – trabajo –Juego en sectores

Es el juego que se organiza a partir de los materiales que se ofrecen en los distintos lugares y espacios de la sala. Es un juego que permite la libre elección por parte de los niños y la exploración de distintos tipos de materiales y propuestas, y; da lugar a la conformación de distintos subgrupos, en función de

las unidades didácticas o proyectos que se están desarrollando en la sala y en función de los contenidos que se quieren trabajar. No tienen por qué estar siempre habilitados todos al mismo tiempo; ya que la maestra selecciona aquellos que le resulte pertinente habilitar en función del proceso de trabajo con el grupo.

Los sectores en que se puede organizar la sala son múltiples, variados y flexibles, dependen de la creatividad del docente, de la propuesta de los niños y de las posibilidades de cada jardín. A modo de ejemplo mencionamos algunos que se presentan en forma organizada para su comprensión no tienen el objetivo de promover una presentación rígida y estructurada del espacio de la sala sino una propuesta variada y atractiva para los niños (sector de construcciones; sector de juego dramático; sector de juego de mesa, piso o tablero; sector de biblioteca; sector de plástica entre otros).

1.2.1.16. Juego -Trabajo a partir de la elaboración de materiales

Este juego implica dos fases de producción y creación en grupo: la confección de materiales realizada por subgrupos y la representación dramática en la que participa todo el grupo.

La elaboración de materiales por subgrupo: Los niños desarrollan, crean y construyen materiales y objetos para el juego, los cuales más tarde combinan para mejorar la experiencia del juego dramático.

El juego dramático en el grupo total: La actividad de construcción de materiales facilita la expresión dramática o simbólica, permitiendo asumir diversos roles y modificarlos a través de la recreación libre del entorno social. Es importante destacar que no se busca replicar literalmente la realidad conocida, como por ejemplo una visita, sino recrearla de manera lúdica.

En el contexto de un juego vinculado a personajes imaginarios, los niños colaborarán en la confección de máscaras, antifaces, pelucas, y otros elementos. Asimismo, contribuirán en la planificación del espacio, generando ideas

creativas y originales. La duración de esta actividad puede extenderse a uno o varios días, dependiendo del entusiasmo del grupo, pero la idea no es construir objetos durante varios días para luego llevar a cabo el juego dramático en un solo día.

1.2.2. Habilidades sociales

1.2.2.1. Definición y tipología

Antes de explorar el tema de las habilidades sociales, es esencial comprender si los términos "competencias sociales" y "habilidades sociales" poseen el mismo significado. En este contexto, de acuerdo con Geertz (citado por Giménez Dasí y Quintanilla, 2009), la competencia social abarca, por un lado, la capacidad para manejar un conjunto de reglas y algoritmos que facilitan una desenvolvura efectiva en el entorno social, y esta competencia está condicionada por la estructura interna del individuo. No obstante, además de esto, los conocimientos sociales y emocionales representan un conjunto de normas culturales establecidas en contextos específicos, diversos y congruentes con su significado histórico y social.

En otras palabras, los individuos poseen competencias sociales innatas, y las distintas experiencias y entornos en los que se relacionan regularmente influyen en las respuestas, decisiones y actitudes que adoptan. La competencia puede, por lo tanto, manifestarse de manera positiva o negativa. Además, las experiencias previas de cualquier persona hasta un momento dado pueden influir en su comportamiento futuro.

En otra perspectiva, Caballo (referenciado por Lacunza, 2011) define las habilidades sociales como un conjunto de comportamientos que posibilitan que la persona se desenvuelva tanto en un entorno individual como interpersonal, expresando adecuadamente sentimientos, emociones, deseos, opiniones o derechos según la situación. Estas habilidades suelen contribuir a resolver situaciones inmediatas y prevenir problemas futuros,

siempre y cuando la persona respete las conductas de los demás. Las primeras habilidades sociales que los niños adquieren son aquellas desarrolladas en el contexto familiar. Por lo tanto, un entorno favorable y estímulos adecuados durante esta etapa contribuirán a que los niños adquieran habilidades fundamentales para su integración exitosa en contextos futuros. Carecer de una sólida base social puede ocasionar dificultades para que el niño se relacione con sus pares, lo que podría resultar en una integración deficiente en la sociedad y generar inseguridades en diversos entornos sociales en el futuro.

1.2.2.2. Tipos de habilidades sociales, según Aranda (2007),

- **Habilidades de autoestima:** Hacen mención al concepto que la persona tiene de sí misma, abordando elementos como su autoconcepto y autoimagen, que incluyen percepciones sobre sus cualidades, apariencia física, conocimientos, habilidades, defectos, así como las evaluaciones y valoraciones que recibe de los demás, y su sentido de valía personal.
- **Habilidades de autonomía, de cuidado personal e higiene:** Logros destinados a alcanzar autonomía en tareas como el aseo, la alimentación y el vestuario, los cuales contribuyen al fortalecimiento de la autoestima. Además, promueven el autoconocimiento, permitiendo que el niño o la niña reconozca cuándo se encuentra enfermo, así como adopte medidas para evitar situaciones de peligro.
- **Habilidades para las relaciones sociales:** Maneras de actuar o comportarse en diversas circunstancias sociales.
- **Habilidades de comunicación:** Manifiestar o transmitir mediante el uso del lenguaje las diferentes opiniones, emociones y solicitudes en los diversos contextos cotidianos en los que los niños se desenvuelven.

1.2.2.3. Habilidades sociales en Educación Infantil

Las habilidades sociales básicas en los niños y niñas de Educación Infantil se adquieren en las situaciones de juegos (que practican durante todo su crecimiento en los distintos entornos), en las relaciones de amistad con los demás niños y niñas, en la expresión de sentimientos o emociones y en la formulación de preguntas sobre todo

lo que les rodea. Algunas de las habilidades básicas que tienen los niños se dan en estas situaciones. A continuación, en la tabla 3, se describen algunas habilidades sociales básicas.

1.2.2.4. Habilidades sociales básicas

- Participación en actividades lúdicas con compañeros: compartir juguetes, solicitar prestado algún juguete de sus amigos, entre otras interacciones.
- Desarrollo de conductas colaborativas: evolución de juegos individuales hacia la participación en actividades cooperativas en grupo.
- Inicio de la construcción de amistades con otros niños: adquisición de habilidades como saludar, despedirse, ofrecer ayuda, entablar conversaciones, solicitar favores, entre otras.
- Desarrollo de la conciencia emocional a partir de los 3 años: identificación y expresión de emociones como quejas, críticas, elogios, vergüenza, enojo y orgullo.

1.2.2.5. Componentes de las habilidades sociales

En la actualidad, no existe un acuerdo unánime entre varios autores que han investigado el tema en relación con una definición exacta de los elementos que conforman una conducta social hábil. No obstante, desde una perspectiva pedagógica, se han identificado algunos aspectos de las habilidades sociales, según señala Peláez (2016, p. 8).

- **Componentes motores:** Las habilidades se dividen en categorías más específicas, que van desde competencias para iniciar interacciones sociales hasta destrezas para colaborar y compartir. Asimismo, se incorporan habilidades como prestar favores, expresar emociones y defender los propios intereses, junto con comportamientos como mirar, sonreír, saludar o expresar gratitud.
- **Componentes cognitivos y afectivo-emocionales:** Hacen referencia a actividades en las cuales las emociones desempeñan un

papel esencial. Las habilidades sociales y las emociones están estrechamente relacionadas, siendo significativas tanto en las relaciones internas como en las interpersonales. Estas se clasifican en dos categorías:

- **Las cogniciones o emociones** Que favorecen el desenvolvimiento en situaciones sociales, como por ejemplo, las expresiones verbales positivas hacia uno mismo (reforzando un estado de ánimo positivo, ofreciendo ayuda o colaboración, manifestando sentimientos de alegría, entre otros).
- **Las cogniciones que obstaculizan** Influyen en las interacciones, generando elementos como ansiedad, temores, baja autoestima, así como pensamientos o sentimientos negativos. Estas percepciones cognitivas pueden resultar en una disminución de la autoestima y afectar la calidad de las relaciones tanto consigo mismo como con los demás.

1.2.2.6. Aprendizaje de las habilidades sociales

Los niños y niñas aprenden las habilidades sociales a través del modelado y de su exposición a las distintas situaciones sociales en las que interactúan, pues el comportamiento de las personas depende en gran parte del ambiente que las rodea. Ciertamente, la genética y la personalidad de los niños influyen en estos

1.2.2.7. Áreas y habilidades sociales.

