

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



TESIS

El juego social como medio para favorecer el desarrollo de las habilidades sociales, Institución Educativa Inicial N° 1603, Huarmaca, región Piura, 2023

Presentada para obtener el Título Profesional de Licenciada en Educación, especialidad de Educación Inicial

Investigadoras: Perez Chinchay, Severina

Calvay Salvador, Erica Marilu

Asesor: Dr. Guevara Servigón, Dante Alfredo

Lambayeque, 2025

**El juego social como medio para favorecer el desarrollo de las habilidades sociales,
Institución Educativa Inicial N° 1603, Huarmaca, región Piura, 2023**

Tesis presentada para obtener el Título Profesional de Licenciada en Educación, especialidad de Educación Inicial

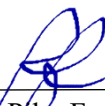


Perez Chinchay, Severina
Investigadora



Calvay Salvador, Erica Marilu
Investigadora

Aprobado por:



Dra. María del Pilar Fernández Celis
Presidenta



Dr. Percy Carlos Morante Gamarra
Secretario



Dra. María Elena Segura Solano
Vocal



Guevara Servigón, Dante Alfredo
Asesor

Lambayeque 2025

ACTA DE SUSTENTACIÓN



UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO
FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICAS SOCIALES Y EDUCACIÓN
UNIDAD DE INVESTIGACIÓN



ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS N° 629-2025

Siendo las 8.00 horas, del día Jueves 04 de setiembre de 2025 se reunieron vía online mediante la plataforma virtual Google Meet: <https://meet.google.com/aig-pyce-dwp> por mandato de la Resolución N° 3200-2025-D-FACHSE de fecha 29 de agosto de 2025 que autoriza la reprogramación de sustentación, se reunieron los miembros del Jurado designado según Resolución N° 2949-2025-D-FACHSE de fecha 12 de agosto de 2025; Jurado integrado por los siguientes miembros:

Presidente(a)	: Dra. María del Pilar Fernández Celis
Secretario(a)	: Dr. Percy Carlos Morante Gamarra
Vocal	: Dra. María Elena Segura Solano
Asesor(es)	: Dr. Dante Alfredo Guevara Servigón



Con la finalidad de evaluar la(él) Tesis titulada(o): EL JUEGO SOCIAL COMO MEDIO PARA FAVORECER EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES SOCIALES, INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 1603, HUARMACA, REGIÓN PIURA, 2023 Presentada por PEREZ CHINCHAY SEVERINA y CALVAY SALVADOR ERICA MARILU para obtener el Título profesional de 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 14 en la escala vigesimal, que equivale a la mención de REGULAR.

Siendo las 8.55 AM 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 del Pilar Fernández Celis
PRESIDENTE(A)

Dr. Percy Carlos Morante Gamarra
SECRETARIO(A)

Dra. María Elena Segura Solano
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 20º, 33º, 46º, 54º o 66º 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 de 2023 y su modificatoria aprobada por Resolución N° 385-2023-CU de fecha 11 de diciembre del 2023) y por la Resolución N° 403-2023-CU de fecha 27 de diciembre de 2023, ésta última que amplía el límite de las fechas de sustentación de proyectos aprobados del 2017 al 2020.

CONSTANCIA DE VERIFICACIÓN DE ORIGINALIDAD

Yo, **Dr. DANTE ALFREDO GUEVARA SERVIGÓN**; usuario revisor de la tesis titulada: **El juego social como medio para favorecer el desarrollo de las habilidades sociales, Institución Educativa Inicial N° 1603, Huarmaca, región Piura, 2023**

Cuyas autoras son, **Perez Chinchay, Severina y Calvay Salvador, Erica Marilu**, Identificadas con documento de identidad **72532768** y **72534950**; declaro que la evaluación realizada por el Programa informático ha arrojado un porcentaje de similitud de 16%, 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 establecida en los protocolos respectivos.

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

Lambayeque, 29 de agosto del 2024



DANTE ALFREDO GUEVARA SERVIGÓN

DNI 16623450

ASESOR

Se adjunta:

*Resumen del Reporte automatizado de similitudes

*Recibo Digital

REPORTE DE SIMILITUD TURNITIN

El juego social como medio para favorecer el desarrollo de las habilidades sociales, Institución Educativa Inicial N° 1603, Huarmaca, región Piura, 2023

INFORME DE ORIGINALIDAD

16%	16%	3%	5%
INDICE DE SIMILITUD	FUENTES DE INTERNET	PUBLICACIONES	TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	repositorio.unprg.edu.pe Fuente de Internet	5%
2	pirhua.udep.edu.pe Fuente de Internet	3%
3	hdl.handle.net Fuente de Internet	3%
4	repositorio.unprg.edu.pe:8080 Fuente de Internet	1%
5	repositorio.uladech.edu.pe Fuente de Internet	1%
6	repositorio.uta.edu.ec Fuente de Internet	1%
7	Submitted to Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo Trabajo del estudiante	1%
8	repositorio.uct.edu.pe Fuente de Internet	1%



Dr. Dante Alfredo Guevara Servigón
ASESOR
ORCID: 0000-0002-1749-7362

9	repositorio.unsa.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
10	docplayer.es Fuente de Internet	<1 %
11	repositorio.unfv.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
12	doi.org Fuente de Internet	<1 %
13	repositorio.umch.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
14	www.eurekalert.org Fuente de Internet	<1 %
15	archive.org Fuente de Internet	<1 %
16	theibfr.com Fuente de Internet	<1 %
17	idoc.pub Fuente de Internet	<1 %
18	repository.javeriana.edu.co Fuente de Internet	<1 %
19	apirepositorio.unh.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
20	Benavides, Macario T.. "Hilos Del Mismo Tejido: Weaving Community Perspectives into	<1 %



Dr. Dante Alfredo Guevara Servigón
ASESOR
ORCID: 0000-0002-1749-7362

Community-Based Global Learning through Critical Micro-Ethnographic Testimonio", Kansas State University, 2022

Publicación

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias < 15 words

Excluir bibliografía

Activo



Dr. Dante Alfredo Guevara Servigón

ASESOR

ORCID: 0000-0002-1749-7362

RECIBO DIGITAL TURNITIN



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:	Perez Chinchay, Severina Calvay Salva Erica Marilu
Título del ejercicio:	Quick Submit
Título de la entrega:	El juego social como medio para favorecer el desarrollo de l...
Nombre del archivo:	TESIS_SEVERINA_P_REZ_Y_ERICA_CALVAY_LEMM_AVANCE.docx
Tamaño del archivo:	339.77K
Total páginas:	53
Total de palabras:	12,924
Total de caracteres:	70,247
Fecha de entrega:	26-nov.-2024 09:54p. m. (UTC-0500)
Identificador de la entre...	2533543950



Derechos de autor 2024 Turnitin. Todos los derechos reservados.

Dr. Dante Alfredo Guevara Servigón
ASESOR
ORCID: 0000-0002-1749-7362

DECLARACION JURADA DE ORIGINALIDAD

Nosotras, Severina Perez Chinchay y Erica Marilu Calvay Salvador, investigadoras principales, y el Dr. Dante Alfredo Guevara Servigón, asesor del trabajo de investigación El juego social como medio para favorecer el desarrollo de las habilidades sociales, Institución Educativa Inicial N° 1603, Huarmaca, región Piura, 2023, declaramos bajo juramento que este trabajo no ha sido plagiado, ni contiene datos falsos. En caso se demostrará lo contrario, asumo responsablemente la anulación de este informe y por ende el proceso administrativo a que hubiera lugar. Que pueda conducir a la anulación del título o grado emitido como consecuencia de este informe.

Lambayeque, 29 de agosto del 2024



Bach. Severina Perez Chinchay
Investigadora



Bach. Erica Marilu Calvay Salvador
Investigadora



Dante Alfredo Guevara Servigón
DNI 16623450
Asesor

DEDICATORIA

Deseo expresar mi gratitud, en primer lugar, a Dios, por el don de la vida y la salud que me han permitido alcanzar mis metas y llegar a esta etapa en la que me convierto en una profesional. Confío en seguir siempre bajo su guía y protección.

A mi familia, por su apoyo incondicional en cada momento, por sus consejos y valores que han sido la base de mi formación, y por su constante motivación que me impulsó a ser una persona íntegra. Aunque este proyecto fue un gran desafío, tu presencia y tu ayuda me sostuvieron en todo lo posible.

Severina Perez Chinchay

DEDICATORIA

Dedico este trabajo a mis padres, quienes con su apoyo constante me han acompañado hasta alcanzar esta etapa de mi formación, brindándome siempre respaldo moral y emocional.

Asimismo, lo ofrezco a mis hijos, quien ha sido la principal fuente de inspiración para perseverar en mis estudios y convertirme en un ejemplo para él.

Erica Marilu Calvay Salvador

AGRADECIMIENTO

Primer lugar doy gracias a Dios por permitirme escribir estas palabras de agradecimiento con mucho amor y cariño a mí esposo por la confianza, por su amor, cariño y esfuerzo, por el apoyo constante, aunque sé hemos pasado momentos difíciles, pero siempre estuviste ahí para sostenerme y poder cumplir mi objetivo.

A mis hijos por ser el motor y motivo de cada uno de mis desvelos y esfuerzos quienes han sido la luz que guio mi camino durante estos años de estudios.

A mis padres, hermanos y amigos, gracias a ustedes por demostrarme que “El verdadero amor no es otra cosa que el deseo inevitable de ayudar al otro para que este se supere”.

Severina Perez Chinchay

AGRADECIMIENTO

Con todo mi amor y cariño a mi esposo por su sacrificio y esfuerzo, y por confiar en mis capacidades, aun en los momentos difíciles, siempre me ofreció comprensión, afecto y amor.

A mi hijo, por ser la fuente de mi motivación e inspiración diaria, impulsándome a superarme y a luchar por construir juntos un futuro mejor.

A mis padres y hermanos, quienes con sus palabras de aliento me animaron a no rendirme, a perseverar y a mantener firmes mis ideales.

A mis compañeros y amigos, que sin pedir nada a cambio compartieron conocimientos, alegrías y también tristezas. Y a todas las personas que durante estos cinco años estuvieron a mi lado, brindándome su apoyo y contribuyendo a que este sueño se hiciera realidad.

Erica Marilu Calvay Salvador

RESUMEN

En el presente trabajo de investigación denominado “El juego social como medio para favorecer el desarrollo de las habilidades sociales, Institución Educativa Inicial N° 1603, Huarmaca, región Piura, 2023” Con la finalidad de apoyar el desarrollo de habilidades sociales en los estudiantes de cinco años de edad de la Institución Educativa Inicial N°1603 Juan Velasco Alvarado del distrito de Huarmaca, provincia de Huancabamba, zona Piura, se busca sugerir tácticas de juego social. Veintidós niños y niñas de cinco años de edad de la Institución Educativa Inicial N°1603 Juan Velasco Alvarado del distrito de Huarmaca, provincia de Huancabamba, región Piura, conforman la población muestral dentro del diseño de investigación descriptivo. Según las conclusiones, las tácticas de juego social ayudan a los niños a reconocer y expresar sus sentimientos y los de los demás utilizando un lenguaje verbal y no verbal adecuado. La contribución de la investigación es que las tácticas de juego social ayudan a los niños a desarrollar sus habilidades sociales en el aula, incluida la confianza en sí mismos, la expresión de la alegría y la expresión emocional al relacionarse con los demás.

Palabras clave: El juego social, habilidades sociales, sentimientos, emociones

ABSTRACT

In the present research work called "Social play as a means to promote the development of social skills, Initial Educational Institution No. 1603, Huarmaca, Piura region, 2023" In order to support the development of social skills in five-year-old students of the Initial Educational Institution No. 1603 Juan Velasco Alvarado of the district of Huarmaca, province of Huancabamba, Piura area, we seek to suggest social play tactics. Twenty-two five-year-old boys and girls from the Initial Educational Institution No. 1603 Juan Velasco Alvarado of the district of Huarmaca, province of Huancabamba, Piura region, make up the sample population within the descriptive research design. According to the conclusions, social play tactics help children recognize and express their feelings and those of others using appropriate verbal and non-verbal language. The research contribution is that social play tactics help children develop their social skills in the classroom, including self-confidence, expression of joy, and emotional expression when interacting with others.

Keywords: Social play, social skills, feelings, emotions

ÍNDICE GENERAL

Resumen	iii
Abstract	iv
Índice General	v
Índice de Tablas	vi
Introducción	10
Capítulo I. Diseño Teórico	¡Error! Marcador no definido.
1.1 Antecedentes de la Investigación.....	¡Error! Marcador no definido.
1.2} Base Teórica.....	¡Error! Marcador no definido.
1.3 Bases Conceptuales.....	15
Capítulo II. Diseño metodológico	23
Capítulo III. Resultados	26
Capítulo IV Discusión de resultados	30
Capítulo V Propuesta de intervención.....	33
Conclusiones	58
Recomendaciones.....	51
Referencias.....	52
Anexos	53

Índice de Tablas

Dimensión 01: Expresión de emociones.....	26
Dimensión 02: Autoafirmación	27
Dimensión 03: Habilidades para relacionarse.	28

INTRODUCCIÓN

El crecimiento social y el proceso educativo están directamente relacionados con el desarrollo de las habilidades sociales. El niño adquiere la conducta social a través de sus interacciones con el entorno sociocultural, que influye en sus puntos de vista y su comportamiento. La personalidad de una persona, incluida su inteligencia, empatía y habilidades sociales, se desarrolla a lo largo de su vida. Como consecuencia, su forma de reaccionar en una situación social viene determinada por las habilidades sociales que ha adquirido en sus contactos previos con el entorno social. La entrada del niño en el sistema educativo es un momento crucial porque permite el desarrollo de habilidades sociales más sofisticadas y completas. El niño adquiere la capacidad de adaptarse a nuevas expectativas sociales, a situaciones diferentes, a cómo interactuar con otros niños, a cómo compartir nuevas normas y a cómo relacionarse con adultos y niños de su edad, tanto menores como mayores. Según Caballo (1987), la escuela tiene un impacto significativo en el proceso de socialización del niño, lo que le permite alcanzar todo su potencial. Sin embargo, según Pozo (1996), el profesor es responsable de estimular y fomentar en sus alumnos un tipo particular de relación que apoye las actividades de aprendizaje en el aula. El desarrollo de habilidades sociales -como la comunicación interpersonal, la asertividad, la empatía, la afectividad, el liderazgo y la resolución de conflictos- que permitan a los niños interactuar y adaptarse a su entorno social y cultural, beneficiando tanto al individuo como al avance de la sociedad en general, es responsabilidad de los profesores. En estos y otros argumentos teóricos se basa la importancia del presente trabajo de investigación, asumiendo que el rol de la escuela en el proceso de socialización del niño, es el suceso más importante en este proceso. La finalidad de la escuela, reconocida como institución educativa y de formación, es socializar a los niños, lo que implica dotarles de un conjunto de habilidades, disposiciones y pasiones necesarias para una transición fluida a la sociedad. Sin embargo, si bien la mayoría de conceptos y enfoques teóricos destacan la importancia de la escuela en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños; sin embargo, en los sistemas educativos no siempre los planes curriculares en los niveles de inicial en particular, contemplan el desarrollo de las habilidades sociales, siendo sus

implicancias negativas en la mayoría de casos, traducidas en carencia de socialización, agresividad, infantil, problemas en la autoestima, en la autonomía de los niños, etc.

El presente estudio tiende a constituirse en un aporte para los diferentes estudios o programas que se puedan desarrollar, en el campo del juego social y las habilidades sociales ya sea dentro de las instituciones educativas, porque permite determinar cómo influyen entre sí las variables independiente y dependiente.

Respecto a nuestro trabajo de investigación, se percibe, que los niños y las niñas del de 05 años de la institución educativa Inicial N°1603 Juan Velasco Alvarado, del distrito Huarmaca, provincia de Huancabamba, región Piura, en su participación en clase es mínima, el niño permanece en silencio, durante el transcurso de la clase, se percibe cierta inseguridad cuando le pregunta la docente, hacen uso excesivo de muletillas; y con el excesivo movimiento de manos o de pies, expresa un estado emocional de nerviosismo e inseguridad, evidenciándose temor de expresar lo que piensan a fin de evitar la burla de sus compañeros; por otra parte, se percibe que cuando se les hace una crítica o sugerencia se ven bastante afectados, incluso lloran, evidenciando la carencia de control en su aspecto emocional.

Formulación del problema de investigación

¿Cómo influye el juego social en el desarrollo de las habilidades sociales de los niños de 05 años de la Institución Educativa Inicial N° 1603, “Juan Velasco Alvarado”; del distrito Huarmaca: provincia de Huancabamba; región Piura?

Objetivos:

General

Proponer estrategias de juego social como medio para favorecer el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de 05 años de la institución educativa Inicial N°1603 Juan Velasco Alvarado, del distrito Huarmaca, provincia de Huancabamba, región Piura

Específicos

- Conocer, las características que presentan las habilidades sociales de los niños y niñas de 05 años de la institución educativa Inicial N°1603 Juan Velasco Alvarado, del distrito Huarmaca, provincia de Huancabamba, región Piura.
- Organizar estrategias de juegos a fin de que los niños experimenten diferentes roles sociales y emociones, a fin de contribuir al desarrollo de su imaginación y creatividad.
- Proponer estrategias basadas en los juegos sociales a fin de estimular el desarrollo de las habilidades sociales de los niños de 05 años de la institución educativa Inicial N°1603 Juan Velasco Alvarado, del distrito Huarmaca
- Validar los instrumentos sobre habilidades sociales por un juicio de expertos.

Hipótesis.

Si se propone el juego social como medio de aprendizaje sustentado en la teoría cognoscitiva social de Bandura, en la teoría de la práctica de Groos, el juego como recreo de G. Winnicki entonces es posible estimular el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de 05 años de la institución educativa Inicial N°1603 Juan Velasco Alvarado, del distrito Huarmaca, provincia de Huancabamba, región Piura

Este informe está organizado en cinco capítulos: En el primero se exponen los fundamentos teóricos utilizados en relación con el problema de investigación. La propuesta, incluidos sus fundamentos, objetivos y estrategia de intervención, se presenta en el tercer capítulo, después de exponer el diseño de la investigación y los resultados en el segundo. Tras la presentación de los resultados en el cuarto capítulo, el quinto presenta las sugerencias, a las que siguen las referencias y los anexos relacionados.