Este estudio de investigación se fundamenta en la teoría de Monjas (1998), que identifica treinta habilidades sociales organizadas en seis categorías.

Estas categorías se dividen en las siguientes áreas: habilidades fundamentales de interacción social, habilidades para forjar amistades, habilidades en la conversación, competencias vinculadas con los

sentimientos, emociones y opiniones, competencias para abordar problemas interpersonales y competencias para interactuar con adultos. A continuación, se detallará cada categoría junto con sus correspondientes competencias.

➤ **Área 1. Habilidades básicas de interacción social:**

Estas son las acciones esenciales en las interacciones entre individuos que contribuyen a establecer un entorno social agradable.

- ✓ La expresión facial de alegría, como la sonrisa y la risa: son gestos no verbales que indican aceptación y alegría en el transcurso de las interacciones sociales.
- ✓ Los gestos de saludo: acciones, tanto verbales como no verbales, que permiten al niño reconocer y aceptar la presencia de los demás. Las presentaciones: son actos que facilitan la presentación del niño en el entorno en el que se encuentra.
- ✓ La habilidad para solicitar o realizar favores: implica la capacidad para pedir o hacer favores, generando en los niños sentimientos de aceptación y aprecio.
- ✓ La cortesía y la amabilidad son comportamientos que permiten a los niños cultivar relaciones cordiales y amigables con sus padres, maestros y compañeros.

Área 2. Habilidades para hacer amigos:

Implica la habilidad para comenzar, desarrollar y sostener relaciones sociales con otros niños de su edad.

- Reforzar a los demás: en los niños, esto implica la habilidad de reconocer o realizar acciones positivas para sus amigos.

- Acciones para iniciar interacciones sociales: se trata de las conductas esenciales para establecer relaciones amistosas mediante el juego o la conversación.
 - Participar en juegos con otros: los niños tienen la habilidad de integrarse de manera fluida a actividades lúdicas que ya han comenzado.
 - Ofrecer ayuda: implica tener la capacidad de solicitar y brindar asistencia en momentos en que se requiere la colaboración de los demás.
 - Colaborar y compartir: la colaboración se refiere a la disposición de los niños para trabajar en conjunto en beneficio del grupo, mientras que compartir implica ofrecer y pedir prestado objetos entre ellos.
- **Área 3. Habilidades conversacionales:** Es la habilidad de empezar, sostener y finalizar la comunicación hablada con otras personas.
- Comenzar una conversación: esta destreza implica la habilidad de buscar a alguien con quien iniciar un diálogo.
 - Mantener conversaciones: se refiere a la aptitud para sostener una charla de manera continua.
 - Finalizar una conversación: es la habilidad para concluir de manera respetuosa una interacción verbal.
 - Integrarse a la conversación de otros: esta competencia está vinculada con la disposición de los niños en edad preescolar para participar en una charla entre compañeros o unirse a la conversación que están llevando a cabo los adultos.
 - Conversaciones en grupo: se refiere a la capacidad de participar en una conversación grupal.

➤ **Área. 4. Habilidades relacionadas con los sentimientos, emociones y opiniones:** Consiste en la capacidad de expresar y respaldar las propias emociones, sentimientos y opiniones.

➤ Afirmaciones positivas de uno mismo: implica la capacidad de pensar y expresarse de manera optimista acerca de uno mismo.

➤ Manifestar emociones: esta habilidad facilita la expresión pública de emociones y sentimientos, ya sean positivos (alegría, felicidad, entre otros) o negativos (miedo, enojo, ansiedad, entre otros).

➤ Aceptar emociones: se refiere a la habilidad de reconocer y tolerar las emociones y sentimientos expresados por los demás.

• Reivindicar los propios derechos: es la habilidad para ejercer la defensa de las emociones, sentimientos y pensamientos personales, al mismo tiempo que se respeta los derechos de los demás.

➤ Defender las opiniones personales: implica la capacidad de respaldar el punto de vista individual ante determinados temas o situaciones.

Área. 5. Habilidades de solución de problemas interpersonales:

Es la habilidad que las personas poseen para prevenir y resolver conflictos que surgen en las relaciones interpersonales.

• Reconocer problemas interpersonales: implica ser consciente de que en las relaciones entre pares pueden surgir desafíos o situaciones conflictivas.

✓ Explorar soluciones: esta habilidad implica examinar estrategias para resolver conflictos interpersonales.

- ✓ Prever consecuencias: resulta fundamental identificar las causas y resultados de un conflicto, con el objetivo de prevenirlo o abordarlo de manera oportuna.
 - ✓ Elegir una solución: esta habilidad permite seleccionar la alternativa más adecuada para abordar los problemas que comúnmente surgen en cualquier comunidad.
 - ✓ Probar la solución: después de elegir la solución para los conflictos, es necesario evaluar su eficacia para poner fin a la situación.
- ✓ **Área. 6. Habilidades para relacionarse con los adultos:**
Es importante que los niños comprendan que las relaciones que desarrollan con los adultos (como padres, abuelos y maestros) difieren de aquellas que mantienen con sus compañeros de la misma edad.
- ✓ Mostrar respeto hacia los adultos: Se anticipa que los niños mantengan una relación respetuosa con los adultos, observando normas de cortesía y buenos modales.
 - ✓ Reconocimiento y apoyo a los adultos: en los niños, esto implica la habilidad de identificar y realizar acciones positivas hacia los adultos.
 - ✓ Comunicación con los adultos: los menores deben comprender que la comunicación verbal con los adultos difiere de la que tienen con sus compañeros.
 - ✓ Solicitudes a los adultos: las peticiones que los niños formulen a los adultos deben expresarse de manera respetuosa, evitando proponer situaciones difíciles de cumplir para ellos. Al recibir peticiones por parte de los adultos, los niños deben discernir cuándo es necesario cumplirlas.
 - ✓ Resolver conflictos con adultos: Es fundamental que los niños encuentren soluciones a los desacuerdos que

puedan surgir con los adultos, siendo necesario que identifiquen las causas y consecuencias de estos enfrentamientos.

En resumen, los niños inician sus interacciones sociales en el ámbito familiar y luego las continúan en la escuela, donde establecen vínculos interpersonales que implican comunicación verbal y expresión de sentimientos, emociones y opiniones. Estos vínculos pueden generar tanto amistades como conflictos, resaltando la importancia de fortalecer las habilidades sociales en los preescolares para mejorar la convivencia en el entorno escolar. Además, es relevante mencionar las habilidades emocionales en el contexto de las habilidades sociales, ya que estas últimas influyen directamente en el comportamiento social de los niños, y una vez internalizadas, se pueden considerar como competencias emocionales.

1.2.2.8. Competencias emocionales

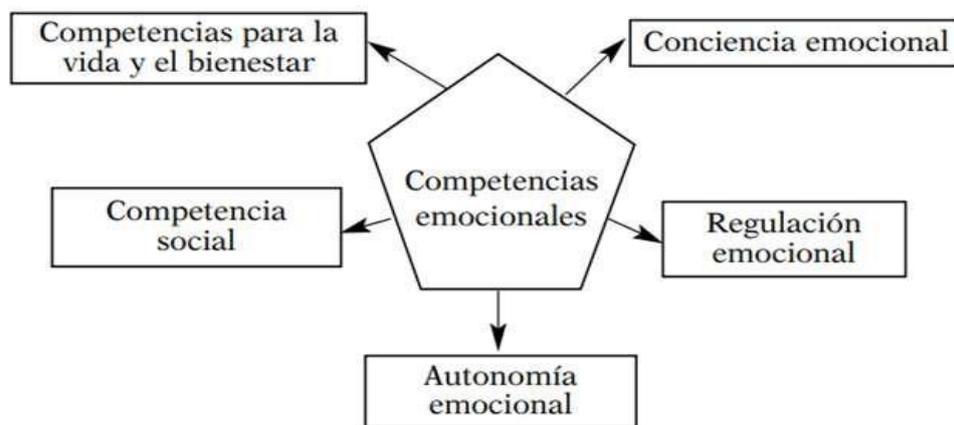
Para potenciar las habilidades sociales, resulta esencial fomentar el desarrollo de habilidades emocionales que permitan a los niños expresar y gestionar sus emociones y sentimientos de manera eficaz en sus interacciones. Según Bisquerra (2013), la educación emocional debe comenzar en la infancia y continuar a lo largo de toda la vida, incluso en la vejez.

En las primeras etapas del desarrollo, es esencial proporcionar educación en el preescolar que enseñe a los estudiantes a reconocer emociones fundamentales, como la alegría, el miedo, el enojo, la tristeza, el desagrado y el asombro. Esto les facilitará el inicio de la regulación de estas emociones durante sus interacciones con sus compañeros en el contexto escolar.