CAPÍTULO I DISEÑO TEÓRICO

1.1.- ANTECEDENTES

Internacionales

Yagual (2019) Las estrategias lúdicas para el desarrollo de habilidades sociales pueden ayudar a los niños de 4 a 5 años de la escuela de educación básica «Portete de Tarqui», ubicada en la comuna Tugaduaaja, parroquia Chanduy, cantón Santa Elena, provincia de Santa Elena. Determinar el significado de las estrategias de juego para el desarrollo de las habilidades sociales de los niños de 4 a 5 años de la escuela de educación básica «Portete de Tarqui» fue el objetivo del estudio. La estrategia de juego puede servir como punto de partida para futuros estudios sobre el uso de juegos en la educación. Del 100% de los encuestados, se comprobó que el 86% no sabía nada sobre estrategias de juego, el 11% sólo había oído hablar de ellas de pasada y el 3% nunca había oído hablar de ellas. Dado el alto porcentaje de personas que desconocen las técnicas de juego, es esencial celebrar charlas sobre el tema para que los padres sean conscientes de las lecciones que se imparten a sus hijos.

Monjas, M. I. (2019) Programas de enseñanza de habilidades de interacción social (PEHIS) para niños y adolescentes. Universidad de Salamanca, España. Los principales objetivos de la autora son diseñar minuciosamente el contenido del entrenamiento y la forma en que cada centro lo implementará como parte del Programa de Habilidades de Interacción Social (PEHIS). Sostiene que, contrariamente a lo que sugiere el término, las habilidades sociales no son cualidades innatas que las personas posean desde el nacimiento. Probablemente, el desarrollo de las habilidades sociales en la mayoría de las personas depende en gran medida de la maduración y de las experiencias de aprendizaje, aunque un cierto componente biológico puede ayudar o dificultar las relaciones tempranas con los padres y otras personas significativas. Aunque estas experiencias de aprendizaje no siempre se traducen en un comportamiento socialmente aceptable, son especialmente cruciales en etapas de la vida en las que nuestra capacidad para elegir nuestro entorno social se ve muy limitada, como en las épocas de mayor crecimiento social, cognitivo y físico. Sostiene que los centros educativos no se enfrentan a retos insuperables a la hora de poner en práctica la formación. El

programa es una actividad muy planificada y cohesionada que puede utilizarse en la escuela primaria. El autor afirma que las seis áreas y las treinta destrezas del programa abarcan diversas facetas del comportamiento social, como la resolución de problemas interpersonales, las destrezas de interacción con compañeros y adultos y las destrezas de autoexpresión personal, todas ellas cruciales para el crecimiento personal de los alumnos.

Brito, P. A. (2021). Las estrategias lúdicas en el desarrollo de habilidades sociales en los niños de educación infantil de la “Unidad Educativa Fray Álvaro Valladares” Del Cantón Pastaza. Universidad Técnica de Ambato. Ecuador. El objetivo principal de este estudio es demostrar el valor de las tácticas lúdicas para ayudar a los niños y niñas de educación inicial de la unidad educativa Fray Álvaro Valladares de la provincia de Pastaza a desarrollar sus habilidades sociales. Treinta y seis estudiantes conformaron el grupo demográfico con el que trabajamos. Junto al enfoque bibliográfico y de campo, en el área metodológica se empleó un enfoque cualitativo-cuantitativo para facilitar la recolección de datos de los estudiantes.

A nivel nacional

Condor, M; & Condor, Y. (2018). El comportamiento social de niños de la I.E. N° 767, Anco. Huancavelica. Universidad Nacional de Huancavelica. Caracterizar el comportamiento social de los jóvenes de la I.E. N° 767 Anco-Huancavelica fue el objetivo de este estudio. Participaron del estudio 15 niños (33,3% niñas y 66,7% niños). Se utilizó la Escala de Comportamiento de Reyna y Brussino para Preescolar y Jardín de Infancia. Los resultados generales indicaron niveles medios de problemas de conducta externalizante e internalizante y altos niveles de desarrollo de habilidades sociales (interacción, cooperación e independencia social). El grupo de niños de cuatro años fue el que mostró un mayor desarrollo de las habilidades sociales. Aunque el desarrollo de la interacción social y de las capacidades independientes es similar, los varones muestran habilidades de interacción social superiores.

Montalvo, M. E. (2019). Habilidades sociales en niños de cinco años de una institución educativa pública de San Juan de Lurigancho. Universidad San Ignacio de Loyola. Lima. Determinar las habilidades sociales de los preescolares de una escuela pública de San Juan de Lurigancho fue el objetivo de este estudio. El estudio es de corte transversal, descriptivo, no experimental y fundamental desde el punto de vista metodológico. Se trabajó con una muestra de alumnos de 65 años del colegio público de primer nivel de San Juan de Lurigancho. La prueba de Habilidades de Interacción Social, desarrollada en 2016 por Maklouf y Shadia Abugattas, fue el instrumento utilizado. Determina si los niños de entre tres y cinco años presentan niveles altos, regulares o deficientes en el desarrollo de habilidades sociales mediante la evaluación de sus capacidades sociales. En consecuencia, puede concluirse que el desarrollo de las habilidades sociales de la muestra se sitúa en un nivel normal. El examen de las dimensiones muestra que las capacidades de conexión del niño están en un nivel alto, pero su autoafirmación y expresión emocional están en un nivel sorprendentemente bajo.

Yanac, E. (2019). Habilidades sociales en niños de 5 años de una Institución Educativa Pública de San Juan de Lurigancho. Universidad San Ignacio de Loyola. Lima. Determinar las habilidades sociales de los preescolares de una escuela pública de San Juan de Lurigancho fue el objetivo de este estudio. El estudio es de corte transversal, descriptivo, no experimental y fundamental desde el punto de vista metodológico. Se trabajó con una muestra de alumnos de 65 años del colegio público de primer nivel de San Juan de Lurigancho. El test de Habilidades de Interacción Social, desarrollado en 2016 por Sharia Abugattas y Maklouf, fue el instrumento utilizado. Determina si los niños de entre tres y cinco años presentan niveles altos, regulares o deficientes de desarrollo de habilidades sociales mediante la evaluación de sus capacidades sociales.

Así, puede decirse que el desarrollo de las habilidades sociales de la muestra se sitúa en un nivel normal. Las habilidades relacionales del niño se encuentran en un nivel alto, según el análisis de las dimensiones, pero su expresión emocional y su autoafirmación están en un nivel alarmantemente bajo.

1.2.- BASES TEÓRICO CIENTÍFICAS

1.2.1.- La Teoría del Aprendizaje Social de Bandura

Según la teoría del aprendizaje social de A. Bandura (1987), los niños adquieren nuevos comportamientos en entornos sociales mirando y copiando lo que observan. Además, apoya la noción de que el niño está influido por otras personas. Tres ideas fundamentales sustentan la teoría del aprendizaje social de A. Bandura (1987): que las personas pueden aprender por observación; que el estado mental influye en este proceso de aprendizaje; y que aprender algo no siempre se traduce en un cambio de comportamiento. En realidad, la convivencia escolar es una etiqueta social que aplicamos a una amplia gama de comportamientos, según Bandura (1987). Aplicar o no esta etiqueta a un acto concreto depende del significado que le asignemos, en el que influyen una serie de factores individuales y, sobre todo, sociales, como creencias, valores, prejuicios, etcétera. En consecuencia, lo que constituye un comportamiento agresivo puede diferir sustancialmente entre culturas, dependiendo del contexto histórico, etc.

Bandura (1987) citado por Papalia (2009): Según él, las personas sólo actúan agresivamente cuando han descubierto las ventajas de la confrontación. Aunque los teóricos del aprendizaje social reconocen que la insatisfacción puede aumentar nuestra propensión a la ira y la agresividad, sostienen que sólo responderemos violentamente a la frustración si hemos aprendido a hacerlo. Antes de volvernos conflictivos, debemos utilizar la violencia para lograr nuestros propios objetivos (como conseguir que alguien deje de molestarnos o quitarle algo a otra persona) o demostrar a los demás que los demás tienen éxito utilizando la agresión. (Página 271).

Esta teoría afirma que la respuesta conflictiva del niño depende de las condiciones de su entorno social; reaccionará a los ataques percibidos, ya sean colectivos o individuales, mediante conductas conflictivas, que pueden ser psicológicas o físicas. El comportamiento conflictivo, según Bandura (1987), es un tipo particular de actividad social que se adquiere y se mantiene utilizando los mismos procesos que otros comportamientos sociales: el aprendizaje por observación y el refuerzo directo.

Las conductas conflictivas «se mantienen y se convierten en hábitos cuando proporcionan algún tipo de beneficio a la persona que las lleva a cabo», según Bandura (1987) (p.52). En consecuencia, afirma que «los hábitos agresivos suelen persistir porque son instrumentales para la consecución de ciertos objetivos, son útiles para detener los comportamientos perjudiciales de otros, son aprobados socialmente por los iguales y, por último, son intrínsecamente reforzantes para el agresor» (p. 53).

Aunque Bandura reconoce que algunas emociones internas, como la rabia o la irritación, pueden fomentar la violencia, no cree que estas emociones sean necesarias para que se produzca la agresión. Sostiene que cuando hay señales de conflicto, la excitación psicológica hace que una persona sea más propensa a actuar de forma que exacerbe el conflicto. En la medida en que el sujeto tiende a interpretar su activación interna como una señal de insatisfacción o enfado cuando existen señales competidoras, cualquier tipo de activación puede tener este impacto (Bandura 1987, p. 55).

Bandura (1987) explica, “que sería muy peligroso si las personas aprendieran sólo a base de su experiencia, como se creía anteriormente, en lugar de que sea a través de observar a otros y aprender de sus acciones” (p.57). Por ejemplo, si un profesor reprende a un alumno por copiar en un examen, otros estudiantes pueden ser testigos de las repercusiones de su comportamiento y decidir que copiar es inaceptable. Afortunadamente, según Bandura, la mayoría de las personas aprenden comportamientos mediante la observación y el modelado. Observando a los demás, puede utilizar la información para hacerse una idea de cómo se realizan los nuevos comportamientos, y puede utilizarla como guía para actuar de forma similar en el futuro.

1.2.1.1.- Principios del aprendizaje social

El aprendizaje es social porque implica a la comunidad, como demostró Bandura (1987). Afirmó que, además del material que se estudia en clase, los alumnos también adquieren conocimientos por la conducta de sus compañeros, padres y profesores (p. 62). Bandura esbozó cuatro conceptos de aprendizaje social:

a.- Atención: La concentración y la atención son esenciales para el aprendizaje. Los niños, en particular, son más propensos a prestar atención si observan algo novedoso o diferente.

b.- Retención: Asimilar y memorizar los conocimientos que acaban de adquirir.

c.- Reproducción: Repasar el material aprendido previamente y aplicarlo cuando sea necesario, por ejemplo, durante un examen.

d.- Motivación: No hay interés en hacer nada si no hay motivación. Este tipo de motivación puede empezar cuando vemos que otra persona recibe elogios o críticas por hacer algo o por no hacerlo, lo que nos inspira el deseo de seguir su ejemplo o de abstenernos de hacerlo.

1.2.2.- Teoría del juego como escuela de vida de K. Groos

Groos (1901) plantea una interrogante central: ¿Qué distingue el juego de un adulto del niño?; son indagaciones que se remontan a principios del siglo XX. «El juego es una forma de ejercitar o practicar los instintos antes de que estén plenamente desarrollados; es un ejercicio preparatorio para el desarrollo de funciones que son necesarias para el periodo adulto», concluye (p. 22). Dado que el lactante desarrolla las funciones vitales que actúan como autoafirmación natural, la teoría del juego «consiste en una preparación para la vida». En consecuencia, el juego sirve como medio para promover la educación y el crecimiento personal (p. 24).

1.2.3.- El juego como recreo según G. Winnicki

La recreación «significa recrear, es decir, está estrechamente ligada a la creatividad, romper la monotonía de lo habitual, necesario y a veces rutinario para recrear un espacio propio y agradable», según G. Winnicki (2017) (p.09). Según él, «el juego, la recreación y el método de educación creativa derivan de la creatividad» (p. 11). Según su etimología, la palabra «recrear» significa crear algo de la nada. Si este fuera el caso, el juego sería un medio de reponer la energía física y mental agotada por el trabajo. Sin embargo, esto no es del todo cierto. El hombre busca la razón para jugar. «Cuando el hombre se dedica a una actividad

concreta, las fuerzas que gasta de otras formas pueden recuperarse y rejuvenecer». Como el juego parece ser continuo, esta realidad difiere para el niño (p. 24).

1.3.- BASES CONCEPTUALES

Variable independiente: El juego social

1.3.1.- Definición del juego.

«El juego tiene diferentes formas de manifestarse durante el desarrollo del niño», según Piaget (1946) (p. 27). El niño «rehace, revive, resuelve, compensa y completa la realidad mediante la ficción», sostiene, «a través de una actividad real del pensamiento» (pág. 28). El juego en la primera infancia suele consistir en experimentar, tocar objetos y repetir tareas concretas. Sostiene que «el juego es la actividad fundamental del niño, ya que necesita jugar para eludir o sortear los obstáculos que le plantea el mundo adulto, para conocerse a sí mismo, para procurarse placer y entretenimiento, para aprender, asimilar y conquistar todo lo que le rodea» (p. 29). Como vemos, el juego es una parte esencial del desarrollo intelectual, emocional y social de todo ser humano, especialmente durante la infancia, cuando se desarrollan las capacidades mentales y físicas y el juego desempeña un papel importante en la adquisición y consolidación de pautas de comportamiento, relación y socialización.

1.3.2.- Características del juego

Campos, M., Chacc, I., Gálvez, P. (2017). proponen que el juego tiene las siguientes características:

- a. Es un ejercicio placentero que promueve un crecimiento emocional equilibrado, ofreciendo disfrute y reavivando el deseo de jugar.
- b. Permite expresar emociones y sentimientos.
- c. El juego debe ser libre, espontáneo y totalmente voluntario; debe iniciarse por voluntad propia, pudiendo ejercer esa libertad seleccionando y alterando el juego a medida que se desarrolla.
- d. Todo juego tiene una finalidad lúdica, que es el propio juego. Esta finalidad es independiente de los objetivos educativos, creativos o relacionales del juego.
- e. El juego sugiere acción.

- f. El juego está ambientado en un mundo ficticio.
- g. Permite la exploración sin restricciones del entorno inmediato. Todo juego tiene limitaciones de tiempo y espacio.
- h. El juego indica la etapa evolutiva del niño.
- i. El juego proporciona al joven equilibrio emocional y realización personal, lo que le permite autoafirmarse.
- j. El juego favorece la socialización ya que ayuda a construir relaciones consigo mismo y con los demás.

Por otra parte, Huizinga (1998, p. 42-51) asume que el juego tiene siete características:

- a. Ser libre no implica tener que hacer nada.
- b. Placentero: agradable cuando se hace bien.
- c. Superflua: no es útil por sí misma.
- d. Determinado en el tiempo y en el espacio: tiene un espacio donde se realiza y un tiempo en el que se ejecuta.
- e. Ordenada: todas sus formas están controladas.
- f. Emoción y tensión: hay una falta de seguridad sobre lo que va a ocurrir.
- g. Misterio y evasión: provoca que las personas eviten su vida cotidiana.

1.3.3.- Juegos Sociales

Según Arango (2001), «el juego facilita el desarrollo integral de todos los niños, ya que fortalece las esferas física, emocional y social, así como el aspecto intelectual a través de la creatividad e imaginación del niño» (p. 18). Continúa diciendo que los juegos pretenden fomentar la cooperación, la dinámica de grupo, el sentido de responsabilidad colectiva y el espíritu institucional, entre otras cosas. Los juegos fomentan la camaradería y la interacción social (p. 18). «A través del juego, el niño toma conciencia de su entorno cultural y del medio que le rodea», según Arango (2001), que esboza los principales propósitos del juego en la etapa social. El pequeño recoge las reglas del juego, aprende a compartir y colaborar con los demás y comprende que puede ganar o perder (p. 27). Según él, «desde el punto de vista de la sociabilidad, a través del juego se entra en contacto con los iguales, lo que ayuda a conocer a las personas del entorno, a aprender reglas de

comportamiento y a descubrirse a sí mismo en el contexto de estos intercambios» (p. 31); «desde el punto de vista del desarrollo afectivo-emocional, el juego es una actividad que proporciona placer, entretenimiento y...» (p. 29).

1.3.4.- El juego social desde un enfoque pedagógico

Desde la pedagogía, Arango (2001) dice que “el juego es una actividad con diferentes grados de organización y libertad” (p. 33), así tenemos:

a.- Libre o espontáneo: El juego es sugerido y elegido por el joven. El monitor asume la posición de observador.

b.-Dirigida: Es el método más crucial para llevar a cabo una intervención pedagógica. El alumno toma decisiones y las lleva a cabo mientras el profesor guía y eleva la apuesta en este tipo de juegos. Dado que el profesor será quien proponga y dirija los juegos dentro de un tiempo y espacio predeterminados, los juegos que se trabajarán serán de tipo guiado al examinar el tipo de estructura del juego.

1.3.5.- El juego social y sus beneficios.

El desarrollo psicosocial, emocional y cognitivo de los niños depende del juego social. Los niños participan y se relacionan entre sí a través del juego, que es crucial para su desarrollo porque les enseña a resolver problemas, a comunicarse con los demás y a ser creativos. A través del juego social, los niños pueden construir su propio aprendizaje, experimentar las realidades de su entorno y desarrollarse de forma integral. Los niños participan en juegos sociales cuando interactúan con otros niños o adultos. El juego en la primera infancia se vuelve progresivamente más complicado y sociable. Los niños empiezan a participar en juegos sociodramáticos a los cuatro años, colaborando para adoptar papeles e inventando sus propias reglas. Un tipo de juego especialmente beneficioso es el juego social.

1.3.6.- Clasificación del juego social

Según Garaigordobil y Fagoaga (2006) El juego fomenta la capacidad del niño para comunicarse y expresarse de forma desenfadada. Como resultado, está

abordando implícitamente los aspectos personales de su vida en los que tiene dificultades mientras disfruta (p. 21). Según su argumento, «el juego ayuda al niño a perder el miedo o el temor a resolver sus problemas y dificultades, así como a adaptarse a la realidad que le rodea y lograr así la integración en el grupo del que forma parte.» Jugar no es sólo un elemento lúdico; también es una forma maravillosa de practicar las habilidades sociales (p. 27).