Bisquerra y Pérez (2007) afirman “Entendemos que las competencias emocionales son un aspecto importante de la ciudadanía efectiva y responsable; su dominio (...) potencia una mejor adaptación al contexto; y

favorece un afrontamiento a las circunstancias de la vida con mayores probabilidades de éxito” (p.69). Cuando los estudiantes logren reconocer y gestionar tanto sus propias emociones como las de los demás, adquirirán la capacidad de adoptar un comportamiento asertivo en su entorno escolar, lo que resultará en el desarrollo de la competencia emocional. Según Bisquerra y Pérez (2007), las competencias emocionales se pueden dividir en cinco áreas: conciencia emocional, regulación emocional, autonomía emocional, competencia social y competencia para la vida y el bienestar.

Gráfico 1. Competencias emocionales



Fuente: Bisquerra y Pérez (2007, p.70).

- **Conciencia emocional:** Habilidad para identificar y comprender tanto las propias emociones como las de los demás:
 - Reconocimiento de las emociones personales: habilidad para identificar los propios sentimientos y emociones.
 - Etiquetado de las emociones personales: destreza para asignar nombres a las emociones propias en situaciones sociales.
 - Comprensión de las emociones ajenas: capacidad para entender y reconocer las emociones de otras personas.
- **La regulación emocional:** Habilidad para gestionar, manifestar y enfrentar las emociones personales:

- ✓ Comprender la interacción entre emoción, cognición y comportamiento: reconocer que las emociones pueden ser reguladas a través de la razón y la conciencia.
 - ✓ Habilidad de regular las emociones: capacidad para ejercer autocontrol sobre los sentimientos y emociones, ya sean positivos o negativos.
 - ✓ Destrezas para enfrentar situaciones: capacidad para abordar y gestionar emociones negativas a través de su regulación.
 - ✓ Habilidad para generar emociones positivas: competencia que permite provocar emociones positivas que contribuyan al pleno disfrute de la vida.
- **Autonomía emocional:** Gestión interna personal: engloba aspectos como la autoestima, una actitud positiva ante la vida, la responsabilidad, la capacidad para evaluar de manera crítica las normas sociales, la habilidad para buscar apoyo y recursos, y la eficacia emocional personal.
- Autoevaluación: implica valorarse a uno mismo.
 - ✓ Impulso interno: significa tener la habilidad de fomentar de manera positiva las propias emociones en diversas actividades, tanto personales como sociales.
 - ✓ Mentalidad constructiva: mantener una perspectiva positiva en las relaciones personales.
 - ✓ Responsabilidad personal: tomar decisiones de forma consciente para demostrar comportamientos éticos y seguros.
 - ✓ Evaluación crítica de normas sociales: habilidad para analizar las normas vigentes en la sociedad.
 - ✓ Competencia emocional interna: capacidad para aceptar y utilizar las propias emociones, es decir, determinar lo que se desea para la propia vida.
 - ✓ Resiliencia: poseer la capacidad de afrontar y superar

situaciones difíciles en la vida.

- **Competencia social:** Competencia para establecer relaciones interpersonales positivas.
 - Maestría en competencias sociales esenciales, tales como dar saludos, despedirse, escuchar, solicitar un favor, expresar gratitud, entre otras.
 - Ejercicio de una comunicación receptiva y asertiva.
 - ✓ Fomento del respeto hacia los demás.
 - ✓ Expresión de emociones.
 - ✓ Conductas pro-sociales y cooperación: habilidad para respetar turnos, ceder el asiento a quien lo necesite, ser amable con los demás, entre otras acciones.
 - ✓ Desarrollo de la asertividad: capacidad de decir no ante situaciones que afecten su integridad.
 - ✓ Prevención y resolución de conflictos.
 - ✓ Competencia para gestionar situaciones emocionales, incluyendo la regulación de las emociones de los demás.

- **Competencia de bienestar y vida:** Habilidad para actuar de manera adecuada y responsable en la vida social:
 - Establecer metas adaptativas: habilidad para definir objetivos positivos y alcanzables.
 - ✓ Toma de decisiones: asumir de manera responsable las decisiones tomadas en la vida, tanto a nivel personal como social.
 - ✓ Búsqueda de apoyo y recursos: capacidad para identificar necesidades y buscar los recursos necesarios para satisfacerlas.
 - ✓ Ciudadanía activa, cívica, responsable, crítica y comprometida: participación democrática que reconoce y cumple con los derechos y responsabilidades ciudadanas.
 - ✓ Bienestar subjetivo: contribuir de manera activa al bienestar

de las personas en su entorno familiar y social.

- ✓ Estado de flujo: habilidad para fomentar experiencias óptimas en los diversos aspectos que conforman la vida.

Así, el abordaje de las competencias emocionales mencionadas implica fortalecer las habilidades sociales en la población estudiada, ya que su desarrollo integral facilita la identificación, expresión y regulación de las emociones presentes en las relaciones personales que se forman en el entorno escolar.

Competencias ciudadanas

En el contexto del fortalecimiento de las habilidades sociales, es relevante abordar el tema de las competencias ciudadanas como facilitadoras de los deberes y derechos esenciales para convivir pacíficamente en la sociedad. En este sentido, el Ministerio de Educación Nacional (MEN) (2004) expone: Las competencias ciudadanas se insertan en la perspectiva de los derechos y proporcionan herramientas fundamentales para que cada individuo pueda respetar, defender y promover los derechos fundamentales, vinculándolos con las situaciones cotidianas en las que estos pueden verse amenazados, ya sea por las propias acciones o por las acciones de terceros (p.6).

Chaux et al. (2004) refuerza la declaración anterior al afirmar que "Las competencias ciudadanas son los conocimientos y habilidades que capacitan al ciudadano para actuar de manera constructiva en la sociedad democrática" (p.20). De este modo, al combinar estas perspectivas, se puede afirmar que en la educación contemporánea, no solo es crucial centrarse en la transmisión de contenidos académicos, sino también en la formación de ciudadanos que posean habilidades para contribuir al desarrollo de una sociedad pluralista.

Por lo tanto, desde la institución educativa es crucial crear entornos de participación ciudadana donde los niños puedan establecer una convivencia armoniosa entre sus compañeros, contribuyendo así de manera significativa a la construcción de la paz

nacional. En este contexto, Chaux et al. (2004) sostienen que: Un aula en paz se caracteriza por el reconocimiento y aprecio mutuo entre estudiantes y profesores, promoviendo el desarrollo y la autonomía de cada individuo. En este ambiente, se trata con respeto, se atienden las necesidades e intereses, se construyen y respetan normas, se abordan constructivamente los conflictos, Se manifiestan emociones, se establece una comunicación abierta y efectiva, y se colabora de manera recíproca para lograr objetivos comunes (p.30). Además, el Ministerio de Educación Nacional (MEN) (2004), en concordancia con Chaux et al. (2004) como colaboradores en la formulación de estándares básicos de competencias ciudadanas, argumenta que el conocimiento y las competencias cognitivas, emocionales, comunicativas e integradoras son dimensiones fundamentales para el ejercicio pleno de la ciudadanía.

- **El conocimiento:** Constituyen los conocimientos que todo estudiante debe poseer para participar activamente en la práctica de la ciudadanía, comprendiendo tanto el reconocimiento de sus derechos como la existencia de mecanismos para su defensa. Asimismo, es fundamental que los estudiantes reconozcan que cada derecho conlleva un correspondiente deber que deben cumplir.
- **Competencias cognitivas:** Se refiere a la habilidad para llevar a cabo procesos mentales esenciales en el desempeño de la ciudadanía. Algunas de estas habilidades son:
 - **Toma de perspectivas:** Se trata de la capacidad para emplear la empatía al tomar decisiones en beneficio del bien común.
 - **Interpretación de intenciones:** Es la destreza para reconocer y evaluar de manera apropiada las intenciones y propósitos presentes en las acciones de otras personas.
 - **Generación de opciones:** Esta competencia implica la capacidad de abordar de manera creativa la resolución de conflictos que surgen en el entorno social.
 - **Consideración de consecuencias:** Se trata de la habilidad para comprender que cada conducta negativa conlleva consecuencias que afectan la normalización en la interacción social.