Garaigordobil y Fagoaga (2006, p. 38) clasifican el juego social en: simbólicos, de reglas y cooperativos.

a.-El juego simbólico: Dado que deben discutir el argumento, la distribución de roles y las dificultades que suelen surgir para reproducir las interacciones de los adultos, el juego simbólico mejora la comunicación y las conexiones interpersonales. A través del juego, el niño experimenta muchos escenarios en los que emergen emociones, actitudes y comportamientos, creando así nuevos espacios de relación. El juego simbólico favorece el desarrollo y la adaptación social del niño. Estas actividades ayudan a los niños a conocerse mejor a sí mismos y al mundo social, a colaborar y comunicarse con sus compañeros y a desarrollarse moralmente.

b.- El juego de reglas: Los juegos con reglas favorecen el desarrollo de la sociabilidad que fomentan los juegos simbólicos, ya que son una herramienta que ayuda al desarrollo de habilidades cognitivas para la interacción social. Los jugadores de su entorno controlan la agresividad y fomentan el civismo y la convivencia armoniosa. Estas actividades se organizan según reglas objetivas; los juegos de reglas son competiciones entre personas que implican combinaciones sensoriomotoras o intelectuales.

c.- El juego cooperativo: Estos juegos, que se basan en los conceptos de aceptación, cooperación y compartir, fomentan la comunicación, la unidad y la confianza. Los jugadores se ayudan mutuamente a alcanzar objetivos comunes.

1.3.7.- Estrategias en la utilización del juego.

Hay muchas técnicas diferentes disponibles mientras se plantea un juego, y la selección de la mejor depende en gran medida de sus objetivos. Madueño, P.

(2019) afirma que se pueden sugerir varias tácticas para la aplicación del juego, entre ellas:

a.- Estrategias de cooperación: En este tipo de juegos, el método es más importante que el resultado. La capacidad del juego para unir al grupo lo convierte en una valiosa estrategia de cooperación. Los individuos dan más importancia a la colaboración, la creatividad y la conexión social que a la competición y el rendimiento.

b.- Estrategias de oposición: Dado que ganar no es un objetivo en sí mismo, la competición es sólo otro componente instructivo y no implica ganar de ninguna manera. Esta forma de oposición es beneficiosa para el desarrollo de la atención, la adquisición de una nueva imagen modificada de sí mismo y el fomento de la autoestima. Puesto que la competición incluye tanto ganar como perder, debe ayudar a todos los alumnos a conseguir logros y educarles para aceptar sus propias limitaciones y las de los demás.

c.- Estrategias de resolución: El juego ayuda a los jugadores a mejorar sus actitudes y habilidades en la toma de decisiones, la creatividad, la autoafirmación, la resolución de problemas y el pensamiento divergente. Se hace hincapié en las capacidades del alumno relacionadas con la toma de decisiones o los procedimientos.

Variable dependiente: Habilidades sociales

1.3.8.- Las habilidades sociales

Al fomentar el bienestar de las personas al unísono con un proceso dinámico, el desarrollo social, según Midgley (2011), mejora gradualmente las condiciones de vida de toda la población. Un componente vital del funcionamiento humano son las habilidades sociales. De hecho, entablamos algún tipo de relación social en diversos grupos, como la familia, el trabajo y el estudio, desde que nos levantamos cada hora. El nivel de nuestras habilidades sociales determina incluso toda nuestra existencia. Caballo (2002) afirma que los talentos son habilidades sociales particulares necesarias para llevar a cabo con éxito actividades interpersonales.

Cuando hablamos de estas habilidades, nos referimos al conjunto de comportamientos que hemos adquirido.

La vida de las personas depende del desarrollo de sus habilidades sociales, ya que les da muchas opciones y posibilidades, les permite establecer vínculos amistosos, les ayuda a enfrentarse a diversas situaciones y les enseña a afrontar los retos, les ayuda a adaptarse a distintos contextos, les permite convivir con los demás y les ayuda a crecer como individuos, según Monjas (1996, p. 45). Dado que las habilidades sociales se adquieren a lo largo de la vida y se aplican en diversos contextos, pueden reforzarse o fortalecerse en función del impacto social que proporcionan. El aprendizaje en la escuela y el proceso de desarrollo social trabajan juntos para crear habilidades sociales. Las habilidades sociales y la timidez no son innatas en los niños, sino que se desarrollan a lo largo del tiempo, a medida que aprenden a relacionarse con los demás y a reaccionar ante diversas circunstancias.

Según Brito, P. A. (2021), las habilidades sociales pueden aprenderse y, para que se aprendan y desarrollen bien, hay que tener en cuenta los siguientes aspectos:

- a) Un modelo de conducta adecuado que permita la instrucción en técnicas de resolución de conflictos, desarrollo de conductas asertivas, etc.
- b) Una valoración coherente de las cosas buenas que hacen las personas.
- c) Apoyar el crecimiento del pensamiento divergente, o la búsqueda variada de diferentes enfoques para la solución de un problema.
- d) Proporcionar oportunidades para el desarrollo de habilidades sociales intentando construir contextos de acción (ficticios) que sean relacionables cuando se realicen en un entorno real.

«Las habilidades sociales son comportamientos sociales que los individuos utilizamos para relacionarnos, a través de los cuales expresamos nuestros sentimientos, deseos y opiniones, de forma respetuosa, sin dañar a los demás y respetando sus derechos, con el fin de resolver cualquier problema de forma armoniosa», según Caballo (1986) (p.9). Las habilidades sociales son la capacidad

de exhibir comportamientos que influyen en las conexiones interpersonales, al tiempo que maximizan las relaciones positivas dentro del grupo.

Según Bandura (1996, p.82), los alumnos adquieren comportamientos adecuados a través del modelado, la observación, la imitación y el refuerzo positivo. Se da a entender que el educador sirve de mediador al dar ejemplo en cuanto a actitudes. Caballo (1986) sostiene al respecto que «las habilidades sociales son aquellas que vienen a formar conductas y comportamientos que nos permiten relacionarnos con el medio social y establecer una adecuada interacción» (p.52); afirma que «desarrollar nuestras habilidades sociales es necesario para participar en nuestra sociedad de forma adecuada y competente, ya que el conjunto de habilidades sociales es establecer un vínculo, trato y participación adecuada con cada persona, así como con los acontecimientos de la vida cotidiana» (p.59).

1.3.9.- Tipos de habilidades sociales

Campos, M., Chacc, I., Gálvez, P. (2017).) sugieren una clasificación adicional que identifica hasta seis grupos distintos de habilidades sociales, cada uno de los cuales desarrolla un conjunto único de capacidades sociales en una etapa diferente de la vida.

a.-Primeras habilidades sociales: Las habilidades básicas pertenecen al primer grupo, ya que deben adquirirse a lo largo de los primeros años de vida y durante las primeras fases de la educación, pues es la base para lograr un grado básico de adaptación social. Participar, Entablar un diálogo, Continuar la conversación, Plantear una pregunta, Expresar gratitud, Saludar, Presentarse y Presentar a los demás.

b.-Habilidades sociales avanzadas: El segundo grupo ayuda a las personas a desenvolverse en entornos sociales de forma adecuada, segura y eficaz. Solicitar ayuda, Estar con los demás, Dar indicaciones, Según las indicaciones, argumentar y persuadir a los demás.

c.-Habilidades relacionadas con los sentimientos: La tercera categoría comprende habilidades que apoyan el proceso de identificación de las emociones

de otras personas, fomentando la autoconciencia y la reflexión sobre las propias necesidades y pasiones. Ser consciente de las propias emociones, Comunicar las propias emociones, Reconocer las emociones de los demás, Gestionar la ira de los demás, Manejar el miedo, Mostrar compasión y Recompensar el buen trabajo.

d.-Habilidades para solucionar el conflicto: La cuarta categoría contiene las habilidades que necesitamos para saber cómo comportarnos en situaciones estresantes, dejando a un lado las reacciones hostiles y eligiendo en su lugar una asertiva. Pedir autorización, Ceder algo, Ayudar a los demás, Utilizar la contención, Negociar, Proteger los propios derechos, Responder a las bromas, Evitar los conflictos y Evitar las agresiones físicas (no meterse en peleas).

1.3.10.-Dimensiones de las habilidades sociales

a.-Habilidades para relacionarse: Comprende que el infante busque a sus pares para jugar, que participe en actividades de forma grupal mostrando iniciativa, sea empático para compartir con sus pares, sea competente para prestar cosas y siga órdenes. Abugattas (2016)

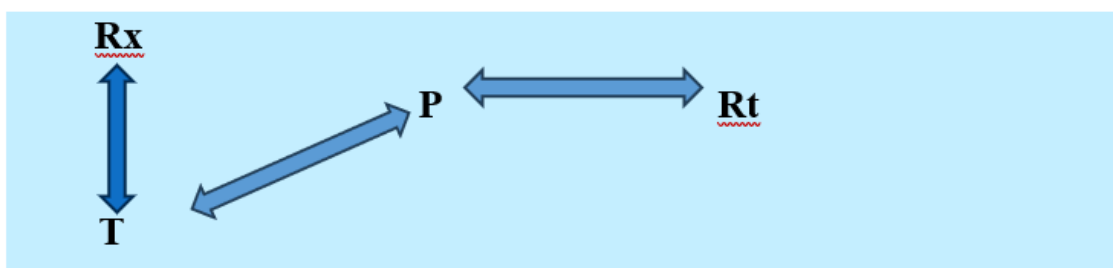
b.-Autoafirmación: Ven habilidades como ser capaces de expresar sus diferencias, aceptar el rechazo, defenderse a sí mismos y a sus compañeros adecuadamente y admitir sus errores. Abugattas (2016)

c.-Expresión de emociones: Se relaciona con las habilidades de ser gregario y comprometedor, de expresar sus muchas emociones a través de un lenguaje verbal y no verbal apropiado, y de identificar las emociones de los demás. Abugattas (2016)

CAPÍTULO II: MÉTODOS Y MATERIALES

2.1.-Tipo de diseño

El presente trabajo de investigación por su finalidad es una investigación de tipo básica, descriptiva, no experimental con propuesta, ubicada dentro del paradigma cualitativo-cuantitativo. Con la finalidad de apoyar el desarrollo de habilidades sociales en los niños de cinco años de edad de la Escuela N°1603 Juan Velasco Alvarado del distrito de Huarmaca, provincia de Huancabamba, región Piura, la investigación tiene como objetivo sugerir prácticas de juego social.



Leyenda:

Rx: Realidad problemática

T: Marco teórico

P: Propuesta teórica

Rt: Realidad por transformar

2.2.- Población y muestra

La población muestral comprende 22 niños y niñas de 05 años de la Institución Educativa Inicial N°1603 Juan Velasco Alvarado, del distrito Huarmaca, provincia, Huancabamba, región Piura

2.3.-Técnicas, instrumentos, equipos y materiales.

Técnicas

La observación: El método de observación se considera el más adecuado para recabar información que aborde el tema de estudio. Un método que permite

percibir directamente las realidades objetivas sin recurrir a intermediarios es la observación.

Aunque las observaciones pueden clasificarse de diversas maneras, se considera práctico para este estudio enfocarlas desde dos ángulos:

a.- Considerar la postura del sujeto durante el proceso de observación

La modalidad conocida como «observación participante» es aquella en la que el objeto se conoce desde dentro. Cuando el observador es un miembro de la comunidad estudiada, puede ser natural; cuando el investigador se une al grupo para ayudar a recoger datos, puede ser fingida.

Cuando un observador se mantiene al margen del escenario que está presenciando, se habla de observación no participante. En este caso, el observador se mantiene al margen del grupo mientras lo estudia. Dado que el instructor forma parte de la comunidad educativa e interactúa con el objeto de observación -en este caso, los alumnos- en diversos escenarios de forma habitual, en este estudio se utilizó la observación participante. Esto le permite obtener la información necesaria para su estudio.

b.- Según los instrumentos utilizados por el sujeto en el proceso de la observación

-Observación sistemática: Implica un registro menos flexible y se utiliza en escenarios de diagnóstico y categorización basados en criterios preestablecidos.

-Una observación sistemática requiere más tiempo y tiene un registro de observación muy amplio. Implica ver la realidad sin nociones preconcebidas que puedan restringir los hallazgos y conclusiones.

Debido a que el observador, o instructor, lleva a cabo la observación como un proceso guiado por ciertas normas o criterios y utiliza una lista de comprobación como herramienta de apoyo para facilitar el seguimiento de comportamientos específicos de los alumnos, en este estudio se emplea la observación sistemática.

Instrumentos de la observación

a.-La escala de actitudes

Likert (1984) desarrolló una herramienta de evaluación denominada escala de actitudes que permite calibrar el grado en que el sujeto de estudio tiene determinadas actitudes. Esta estrategia, según Likert, consiste en un conjunto de afirmaciones con las que el receptor puede indicar si está de acuerdo o en desacuerdo, o si las acepta o las rechaza. En la escala de actitudes se sugieren los comportamientos que deben evaluarse en chicos y chicas, con el fin de identificar las conductas con las que más luchan los alumnos. Esta herramienta se emplea en dos fases. Inicialmente, se utiliza para diagnosticar el estado inicial del estudio, es decir, qué habilidades sociales poseen ya los alumnos y cuáles necesitan trabajar todavía. La escala de valoración de esta herramienta es siempre, casi siempre, ocasionalmente y nunca.

Análisis estadístico de los datos

Mediante el uso de estadísticas descriptivas mostradas en gráficos circulares, los investigadores caracterizarán los datos de acuerdo con los que se recojan a través del instrumento. La información recopilada se ordenará y contabilizará de acuerdo con los objetivos de la investigación.

Estadística Descriptiva. - Se empleará el análisis de frecuencia, cuadros estadísticos, media aritmética.

CAPÍTULO III: RESULTADOS

3.1.- RESULTADOS

Objetivo específico 01:

Desarrollar un diagnóstico situacional a fin de conocer las características que presentan las habilidades sociales de los niños y niñas de 05 años de la institución educativa Inicial N°1603 Juan Velasco Alvarado, del distrito Huarmaca, provincia de Huancabamba, región Piura.

Tabla 01

Dimensión 01: Expresión de emociones

(Elaborado en base al test de Habilidades de Interacción social de S, Abugattas (2016))

N°	Ítems	Escala						Total	
		Siempre		A veces		Nunca			
		N°	%	N°	%	N°	%	N°	%
01	Comunica sus sentimientos con palabras, lenguaje corporal y gestos.	05	23	11	50	06	27	22	100
02	Reconoce las emociones de los demás compañeros	05	23	10	45	07	32	22	100
03	Utiliza distintos tonos de voz de acuerdo a cada situación.	08	36	04	18	10	45	22	100
04	Es afectivo y expresa sus sentimientos hacia los demás y los recibe con agrado.	07	32	12	54	03	14	22	100

Nota: Elaborado por las autoras en base a la guía de observación en el aula en la Institución Educativa Inicial N°1603 Juan Velasco Alvarado, del distrito Huarmaca, provincia, Huancabamba, región Piura

Interpretación

La dimensión de expresión emocional de la Tabla 01, según Abugattas (2016), incluye las habilidades de ser accesible e interesante, expresar la propia gama de emociones utilizando un lenguaje verbal y no verbal adecuado, y reconocer las emociones de los demás. Estas apreciaciones conceptuales se contrastan con los resultados, que muestran que el 50% de los niños utiliza ocasionalmente palabras, lenguaje corporal y gestos para transmitir sus sentimientos; el 45% reconoce ocasionalmente las emociones de sus compañeros; el 45% nunca cambia sus tonos

de voz dependiendo de la situación; e incluso el 54% da y recibe cumplidos ocasionalmente.

Tabla 02

Dimensión 02: Autoafirmación

(Elaborado en base al test de Habilidades de Interacción social de S, Abugattas (2016))

N°	Ítems	Escala						Total	
		Siempre		A veces		Nunca			
		N°	%	N°	%	N°	%	N°	%
05	Sabe defenderse y defender a los demás.	06	27	11	50	05	23	22	100
06	Acepta un “no” de manera apropiada y expresa sus quejas adecuadamente.	07	32	03	14	12	54	22	100
07	Sabe pedir favores cuando los necesita	05	23	11	50	06	27	22	100
08	Tiene interés en saber más sobre situaciones nuevas	13	59	03	14	06	27	22	100
09	Expresa con palabras y gestos lo que le interesa y lo que le desagrada.	04	18	11	50	07	32	22	100
10	Sabe aceptar sus errores	06	27	06	27	10	45	22	100

Nota: Elaborado por las autoras en base a la guía de observación en el aula en la Institución Educativa Inicial N°1603 Juan Velasco Alvarado, del distrito Huarmaca, provincia, Huancabamba, región Piura

Interpretación

En cuanto a la dimensión de autoafirmación, es evidente que cuando se produce una injusticia en el recreo, el niño puede en ocasiones autoafirmarse o incluso proteger a sus compañeros; sin embargo, también podemos añadir que hay casos en los que es incapaz de defenderse cuando sus compañeros le molestan. Sin embargo, se observa que el 54% de los niños no aceptan un «no» de forma adecuada y no expresan adecuadamente sus quejas; es decir, cuando algo va mal, no saben cómo expresar sus quejas en clase; ni siquiera pueden aceptar un «no» sin llorar; y ni siquiera utilizan un tono de voz adecuado cuando no están de acuerdo con algo. Sin embargo, el 50% de los encuestados afirma que ocasionalmente pide favores cuando los necesita, lo que significa que de vez en

cuando pide ayuda a sus profesores para resolver problemas o pide ayuda a sus compañeros cuando la necesita. En cambio, el 59% de los encuestados siente una curiosidad constante por las circunstancias novedosas, es decir, quiere entender las razones que las motivan. Manifiesta curiosidad por saber más sobre las historias que escucha. En cuanto a la pregunta de si comunica sus intereses y disgustos, el 50% lo hace ocasionalmente; es decir, si un compañero hace algo que le parece censurable, se lo hace saber de vez en cuando; ocasionalmente. El 45% de los encuestados afirman que no aceptan la responsabilidad de sus faltas; en otras palabras, son incapaces de pedir disculpas a sus profesores o compañeros si sus acciones les han causado angustia emocional. es incapaz de identificar cuándo ha hecho algo incorrectamente.