- **Metacognición:** Esta habilidad implica la capacidad de reconocer las faltas cometidas como ciudadano, con el propósito de mejorar el comportamiento personal.
- **Pensamiento crítico:** Se refiere a la capacidad para reconocer y evaluar la autenticidad de distintos tipos de información, ya sean creencias, noticias u otros elementos que forman parte de la sociedad.
- **Competencias emocionales:** Habilidades para reconocer y reaccionar de manera positiva ante las emociones tanto personales como ajenas. Estas habilidades abarcan:
 - ✓ Detección de emociones.
 - ✓ Gestión emocional.
 - ✓ Capacidad empática.
 - ✓ Reconocimiento de las emociones en los demás.
- **Competencias comunicativas:** Habilidades esenciales para participar en conversaciones constructivas con los demás. Estas incluyen:
- **Saber escuchar o escucha activa:** Es la habilidad de prestar atención y escuchar cuidadosamente lo que otros están comunicando.
- **Asertividad:** Es la capacidad de expresar y defender una perspectiva personal sobre un tema específico sin menoscabar la opinión de los demás.
- **Argumentación:** Es la capacidad de expresar y argumentar las opiniones de manera que sean comprensibles para los demás.
- **Competencias integradoras:** Integra las competencias emocionales, cognitivas y comunicativas en la conducta personal y colectiva, con el fin de preservar y perfeccionar la participación ciudadana en la sociedad.

En consecuencia, resulta fundamental cultivar la ciudadanía desde la educación preescolar, ya que al fortalecer las competencias cognitivas, emocionales y comunicativas desde los primeros años de vida, se brinda al niño la capacidad de regular sus emociones, habilidades comunicativas y comportamientos durante los

procesos de socialización con sus compañeros. Esto, a su vez, facilita la habilidad de responder de manera positiva ante la agresión sin recurrir a la violencia, contribuyendo así a la creación de entornos escolares caracterizados por la paz y el bienestar, y marcando el inicio de la construcción de una sociedad democrática desde el ámbito educativo.

1.2.2.9. Las habilidades sociales en los años preescolares

Monjas Casares (2002) Se indica que una tarea fundamental en el desarrollo del niño es establecer relaciones apropiadas con sus pares y adultos, formando conexiones interpersonales. Para lograrlo, es crucial que el niño adquiera, practique y adopte en su comportamiento una serie de habilidades sociales que le permitan adaptarse a su entorno más cercano. Estas habilidades sociales se definen como un conjunto de comportamientos que posibilitan al individuo desenvolverse en contextos individuales o interpersonales expresando adecuadamente sentimientos, actitudes, deseos, opiniones o derechos, según Caballo (1993). Generalmente, estas habilidades facilitan la resolución de problemas inmediatos y reducen la probabilidad de enfrentar problemas futuros, siempre y cuando el individuo respete las conductas de los demás. Las habilidades sociales comprenden comportamientos aprendidos que abarcan aspectos conductuales, cognitivos y afectivos. Su característica esencial es que se adquieren principalmente a través del aprendizaje, por lo que no pueden considerarse como rasgos de personalidad innatos. No obstante, investigaciones realizadas en España (Garaigordobil & García de Galdeano, 2006; Pérez Fernández & Garaigordobil Landazabal, 2004) resaltan vínculos estrechos entre comportamientos empáticos, que son habilidades sociales positivas, y aspectos estructurales de la personalidad, como el autoconcepto. Como se mencionó anteriormente, el aprendizaje de habilidades sociales comienza desde el nacimiento a través del proceso de socialización. Diversos enfoques evolutivos coinciden en señalar que durante los años preescolares o la infancia temprana (Papalia, Wendkos Olds & Feldman, 2001), las adquisiciones motrices y mentales favorecen el desarrollo social y emocional del niño. Por lo tanto, la enseñanza y práctica de habilidades

sociales resultan fundamentales en esta etapa. Alrededor de los 3 años, los niños experimentan un adelgazamiento y un crecimiento tanto en el tronco como en las extremidades, aunque la cabeza sigue siendo relativamente más grande que otras partes del cuerpo. Este período permite al niño dejar de ser percibido como un bebé y comenzar a separarse del vínculo psicológico simbiótico con la madre. Además, se afianzan los vínculos fraternos y se descubre la relación paterna (Griffa & Moreno, 2005). Este periodo se caracteriza por la importancia del juego como elemento clave para la socialización, ya que el niño se orienta hacia el mundo exterior, aunque aún mantiene una actitud cognitiva egocéntrica.

Durante el periodo de tres a cinco años, se vuelve crucial el desarrollo de habilidades sociales en los niños, ya que experimentan situaciones que les permiten organizar su mundo social, comprender normas y expresar sus derechos. Esto contribuye a que los niños se perciban a sí mismos y a los demás de manera más integrada, adquiriendo así competencia social.

Durante esta etapa, los niños pasan de un juego paralelo a uno más interactivo y cooperativo, lo que incrementa las interacciones con otros niños. Esta transición lleva al niño a desarrollar habilidades para resolver conflictos con pares y a relacionarse con niños desconocidos, según lo indicado por Gottman (1983), quien señala que estas habilidades son indicativas de la capacidad del niño para establecer nuevas amistades.

Desde la perspectiva socio-cognitiva, investigaciones realizadas por Flavell (1993), Wellman (1990) y otros destacan que alrededor de los tres años, los niños adquieren la capacidad de comprender la mente de los demás, diferenciándola del mundo material. Estos avances cognitivos son esenciales para el desarrollo de habilidades sociales, especialmente para la formación de la empatía. Además, a partir de los dos años, los niños son capaces de reconocer sus propios estados emocionales y los de los demás.

Durante este periodo, las interacciones sociales del niño aumentan significativamente, especialmente al ingresar al entorno escolar. Estas

interacciones con sus pares no solo proporcionan herramientas para la gestión emocional, sino que también facilitan la internalización de normas y roles, aspectos cruciales para un desenvolvimiento efectivo en etapas posteriores. El niño va construyendo gradualmente modelos mentales sobre el funcionamiento psicológico de otras personas, estableciendo así una especie de causalidad psicológica en sus relaciones sociales, según Delval (1994).

A pesar de que las investigaciones han establecido relaciones sólidas entre las competencias sociales y el funcionamiento psicológico, la mayoría de los estudios se han centrado en población adulta. Sin embargo, en los últimos años ha habido un interés creciente en el estudio de las habilidades sociales en la infancia y adolescencia, especialmente en la población en edad escolar. La limitada cantidad de estudios con población preescolar podría atribuirse tanto a las dificultades intrínsecas en definir el constructor de habilidad social como a la complejidad metodológica de evaluar estas competencias en la infancia, dado que se requiere una perspectiva múltiple de métodos y contextos para su evaluación efectiva.

tabla 1

1.2. Operacionalización de variables

V independie nte	Definición conceptual	Dimensiones	Indicador	Instrume ntos
<p>Juegos</p>	<p>La etimología de la palabra "juego" proviene del latín "iocus", que significa 'broma'. Su definición se refiere a una actividad llevada a cabo por uno o más individuos con el objetivo inmediato de proporcionar entretenimiento y diversión. No obstante, más allá de su función lúdica, los juegos también tienen la capacidad de fomentar habilidades y destrezas intelectuales, motoras y sociales. Tanto seres humanos como animales participan en juegos, utilizando esta práctica para adquirir formas de socialización y habilidades esenciales para sobrevivir en su entorno.</p> <p>Por ejemplo, cuando los gatos juegan con objetos en movimiento, están desarrollando habilidades de caza, mientras que los perros que participan en juegos de "mordidas" entre ellos aprenden a socializar y a defenderse. En el caso de los seres humanos, los niños que participan en juegos con normas aprenden a negociar, llegar a consensos y a socializar. A pesar de que los juegos pueden parecer simples formas de entretenimiento, cumplen una función crucial en el desarrollo cognitivo y social.</p> <p>A diferencia de otras formas de educación y desarrollo cognitivo en los humanos, los juegos están principalmente orientados hacia la diversión y el entretenimiento. Permiten el descanso mental, introducen variación en la rutina y activan procesos como los reflejos y la intuición. Aunque no estén diseñados explícitamente para el aprendizaje teórico, descriptivo y racional, los juegos contribuyen al desarrollo de habilidades prácticas, como la atención, la velocidad y la asociación de palabras. El juego juega un papel crucial en la infancia, pero también se mantiene presente a lo largo de toda la vida. Las características de los juegos varían según el contexto de uso y la tipología, pudiendo ser espontáneos y libres o estructurados con metas y reglas definidas. En ambos casos, son eficaces para el desarrollo de habilidades.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Afectiva emocional ➤ Social ➤ Cultural ➤ Cognitiva ➤ Motora 	<ul style="list-style-type: none"> • Percibir • pensar, • sentir, • actuar, • persistir • comunicarse, • Escucha activa • Descifrar pensamientos o preocupaciones • Actitudes empática • Se ubica en el tiempo y en el espacio • Identifica el día y la noche • Es correcto • Cuida su salud • Sabe su edad • Relata sucesos, posesos fiestas • Se reconoce como niño o niña • Dibuja su cuerpo • Nombra algunas partes de su cuerpo • Hace ejercicios de relajación • Maneja su proceso de respiración • Realiza gestos para expresarse • Reproduce con su voz diferentes sonidos 	<p>Módulos</p>

1.3. Hipótesis

Si se propone un “Programa de diferentes juegos” con las teorías científicas del juego y de las habilidades sociales entonces se mejoraría el desarrollo de las habilidades sociales de los niños de cinco años de la I. E. Inicial N° 421 Divino niño Jesús Chambac Santa Cruz Región Cajamarca 2023

Capítulo II.