Tabla 03

Dimensión 03: Habilidades para relacionarse

(Elaborado en base al test de Habilidades de Interacción social de S, Abugattas (2016))

Nº	Items	Escala de valoración						Total	
		Siempre		A veces		Nunca			
		Nº	%	Nº	%	Nº	%	Nº	%
11	Participa en las actividades grupales teniendo iniciativa	06	27	12	54	04	18	22	100
12	Comparte sus cosas con los demás	06	27	11	50	05	23	22	100
13	Pide prestado lo que necesita	04	18	04	18	14	64	22	100
14	Mantiene una buena relación con los demás	07	32	11	50	04	18	22	100
15	Siguen ordenes	05	23	11	50	06	27	22	100

Nota: Elaborado por las autoras en base a la guía de observación en el aula en la Institución Educativa Inicial N°1603 Juan Velasco Alvarado, del distrito Huarmaca, provincia, Huancabamba, región Piura

Interpretación

En la tabla 03 sobre la dimensión habilidades para relacionarse, de acuerdo a lo que plantea Abugattas (2016) es cuando el infante busca a sus pares para jugar, es cuando participa en actividades de forma grupal mostrando iniciativa, asimismo es cuando refleja una actitud de empatía para compartir con sus pares, además de

ello, es cuando el niño es competente para prestar cosas y seguir órdenes. Los resultados contradicen estas apreciaciones conceptuales. Es evidente que el 54% de los niños participan ocasionalmente en actividades de grupo con iniciativa, demostrando la capacidad de colaborar con sus compañeros, tomando la iniciativa de participar en diversas actividades y ofreciendo sugerencias de actividades que pueden realizar durante el recreo. Además, el 50% de los niños comparte ocasionalmente sus pertenencias con los demás, como por ejemplo prestando su material escolar o compartiendo sus juguetes, sentimiento apoyado por el 64% de los niños que nunca piden prestado nada que necesiten y por otro lado de si mantiene una buena relación con los demás, sólo el 50% lo hace a veces; es decir de acuerdo a éste ítem, el niño mantiene ocasionalmente relaciones positivas con todos sus compañeros. A veces incluso acepta las reglas del juego e intenta conocer a gente nueva. Además, de vez en cuando se une a juegos a los que ya están jugando otros niños.

DISCUSIÓN DE RESULTADOS

3.2.- Discusión de resultados

En el presente trabajo de investigación, “El juego social como medio para favorecer el desarrollo de las habilidades sociales, Institución Educativa Inicial N° 1603, Huarmaca, región Piura, 2023” las autoras asumen que, en su interacción con el medio sociocultural, el niño va aprendiendo un comportamiento social que se traduce en sus actitudes y en su forma comportamental. En otras palabras, un niño aprende a lo largo de su vida, independientemente de si es inteligente, empático o socialmente hábil. En consecuencia, sus respuestas en situaciones sociales están influidas por las habilidades sociales que ha adquirido en sus interacciones previas con el entorno social. Según ellos, el niño adquiere la capacidad de adaptarse a nuevas expectativas sociales, a situaciones diferentes, cómo comunicarse con adultos y niños de distintas edades, cómo explicar nuevas normas y cómo relacionarse con otros niños.

La escuela tiene una función significativa en este proceso de socialización, que permitirá al niño alcanzar todo su potencial, según Caballo, V. (1987). Según Pozo (1996), el profesor es responsable de promover un tipo particular de contacto entre sus alumnos en el aula que apoye las actividades de aprendizaje. Los profesores son responsables de ayudar a los niños a desarrollar habilidades sociales que les permitan interactuar y adaptarse a su entorno social y cultural, lo que beneficia tanto al individuo como al avance de la sociedad en su conjunto. Estas habilidades incluyen la comunicación interpersonal, la asertividad, la empatía, la afectividad, el liderazgo y la resolución de conflictos. Por lo tanto, hablar de la implicación de la escuela en el proceso de socialización de un niño es lo mismo que hablar de la institución social más importante en este proceso. Las conclusiones indican que existe una diferencia entre los resultados y los métodos conceptuales que se expusieron anteriormente. La Tabla 01 revela que el 50% de las personas expresan ocasionalmente sus emociones mediante palabras y gestos; el 45% reconoce ocasionalmente las emociones de los demás; el 45% nunca altera el tono de su voz en función de la situación; e incluso el 54% hace cumplidos ocasionalmente a los demás y se alegra de recibirlos.

Una situación que va en contra de la afirmación de Abugattas (2016) de que una de las habilidades más cruciales que deben adquirir los niños es la capacidad de expresar sus emociones ya que son la manifestación de su calidez, la capacidad de reconocer las emociones de los demás y la capacidad de utilizar adecuadamente el lenguaje verbal y no verbal.

Abugattas (2016) afirma en la tabla 02 sobre la dimensión de autoafirmación que se produce cuando el niño identifica habilidades como defenderse adecuadamente a sí mismo y a sus compañeros, entender cómo aceptar el rechazo, expresar sus diferencias y ser capaz de reconocer sus propios defectos. Sin embargo, según Reátegui (2016, p.62), la autoafirmación se da cuando el sujeto cree que su imagen se refleja en sus actividades, demostrando su «yo solo» o «yo puedo», permitiéndole independizarse de su familia e identificándose como persona. Reátegui (2016, p. 62) afirma que la dimensión de autoafirmación del niño es la estructuración del autoconocimiento, que incluye los logros que el niño debe haber alcanzado para comenzar a construir la noción de sí mismo apreciando sus rasgos y atributos. En lo que respecta a la dimensión de autoafirmación, podemos observar que cuando se produce una injusticia durante el recreo, en ocasiones tiene la capacidad de quejarse e incluso de proteger a sus compañeros; también podemos añadir que en ocasiones es incapaz de defenderse cuando sus compañeros le molestan. Sin embargo, se observa que el 54% de los niños son incapaces de aceptar un «no» de forma adecuada y de expresar adecuadamente sus quejas. Esto significa que, cuando algo va mal, no saben cómo expresar sus quejas en clase, no saben aceptar un «no» sin llorar y ni siquiera utilizan el tono de voz adecuado cuando no están de acuerdo. Sin embargo, el 50% de los encuestados afirma que ocasionalmente pide favores cuando los necesita, lo que significa que de vez en cuando pide ayuda a sus profesores para resolver problemas o pide ayuda a sus compañeros cuando la necesita. Por el contrario, el 59% de los encuestados siente una curiosidad constante por las circunstancias novedosas, es decir, quiere entender las razones que hay detrás de ellas. Expresa curiosidad por saber más sobre los cuentos que escucha. En cuanto a la pregunta sobre si comunica lo que le fascina y lo que le molesta, el 50% lo hace ocasionalmente; es decir, expresa ocasionalmente sus preferencias a la hora de elegir una actividad y es capaz de hacer saber ocasionalmente a un compañero

cuando éste hace algo que le parece censurable. El 45% de los encuestados afirma no aceptar la responsabilidad de sus faltas; es decir, es incapaz de pedir disculpas a sus profesores o compañeros si sus acciones le han causado malestar emocional. es incapaz de identificar cuándo comete un error.

Según Abugattas (2016), en la Tabla 03 sobre la dimensión habilidades de conexión, es cuando el infante pide a sus compañeros jugar, cuando toma iniciativa en actividades grupales, cuando es lo suficientemente comprensivo para compartir con sus compañeros, cuando es capaz de prestar objetos y cuando obedece instrucciones. Sin embargo, es evidente que el 54% de los niños participan ocasionalmente en actividades de grupo con iniciativa y capacidad para colaborar con sus compañeros, demostrando iniciativa para participar en diversas actividades y aportando ideas de actividades que pueden realizar durante el recreo. Estas potencialidades en esta dimensión en nuestro caso de estudio no son suficientemente tenidas en cuenta en el proceso de enseñanza-aprendizaje, lo mismo ocurre con el 50% que comparte ocasionalmente sus pertenencias con los demás; es decir, puede prestar su material escolar y compartir sus juguetes con sus compañeros de clase. Esta actitud se ve respaldada por el 64% que nunca pide prestado nada que necesite. Sin embargo, sólo el 50% de los niños que tienen relaciones positivas con los demás lo hace ocasionalmente, lo que significa que ocasionalmente tiene relaciones positivas con todos sus compañeros. Incluso intenta conocer a nuevos compañeros y ocasionalmente cumple las normas del juego.

CAPÍTULO V: PROPUESTA DE INTERVENCIÓN

Tema: “El juego social como medio para favorecer el desarrollo de las habilidades sociales, Institución Educativa Inicial N° 1603, Huarmaca, región Piura, 2023”

I.- Presentación

En la investigación titulada; “El juego social como medio para favorecer el desarrollo de las habilidades sociales, en la Institución Educativa Inicial N°1603 Juan Velasco Alvarado, distrito Huarmaca, provincia, Huancabamba, región Piura” como producto del diagnóstico realizado se pudo observar que los niños y las niñas del de 05 años de la institución educativa Inicial N°1603 Juan Velasco Alvarado, en su participación en clase es mínima, pues el niño permanece en silencio, durante el transcurso de la clase; por otra parte, se percibe cierta inseguridad cuando le pregunta la docente, haciendo excesivo movimiento de manos o de pies, expresando un estado emocional de nerviosismo e inseguridad, evidenciándose temor de expresar lo que piensan a fin de evitar la burla de sus compañeros; Sin embargo, se cree que se alteran mucho e incluso lloran cuando alguien les critica o sugiere algo, lo que demuestra una falta de control emocional. En este sentido, el objetivo del presente proyecto de investigación es utilizar tácticas de juego social cooperativo para mejorar las habilidades sociales.