2.1. Tipo de Investigación

La presente es una investigación científica, básica, de campo, explicativa, cualitativa e individual.

2.2. Método de investigación

2.3. Diseño de contrastación de hipótesis

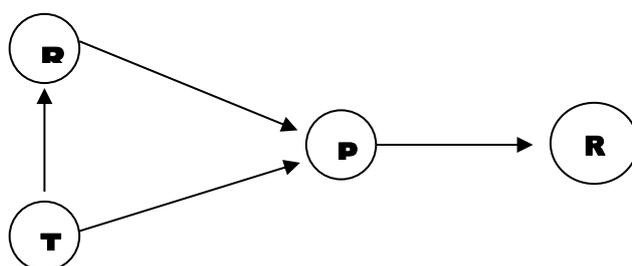


Gráfico 2

Leyenda:

- Rx : Diagnóstico de la realidad
- T : Estudios o modelos teóricos
- P : Propuesta
- Rc : Realidad cambiada

2.4. Población, muestra

Población:

La población está conformada por los 20 niños de cinco años de la I. E. Inicial N° 421 Divino niño Jesús Chambac Santa Cruz Región Cajamarca 2023

Muestra:

Dado que la población es de 20 niños, en este caso la muestra de estudio será de 20 niños de cinco años de la I. E. Inicial N° 421 Divino niño Jesús Chambac Santa Cruz Región Cajamarca 2023, tenemos entonces que nuestra muestra es poblacional

2.5. Técnicas, instrumentos, equipos y materiales

Para recoger la información se empleará la observación mediante una ficha para evaluar el nivel de habilidades sociales de los niños de cinco años de la I. E. Inicial N° 421 Divino niño Jesús Chambac Santa Cruz

2.6. Instrumentos: Ficha de observación

Capítulo III

Resultados y discusión.

3.1. Resultados

Ficha de observación

Tabla 3

N°	Ítems	Criterios						Total	
		siempre		A veces		Nunca		ni	%
		ni	%	ni	%	ni	%		
conductual									
01	Imagina ser otra persona cuando está jugando	02	10	02	10	16	80	20	100
02	Pide ir a jugar con otros niños si no hay ninguno alrededor;	03	15	02	10	15	75	20	100
03	Consuela a otros que están lastimados o tristes	03	15	03	15	14	70	20	100
04	Evita situaciones peligrosas	01	05	03	15	16	80	20	100
05	Le gusta ser un “ayudante”	04	20	01	05	15	75	20	100
06	Cambia de comportamiento según donde se encuentre	03	15	01	05	16	80	20	100
personal									
07	Observa y analiza situaciones.	02	10	02	10	16	80	20	100
08	Describe y analiza problemas.	02	10	03	15	15	75	20	100
09	Interpreta lenguajes simbólicos con cierto nivel de abstracción.	01	05	02	10	17	85	20	100
10	Desarrolla la capacidad de argumentación y explicación de conductas.	01	05	01	05	18	90	20	100
11	Reconoce y denomina objetos.	03	15	02	10	15	75	20	100
12	Identifica semejanzas y diferencias.	02	10	02	10	16	80	20	100
13	Identificas los colores primarios y secundarios	02	10	01	05	17	85	20	100
Situacional									
14	Manifiesta expresión de sentimiento,	03	15	02	10	15	75	20	100
15	Practica la convivencia social, normas, deberes, derechos	02	10	03	15	15	75	20	100
16	Cuida el ambiente del aula	02	10	01	05	17	85	20	100
17	Relación entre objetos, seres vivos y situación del entorno.	02	10	02	10	16	80	20	100
18	Identifica su género	03	15	03	15	14	70	20	100
19	Tecnología y calidad de vida	03	15	02	10	15	75	20	100
20	Practica juegos de roles	02	10	02	10	16	80	20	100

Fuente: 20 niños de cinco años de la I. E. Inicial N° 421 Divino niño Jesús Chambac Santa Cruz Región Cajamarca

3.2. Discusión

Aplicada la ficha de observación, se encontraron los resultados siguientes, cuando revisamos el **Ítem Conductual**, ante la pregunta imagina ser otra persona cuando está jugando, el 10% de los niños observados responden que siempre lo hacen, que lo hace a veces responde el mismo porcentaje mientras que el 80% o sea 16 niños de los 20 de la muestra responden que nunca imagina ser otra persona cuando está jugando, ante la pregunta pide ir a jugar con otros niños si no hay ninguno alrededor, 3 niños de los 20 observados o sea el equivalente al 15% responden que siempre lo hacen, el 10% responde que lo hace a veces y 15 de los 20 niños de la muestra lo que equivale al 75% responden que nunca pide ir a jugar con otros niños si no hay ninguno alrededor, sobre si Consuela a otros que están lastimados o tristes, el 15% responde que siempre lo hace el mismo porcentaje responde que lo hace a veces, y el 70% de los niños de la muestra o sea 14 responden que nunca consuela a otros que están lastimados o tristes ante la pregunta evita situaciones peligrosas, el 5% responde que siempre evita, el 15% responde que lo hace a veces mientras que el 80% o sea 16 de los 20 integrantes de la muestra responden que nunca evita situaciones peligrosas, cuando se pregunta si le gusta ser un “ayudante” el 20% o sea 4 de los 20 integrantes de la muestra responden que siempre les gusta, el 5% responde que a veces le gusta, mientras que 15 de los 20 niños de la muestra o sea el 75% responden que nunca le gusta ser un “ayudante”, ante la pregunta, cambia de comportamiento según donde se encuentre, 3 niños de los 20 de la muestra o sea el 15% responden que siempre lo hace, el 5% responde que lo hace a veces y 16 de los 20 que conforman la muestra o sea el 80% responden que nunca cambia de comportamiento según donde se encuentre, cuando se analiza el ítem **Personal**, ante la pregunta observa y analiza situaciones el 10% de la muestra o sea 2 niños responden que siempre lo hacen, el mismo porcentaje responde que lo hace a veces, mientras que 16 de los 20 integrantes de la muestra o sea el 80% responde que nunca observa y analiza situaciones, ante la pregunta describe y analiza problemas, el 10% o sea 2 niños responden que siempre lo hacen, 3 niños o sea el 15% responden que lo hacen a veces mientras que 15 de los 20 niños de la muestra o sea el 75% responden que nunca describe y analiza problemas, sobre si interpreta lenguajes simbólicos con cierto nivel de abstracción, el 5% o sea 1 de los 20 integrantes de la muestra registra que siempre lo hace, que lo hace a veces registra el 10% o sea 2 niños mientras que 17 de los 20 niños observados lo que corresponde al 85%

registran que nunca interpreta lenguajes simbólicos con cierto nivel de abstracción; ante la pregunta desarrolla la capacidad de argumentación y explicación de conductas el 5% responde que siempre lo hace, que lo hace a veces registra el mismo porcentaje mientras que 18 de los 20 integrantes de la muestra lo que corresponde al 90% responde que nunca desarrolla la capacidad de argumentación y explicación de conductas, cuando se pregunta si reconoce y denomina objetos, el 15 % responde que siempre lo hace, el 10% o sea 2 niños registran que lo hacen a veces mientras que 15 de los 20 integrantes de la muestra o sea el equivalente al 75% registran que nunca reconoce y denomina objetos, sobre si identifica semejanzas y diferencias, 02 niños o sea el 10% de los integrantes de la muestra registran que siempre lo hacen, el mismo porcentaje lo hace a veces mientras que 16 de los 20 integrantes de la muestra o sea el 80% registra que nunca identifica semejanzas y diferencias, ante la pregunta identificas los colores primarios y secundarios, 2 niños o sea el 10% de la muestra responde que siempre lo hace, el 5% o sea 1 niño responde que lo hace a veces mientras que 17 de los 20 integrantes de la muestra lo que corresponde al 85% responden que nunca identificas los colores primarios y secundarios, en el Ítem **Situacional**, en la pregunta, manifiesta expresión de sentimiento, 3 alumnos de la muestra o sea el 15% responden que siempre lo hacen, que lo hacen a veces registra el 10% o sea 2 niños mientras que 15 de los 20 integrantes de la muestra o sea el 75% responden que nunca manifiesta expresión de sentimiento, sobre si practica la convivencia social, normas, deberes, derechos, el 10% de la muestra o sea 2 niños registran que lo hacen siempre, que lo hacen a veces registran 3 niños o sea el 15%, mientras que el 75% o sea 15 de los 20 integrantes de la muestra registran que nunca practica la convivencia social, normas, deberes, derechos, ante la pregunta cuida el ambiente del aula, el 10% o sea 2 niños registran que lo hacen siempre, que lo hacen a veces registran el 5% o sea un niño, mientras que 17 de los 20 integrantes de la muestra o sea el 85% registran que nunca cuida el ambiente del aula, cuando se evalúa la relación entre objetos, seres vivos y situación del entorno, el 10% o sea 2 niños registran que siempre lo hacen, el mismo porcentaje lo hace a veces y 16 de los 20 integrantes de la muestra o sea el 80% registran que nunca relación entre objetos, seres vivos y situación del entorno, sobre si identifica su género, 3 niños de los 20 de la muestra o sea el 15% registran que siempre lo hacen, el mismo porcentaje registra que lo hace a veces, y 14 de los 20 integrantes de la muestra o sea el 70% registra que nunca identifica su género

3.3. Propuesta

“Programa de diferentes juegos” para mejora el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de cinco años de la I. E. Inicial N° 421 Divino niño Jesús Chambac Santa Cruz Región Cajamarca 2023

3.3.1. Presentación:

Teniendo en cuenta la necesidad de mejorar el desarrollo de las habilidades sociales de los niños de cinco años de la I. E. Inicial N° 421 Divino niño Jesús Chambac Santa Cruz Región Cajamarca proponemos el Programa de diferentes juegos el mismo que estará compuesto por cinco módulos el que estará conformado por: habilidades, contenidos, actividades, métodos y tiempo.

3.3.2. Fundamentación:

Las conductas sociales, como la forma en que los niños interactúan con sus pares, muestran amabilidad hacia los adultos o reaccionan de manera agresiva, son aprendidas a lo largo del ciclo de vida y están influenciadas por el proceso de socialización. Diversos enfoques evolutivos coinciden en que este proceso tiene sus inicios desde el nacimiento del niño. Por ejemplo, desde la perspectiva conductista, se han identificado signos de interacción social primaria en los primeros meses de vida. Un estudio de Kaye (1982) reveló que durante el amamantamiento se establece un tipo de diálogo entre la madre y el niño, donde las madres tienden a interactuar con sus hijos siguiendo un patrón de actividad-pausa durante la succión. Esto indica que la base de la interacción social primaria se forma en relación con dos factores: a) el comportamiento espontáneo del niño, organizado temporalmente mediante mecanismos endógenos, y b) la sensibilidad de la madre para adaptarse a esta periodicidad y su disposición para ajustarse a este modelo (Schaffer, 1990). Por otro lado, las investigaciones longitudinales de Dunn (1988) en niños británicos evidencian que la comprensión social en los niños comienza antes de que adquieran completamente el lenguaje. Dunn demuestra cómo los niños desarrollan capacidades cognitivas que les permiten experimentar y comprender situaciones sociales. A los

dos o tres años de edad, los niños experimentan situaciones que les permiten organizar su mundo social, entender normas y prohibiciones, así como expresar sus propios derechos. Esto contribuye a que los niños se perciban a sí mismos y a los demás, facilitando la adquisición de competencia social.

3.3.3. Objetivos:

3.3.3.1. General:

Mejorar el el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de cinco años de la I. E. Inicial N° 421 Divino niño Jesús Chambac Santa Cruz Región Cajamarca 2023

3.3.3.2. Específicos

3.3.3.2.1. Adquiere estrategias de gestión de información para desarrollar la dimensión Afectiva emocional de los juegos.

3.3.3.2.2. Amplia la escucha asertiva para involucrarse en el conocimiento de la dimensión social de los juegos.

3.3.3.2.3. Efectúa estrategias de información para desarrollar la dimensión Cultural de los juegos.

3.3.3.2.4. Trabaja en conjunto en forma respetuosa para desarrollar la dimensión cognitiva de los juegos.

3.3.3.2.5. Adquiere estrategias de gestión de información para desarrollar la dimensión motora de los juegos

3.3.4. Habilidades.

3.3.4.1. Adquiere la capacidad para desarrollar estrategias de gestión de la dimensión emocional para construir sus habilidades personales.

3.3.4.2. Desarrolla la escucha asertiva para involucrarse en la aplicación de la dimensión social orientada a la habilidad personal

3.3.4.3. Manifiesta conocimiento del dominio cultural asumiendo una actitud amistosa para ampliar la habilidad situacional

3.3.4.4. Trabajar en equipo en forma respetuosa para iniciar la aplicación de la dimensión cognitiva aplicando el aprendizaje conductual

3.3.4.5. Adquiere estrategias de gestión de información para desarrollar la dimensión motora orientada al desarrollo de la habilidad personal

3.3.5. Contenidos.

3.3.5.1. desarrollar estrategias de gestión de la dimensión emocional y evalúa sus habilidades para construir su identidad conductual

3.3.5.2. Implementa estrategias de aprendizaje propiciando el apoyo de la escucha asertiva para desarrollar la dimensión social con relación a la habilidad personal

3.3.5.3. Implementa estrategias cognitivas para asumir actitudes amistosas que guíen la dimensión Cultural para desarrollar la convivencia social

3.3.5.4. Implementa el dominio para trabajar en equipo en forma respetuosa la dimensión cognitiva para imaginar ser otra persona cuando está jugando.

3.3.5.5. Desarrolla estrategias de gestión de información para ampliar la dimensión motora para ir a jugar con otros niños si no hay ninguno alrededor

3.3.6. Actividades.

3.3.6.1. Tienen los niños la oportunidad para desarrollar mediante actividades lúdicas estrategias de gestión de la dimensión emocional para construir su habilidad conductual

3.3.6.2. Permitir que los estudiantes optimicen actitudes que demuestren mediante actividades lúdicas que saben desarrollar la dimensión social con relación a la habilidad personal

3.3.6.3. Guía la implementación de estrategias cognitivas mediante actividades lúdicas para desarrollar actitudes amistosas que amplíen la dimensión Cultural para desarrollar la capacidad de convivencia social

3.3.6.4. Promueve que los niños señalen en acciones específicas, mediante actividades lúdicas tener desarrollado el dimensióncognitiva con maneras cordiales, consideradas y comprensivas

3.3.6.5. Desarrolla estrategias de gestión de información mediante actividades lúdicas para ampliar la dimensión motora orientada al desarrollo personal

3.3.7. Metodología

- 3.3.7.1. El estudiante participa activamente en las actividades programadas, para desarrollar estrategias de gestión de la dimensión emocional y de información para construir su identidad conductual
- 3.3.7.2. Desarrolla estrategias de colaboración en diversas actividades para mejorar su dimensión social participando en acciones con relación a la habilidad personal
- 3.3.7.3. Lideran la implementación de estrategias cognitivas, que amplíen la dimensión Cultural y despliega una actitud amistosa. para desarrollar la capacidad de convivencia social
- 3.3.7.4. Despliega dinámicas en las que demuestra conductas cordiales, cuidadosas y condescendientes consideradas y comprensivas para desarrollar el aprendizaje conductual
- 3.3.7.5. Desarrolla estrategias de gestión de información mediante juego de roles para ampliar la dimensión motora orientada al desarrollo personal

3.3.10. Módulos:

- 3.3.10.1. Evita situaciones peligrosas
- 3.3.10.2. Reconoce y denomina objetos
- 3.3.10.3. Identifica su género
- 3.3.10.4. Identifica colores primarios y secundarios
- 3.3.10.5. Imagina ser otra persona cuando está jugando

3.3.11. Evaluación

A los participantes:

- 3.3.11.1. De entrada.
- 3.3.11.2. De proceso.
- 3.3.11.3. De salida

Módulo 01: Evita situaciones peligrosas

HABILIDADES	CONTENIDOS	ACTIVIDADES	METODOLOGÍA	DURACIÓN
Adquiere la capacidad para desarrollar estrategias de gestión de la dimensión emocional para construir sus habilidades personales.	desarrollar estrategias de gestión de la dimensión emocional y evalúa sus habilidades para construir su identidad conductual	Tienen los niños la oportunidad para desarrollar mediante actividades lúdicas estrategias de gestión de la dimensión emocional para construir su habilidad conductual	El estudiante participa activamente en las actividades programadas, para desarrollar estrategias de gestión de la dimensión emocional y de información para construir su identidad conductual	cuatro semana

Tabla 5

MODULO 02: Reconoce y denomina objetos

HABILIDADES	CONTENIDOS	ACTIVIDADES	METODOLOGÍA	DURACIÓN
Desarrolla la escucha asertiva para involucrarse en la aplicación de la dimensión social orientada a la habilidad personal	Implementa estrategias de aprendizaje propiciando el apoyo de la escucha asertiva para desarrollar la dimensión social con relación a la habilidad personal	Permitir que los estudiantes optimicen actitudes que demuestren mediante actividades lúdicas que saben desarrollar la dimensión social con relación a la habilidad personal	Desarrolla estrategias de colaboración en diversas actividades para mejorar su dimensión social participando en acciones con relación a la habilidad personal	cuatro semanas

Tabla 6

MODULO 03 Identifica su genero

HABILIDADES	CONTENIDOS	ACTIVIDADES	METODOLOGÍA	DURACIÓN
Manifiesta conocimiento del dominio cultural asumiendo una actitud amistosa para ampliar la habilidad situacional	Implementa estrategias cognitivas para asumir actitudes amistosas que guíen la dimensión Cultural para desarrollar la convivencia social	Guía la implementación de estrategias cognitivas mediante actividades lúdicas para desarrollar actitudes amistosas que amplíen la dimensión Cultural para desarrollar la capacidad de convivencia social	Lideran la implementación de estrategias cognitivas, que amplíen la dimensión Cultural y despliega una actitud amistosa para desarrollar la capacidad de convivencia social	Cuatro semana

tabla 7

ODULO 04 Identifica colores primario y secundarios

HABILIDADES	CONTENIDOS	ACTIVIDADES	METODOLOGÍA	DURACIÓN
Trabajar en equipo en forma respetuosa para iniciar la aplicación de la dimensión cognitiva aplicando el aprendizaje conductual	Implementa el dominio para trabajar en equipo en forma respetuosa la dimensión cognitiva para imaginar ser otra persona cuando está jugando.	Promueve que los niños señalen en acciones específicas, mediante actividades lúdicas tener desarrollado el dimensión cognitiva con maneras cordiales, consideradas y comprensivas	Despliega dinámicas en las que demuestra conductas cordiales, cuidadosas y condescendientes consideradas y comprensivas para desarrollar el aprendizaje conductual	Cuatro semana

ODULO 05 Imagina ser otra persona cuando está jugando

tabla 8

HABILIDADES	CONTENIDOS	ACTIVIDADES	METODOLOGÍA	DURACIÓN
Adquiere estrategias de gestión de información para desarrollar la dimensión motora orientada al desarrollo de la habilidad personal .	Desarrolla estrategias de gestión de información para ampliar la dimensión motora para ir a jugar con otros niños si no hay ninguno alrededor	Desarrolla estrategias de gestión de información mediante actividades lúdicas para ampliar la dimensión motora orientada al desarrollo personal	Desarrolla estrategias de gestión de información mediante juego de roles para ampliar la dimensión motora orientada al desarrollo personal .	Cuatro semana

Capítulo IV.

Conclusiones

- Se observó un limitado progreso en el desarrollo de habilidades sociales en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 421 Divino Niño Jesús Chambac, Santa Cruz, Región Cajamarca.
- El marco teórico de la investigación se construyó mediante las teorías científicas sobre los juegos en la etapa preescolar y las habilidades sociales. Se abordó la descripción y explicación del problema, se analizaron e interpretaron los resultados del diagnóstico y se elaboró la propuesta.
- Se ideó un Programa que propone distintos juegos para mejorar el desarrollo de habilidades sociales en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 421 Divino Niño Jesús Chambac, Santa Cruz, Región Cajamarca, para el año 2023.

Capítulo V:

Recomendaciones

- Implementar estrategias metodológicas destinadas a elevar el nivel de desarrollo de las habilidades sociales en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 421 Divino Niño Jesús Chambac, Santa Cruz, Región Cajamarca, para el año 2023.
- Poner en práctica el Programa que incorpora diversos juegos con el propósito de mejorar el desarrollo de habilidades sociales en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 421 Divino Niño Jesús Chambac, Santa Cruz, Región Cajamarca, durante el año 2023.

Bibliografía.

1. Aberastury A. El niño y sus juegos. Buenos Aires; Paidós, 1979
2. Angulo, I. (2016). Socialización escolar de niños que viven la ausencia de padres en el primer año de educación general básica, Paralelo B en la unidad educativa Tumbaco. (Tesis de Licenciatura). Quito: Universidad Politécnica Salesiana Sede Quito.
3. Arnold A. Cómo jugar con su hijo. Buenos Aires: Kapelusz; 1966.
4. Bandura, A. (1982). Teoría del aprendizaje social. Madrid: Espasa-Calpe.
5. Carvallo, J. (2016). Estrategias educativas para aumentar el aprendizaje observacional relacionado a la atención selectiva, retención, reproducción motora, refuerzo y motivación. (Tesis de Educación). Ecuador: Universidad Técnica de Machala.
6. Domínguez, F. (2016). Los mecanismos de la socialización virtual. Revista educativa, V. 5 N° 2.
7. Freire, A. (2017). Incidencia de la socialización en el desarrollo escolar en niños de 4 a 5 años. diseño de una guía didáctica con enfoque metodológico para docentes. (Tesis de Licenciatura). Guayaquil: Universidad de Guayaquil.
8. Guevara, J. y Saavedra, F. (2018). Desarrollo del proceso de socialización a través de la técnica de juego de roles en el área de personal social, en los niños de 5 años, de la Institución Educativa Inicial N° 328, distrito y provincia de Cutervo, región Cajamarca, en el año 2017. (Tesis de Licenciatura). Cutervo Perú: Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo.
9. Hernández, R. Fernández, C. & Baptista, P. (2015). Metodología de la investigación científica. McGraw-Hill Education. Perú: Metodología de la investigación. Recuperado de: <https://bit.ly/2rgfauo>
10. Ivanova, D. (2016). Oportunidades de socialización de la subcultura infantil. Procedia - Social and Behavioral Sciences. Rusia.
11. Lara, R., Mayer, L. y Llanos, D. (2015). Socialización escolar: Procesos, experiencias y trayectos. Quito: Editorial Universitaria Abya-Yala
12. Linares, S. (2015). Propuesta pedagógica para mejorar la socialización en niños y niñas de 5 años. (Tesis de Maestría). Lima – Perú: Universidad San Ignacio de Loyola.

13. MINEDU (2018). Orientaciones para el desarrollo del año escolar 2018 en instituciones educativas y programas educativos de la educación básica. Perú: Ministerio de Educación.
14. Ñaupas, H. y Mejía, E. (2016). Educación 4a Edición Metodología de la investigación Cuantitativa - Cualitativa y Redacción de la Tesis.
15. OEI (2018). Miradas sobre la educación en Iberoamérica. Metas Educativas 2021. España: Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura (OEI). Recuperado de: file:///C:/users/usuario/Downloads/informe-miradas-2017.pdf
16. Ortiz N. “Lúdica y desarrollo infantil: el juego como derecho y dimensión fundamental de la cultura a favor de la niñez”. Ponencia en Foro Internacional Primera Infancia y Desarrollo. El Desafío de la Década, Bogotá, D.C., 2003, pp. 61-71.
17. Ortiz, D. (2019). Programa lúdico armonía para mejorar la socialización de los niños y niñas del nivel inicial. (Tesis de Maestría). Trujillo – Perú: Universidad Nacional de Trujillo.
18. Pacheco, Y. y Pérez, E. (2018). La familia monoparental y el nivel de socialización de los preescolares de una institución educativa. (Tesis de Licenciatura). Huancavelica – Perú: Universidad Nacional de Huancavelica.
19. Paniagua, C. & Cubero, D. (2018). Observación de la socialización en el aula de preescolar costarricense. Revista internacional de investigación e innovación educativa. Vol. 3 N° 96. Costa Rica: Universidad Costa Rica.
20. Roslyakova, V. (2015). Oportunidades para el ocio familiar en la socialización de un niño de preescolar / actividades de ocio familiar en la socialización de un niño en edad preescolar. Rusia: Universidad Estatal de Kuban.
21. Shelov SP (ed.). El cuidado de su hijo pequeño. 2ª ed. Academia Americana de Pediatría; 2006, pp. 380-3.
22. Simmel, J. (2015). Sociología, Estudios sobre las formas de socialización. Revista de Occidente, V. XV, N° (III). Recuperado de: <https://bit.ly/2eltftl>.
23. Torres, A. (2016). Participación de padres y niños en edad preescolar de los Estados Unidos en la socialización. Estados Unidos: Universidad de Michigan.
24. Valderrama S. (2015). Pasos para elaborar proyectos y tesis de investigación. Perú: Editorial San Marcos – Lima.

25. Vásquez, A. (2018). Niveles de socialización en las niñas y niños de 5 años de las instituciones de educación inicial del Distrito de Cajamarca Provincia de Julcán. (Tesis de Licenciatura). Trujillo – Perú: Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo.
26. Watson, H. y Camacho, L. (2015). Acercamiento al proceso de socialización de la población infantil cabécar de Chirripó. Revista Electrónica "Actualidades Investigativas en Educación". Vol. 15 N° 2. Costa Rica.

ficha de observación

N°	Ítems	Criterios						Total	
		siempre		A veces		Nunca		ni	%
		ni	%	ni	%	ni	%		
conductual									
01	Imagina ser otra persona cuando está jugando	02	10	02	10	16	80	20	100
02	Pide ir a jugar con otros niños si no hay ninguno alrededor;	03	15	02	10	15	75	20	100
03	Consuela a otros que están lastimados o tristes	03	15	03	15	14	70	20	100
04	Evita situaciones peligrosas	01	05	03	15	16	80	20	100
05	Le gusta ser un “ayudante”	04	20	01	05	15	75	20	100
06	Cambia de comportamiento según donde se encuentre	03	15	01	05	16	80	20	100
personal									
07	Observa y analiza situaciones.	02	10	02	10	16	80	20	100
08	Describe y analiza problemas.	02	10	03	15	15	75	20	100
09	Interpreta lenguajes simbólicos con cierto nivel de abstracción.	01	05	02	10	17	85	20	100
10	Desarrolla la capacidad de argumentación y explicación de conductas.	01	05	01	05	18	90	20	100
11	Reconoce y denomina objetos.	03	15	02	10	15	75	20	100
12	Identifica semejanzas y diferencias.	02	10	02	10	16	80	20	100
13	Identificas los colores primarios y secundarios	02	10	01	05	17	85	20	100
Situacional									
14	Manifiesta expresión de sentimiento,	03	15	02	10	15	75	20	100
15	Practica la convivencia social, normas, deberes, derechos	02	10	03	15	15	75	20	100
16	Cuida el ambiente del aula	02	10	01	05	17	85	20	100
17	Relación entre objetos, seres vivos y situación del entorno.	02	10	02	10	16	80	20	100
18	Identifica su género	03	15	03	15	14	70	20	100
19	Tecnología y calidad de vida	03	15	02	10	15	75	20	100
20	Practica juegos de roles	02	10	02	10	16	80	20	100

Fuente: 20 niños de cinco años de la I. E. Inicial N° 421 Divino niño Jesús Chambac Santa Cruz Región Cajamarca

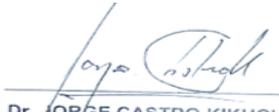
Juegos y Habilidades sociales en niños de 5 años de la I. E. Inicial N° 421 Divino niño Jesús Chambac, Santa Cruz, Región Cajamarca 2023

INFORME DE ORIGINALIDAD

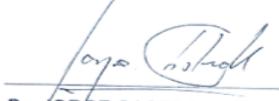
19%	19%	4%	11%
INDICE DE SIMILITUD	FUENTES DE INTERNET	PUBLICACIONES	TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

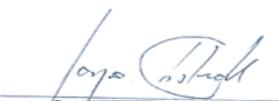
1	repository.unab.edu.co Fuente de Internet	4%
2	www.catamarca.edu.ar Fuente de Internet	3%
3	hdl.handle.net Fuente de Internet	2%
4	www.mundoinicial.com Fuente de Internet	2%
5	dspace.unl.edu.ec Fuente de Internet	2%
6	uvadoc.uva.es Fuente de Internet	2%
7	Submitted to Universidad Autónoma de Bucaramanga, UNAB Trabajo del estudiante	1%
8	repositorio.uladech.edu.pe Fuente de Internet	1%


Dr. JORGE CASTRO KIKUCHI
ASESOR

9	Submitted to Webster University Trabajo del estudiante	<1%
10	es.scribd.com Fuente de Internet	<1%
11	Submitted to Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo Trabajo del estudiante	<1%
12	repositorio.unprg.edu.pe Fuente de Internet	<1%
13	www.significados.com Fuente de Internet	<1%
14	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	<1%
15	repositorio.unh.edu.pe Fuente de Internet	<1%
16	jefaturapinamar.es.tl Fuente de Internet	<1%
17	opac.pucv.cl Fuente de Internet	<1%
18	documentop.com Fuente de Internet	<1%
19	www.bnm.me.gov.ar Fuente de Internet	<1%
20	documents.tips Fuente de Internet	


 Dr. JORGE CASTRO KIKUCHI
 ASESOR

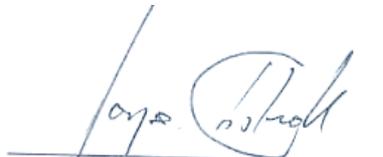
		<1%
21	Submitted to Universidad San Ignacio de Loyola Trabajo del estudiante	<1%
22	Submitted to Universidad de Valladolid Trabajo del estudiante	<1%
23	repositorio.uta.edu.ec Fuente de Internet	<1%
24	Submitted to Pontificia Universidad Catolica del Ecuador - PUCE Trabajo del estudiante	<1%
25	repositorio.unemi.edu.ec Fuente de Internet	<1%
26	repositorio.continental.edu.pe Fuente de Internet	<1%
27	issuu.com Fuente de Internet	<1%
28	repositorio.unasam.edu.pe Fuente de Internet	<1%
29	rid.unrn.edu.ar Fuente de Internet	<1%
30	repository.unad.edu.co Fuente de Internet	<1%


 Dr. JORGE CASTRO KIKUCHI
 ASESOR

31	archive.org Fuente de Internet	<1%
32	idoc.pub Fuente de Internet	<1%
33	repositorio.autonoma.edu.pe Fuente de Internet	<1%
34	Submitted to SAE Institute (Worldwide) Trabajo del estudiante	<1%
35	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	<1%

Excluir citas Activo
Excluir bibliografía Activo

Excluir coincidencias < 15 words



Dr. JORGE CASTRO KIKUCHI
ASESOR



Recibo digital

Este recibo confirma que su trabajo ha sido recibido por Turnitin. A continuación podrá ver la información del recibo con respecto a su entrega.

La primera página de tus entregas se muestra abajo.

Autor de la entrega: Santa Sofia Lopez Chavez
Título del ejercicio: Quick Submit
Título de la entrega: Juegos y Habilidades sociales en niños de 5 años de la I. E. I...
Nombre del archivo: INFORME_OK_-V2.docx
Tamaño del archivo: 859.71K
Total páginas: 78
Total de palabras: 18,943
Total de caracteres: 105,078
Fecha de entrega: 09-ene.-2024 10:57a. m. (UTC-0500)
Identificador de la entrega... 2268422512

UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO
FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO SOCIALES Y
EDUCACIÓN

UNIDAD DE INVESTIGACIÓN



PROGRAMA DE LICENCIATURA EN EDUCACIÓN
MODALIDAD MIXTA

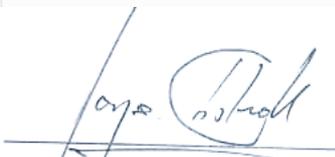
TESIS

Juegos y Habilidades sociales en niños de 5 años de la I. E. Inicial N°
421 Divino niño Jesús Chumbue, Santa Cruz, Región Cajamarca 2023

Presentado para obtener la licenciatura en Ciencias de la Educación con
mención en Educación Inicial

Investigadora: Santa Sofia Lopez Chavez
Asesor Dr. Jorge Isaac Castro Kikuchi

Lambayeque-Perú
2023



Dr. JORGE CASTRO KIKUCHI

ASESOR