II.- Fundamentación

La teoría del aprendizaje social de A. Bandura (1987), que sostiene que los niños aprenden en entornos sociales viendo e imitando la conducta de la que han sido testigos, es uno de los pilares teóricos sobre los que se asienta este proyecto de investigación. Tres ideas fundamentales constituyen la base de la teoría del aprendizaje social de A. Bandura (1987): que las personas pueden aprender por observación; que los estados mentales influyen en este proceso de aprendizaje; y que la conducta de una persona no se altera necesariamente por el mero hecho de haber aprendido algo. Según Bandura (1973), la convivencia escolar es en realidad una etiqueta social que aplicamos a una amplia gama de comportamientos. El hecho de que atribuyamos o no esta etiqueta a un comportamiento concreto depende del significado que le asignemos, en el que influyen una serie de variables, como nuestros puntos de vista, valores y prejuicios. K. Groos (1901)

plantea una cuestión crucial para los defensores de la idea de que el juego sirve como escuela de vida: ¿Qué diferencia el juego de un adulto del de un niño? Según él, el juego es un medio para desarrollar los impulsos antes de que estén completamente formados. Según su tesis, el juego sirve de autoafirmación natural del niño al ayudarlo a aprender habilidades esenciales para la vida. En consecuencia, el juego sirve como herramienta para promover el aprendizaje y el crecimiento personal. En una línea similar, la psicóloga argentina G. Winnicki considera que «recrear» es reinventarse a uno mismo en su noción del juego como recreación. La autora define la recreación como «volver a crear», lo que está estrechamente relacionado con la creatividad y rompe la monotonía del proceso esencial, regular y, en ocasiones, rutinario de crear un entorno confortable propio. El juego, el ocio y el método de educación creativa son productos de la creatividad.

III.- Justificación

El presente trabajo de investigación contribuye a la realización de numerosas investigaciones y a la planificación de nuevas aportaciones sobre la importancia del desarrollo de las habilidades de interacción social, que debe fomentarse desde una edad temprana porque es una etapa crucial en la educación básica del niño. De acuerdo con lo anterior, este estudio se realiza porque es necesario mejorar las habilidades sociales de los preescolares para disminuir las conductas agresivas y permisivas y, por el contrario, aumentar su sentido de autoestima, independencia e interacciones positivas. Por ello, elegimos la Institución Educativa de Nivel Inicial N°1603 Juan Velasco Alvarado, ubicada en el distrito de Huarmaca de la provincia de Huancabamba, región Piura, donde se demostró que los niños de cinco años necesitaban desarrollar habilidades sociales en las cuatro dimensiones a través del juego social. Se considera que esta investigación tiene un gran valor, ya que supone una contribución sustancial a los futuros métodos de enseñanza. Los docentes pueden utilizar las estrategias sugeridas para abordar este problema persistente en las aulas de la primera infancia.

IV.- Objetivos

General: Diseñar estrategias didácticas para el desarrollo de habilidades sociales en los niños de 5 años, de la Institución Educativa Inicial N°1603 Juan Velasco Alvarado, del distrito de Huarmaca, en la provincia de Huancabamba, región Piura.

Objetivos específicos

- Desarrollar su capacidad de entender y expresar sus emociones básicas, fomentando la cohesión, la empatía y el autoconocimiento, creando un ambiente de confianza y respeto mutuo.
- Comprender los momentos cuando se sienten felices y a su vez detectar que es lo que les causa esa sensación.
- Promover la capacidad en manifestar y entender una de las principales emociones básicas, relacionado a la tristeza.
- Generar la capacidad de entender los momentos cuando se sientan afligidos, tristes y a su vez detectar que es lo que causan esa sensación

V.- Delimitación.

-El espacio geográfico: En el distrito de Huarmaca, provincia de Huancabamba, en la zona de Piura, participaron en el estudio niños y niñas de 5 años de edad de preescolar de la Institución Educativa Inicial, Institución Educativa N° 1603 Juan Velasco Alvarado.

VI.-Plan de intervención.

Juegos sociales para estimular el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de 05 años del nivel inicial

ACTIVIDAD 1 “El estambre o telaraña de gratitud”	
TIEMPO DE ACTIVIDAD	AULA DE APLICACION
60 min	Inicial 5 años
	
Dimensión: Expresión de emociones:	
Implica aprender a ser amable y atractivo, a reconocer los sentimientos de los demás y a expresar adecuadamente las emociones propias y ajenas a través del lenguaje hablado y no verbal. Abugattas (2016).	
Objetivo específico	
Objetivo específico 02: Desarrollar su capacidad de entender y expresar sus emociones básicas, fomentando la cohesión, la empatía y el autoconocimiento, creando un ambiente de confianza y respeto mutuo.	
Recursos	
Láminas de imágenes, colores, plumones, lápices, plastilinas, temperas.	
Secuencia del juego: El Estambre (o Telaraña de la gratitud)	
Es una dinámica de grupo, donde se utiliza un ovillo de lana para crear una "telaraña" al pasarla entre los participantes, quienes comparten aspectos positivos de otros mientras se forma la red. Esta actividad fomenta la cohesión, la empatía y el autoconocimiento, creando un ambiente de confianza y respeto mutuo. Cómo se juega: -Los miembros de la familia se sientan en círculo y uno lanza una bola de estambre a otro, diciendo algo positivo que le guste de esa persona. -El que recibe la bola debe sujetar el hilo y lanzar la pelota a otra persona, repitiendo el proceso hasta que se forme una telaraña.	

Beneficios: Fomenta la expresión de afecto y el aprecio mutuo, creando un ambiente de gratitud. Propósito de la dinámica -Fomentar la conexión y la escucha activa: Al no soltar el hilo mientras se lanza, se crea una representación física de las interconexiones entre los miembros del grupo. -Promover la expresión positiva: Cada participante dice algo positivo sobre la persona a quien lanza la lana, destacando cualidades y generando un ambiente de aprecio. -Cohesión grupal: La actividad sirve como "rompehielos", ayudando a los miembros a conocerse mejor y a trabajar en colaboración. -Reflexión y reconocimiento: Al desarmar la telaraña, se pueden recordar y reforzar los comentarios positivos compartidos.
Recomendaciones
Dejar que los niños puedan expresar sus emociones libremente.

ACTIVIDAD 2 “Charadas de emociones o Espejo emocional”	
TIEMPO DE ACTIVIDAD	AULA DE APLICACION
60 min	Inicial 5 años



Dimensión: Expresión de emociones

Implica aprender a ser amable y atractivo, a reconocer los sentimientos de los demás y a expresar adecuadamente las emociones propias y ajenas a través del lenguaje hablado y no verbal. Abugattas (2016).

Objetivo específico

Objetivo específico 02: Comprender los momentos cuando se sienten felices y a su vez detectar que es lo que les causa esa sensación.

Recursos

Lápices, colores, plumones.

Secuencia del juego Charadas de emociones

Las charadas de emociones son un juego en el que se actúan gestos para adivinar una emoción, mientras que el espejo emocional se refiere a la teoría de que las interacciones con otras personas nos sirven de reflejo para comprender nuestras propias emociones y estados internos. El primero es una actividad lúdica para identificar y expresar emociones, mientras que el segundo es un concepto psicológico para la autoconciencia.



Propósito: Ayudar a los niños y adultos a identificar, comprender y expresar emociones de forma divertida.

Cómo jugar:

- Un niño hace una expresión facial que represente una emoción, y los demás deben imitarla y adivinar qué emoción es.
- Escribir diferentes emociones (felicidad, tristeza, enojo, sorpresa, miedo) en trozos de papel.
- Colocar los papeles en un recipiente.
- Por turnos, cada participante saca un papel y representa la emoción con gestos y expresiones faciales.
- Los demás deben adivinar de qué emoción se trata.

Beneficios: Ayuda a los niños a reconocer y expresar sus propias emociones y a comprender los sentimientos de los demás, desarrollando la inteligencia emocional.

Recomendaciones
Para poder reforzar lo trabajado, los padres tendrán que dialogar con sus hijos y preguntarles en qué momento sienten alegría y que puedan también dibujar esas situaciones

ACTIVIDAD 3	
“Hacer rodar la pelota o juego de turnos	
TIEMPO DE ACTIVIDAD	AULA DE APLICACION
60 min	Inicial 5 años



Dimensión: Expresión de emociones

Implica aprender a ser amable y atractivo, a reconocer los sentimientos de los demás y a expresar adecuadamente las emociones propias y ajenas a través del lenguaje hablado y no verbal. Abugattas (2016).

Objetivo

Objetivo específico 02: Lograr mejorar su capacidad en manifestar y entender una de las principales emociones básicas, relacionado a la tristeza.

Recursos

Láminas de imágenes, colores, plumones, lápices, plastilinas, temperas.

Secuencia del juego. Hacer rodar la pelota

Hacer rodar la pelota, es una actividad para desarrollar habilidades motoras finas, coordinación y control muscular, mientras que el "juego de turnos" enseña a los niños paciencia, compartir y seguir reglas al usar un objeto físico, como una pelota, para señalar quién habla o actúa. Ambas actividades son beneficiosas para el desarrollo infantil y pueden combinarse, como en el juego de rodar la pelota y decir "mi turno, tu turno"

Cómo hacer rodar la pelota

Cómo se juega: Los niños se sientan en círculo y se pasan una pelota rodándola.

- Siéntese frente al bebé o niño y haga rodar suavemente una pelota ligera o blanda hacia él.
- Estimular el movimiento:
- Anime al niño a rodar la pelota de vuelta.
- Describir los movimientos:
- Use palabras como "rodar, rodar, rodar" para describir el movimiento y elogie sus intentos.

Cómo jugar el juego de turnos con una pelota

- Elige un objeto: Usa una pelota suave que el niño pueda sostener fácilmente.
- Inicia el juego: Explica que solo la persona que tiene la pelota puede hablar, saltar, etc.
- Juega por intervalos cortos: Practica en periodos cortos, como de 5 a 10 segundos.
- Practica el habla por turnos: Fomenta el diálogo mientras se pasan la pelota.
- Mezcla las actividades: Puedes combinar la acción de rodar la pelota con el concepto de turnos.

Beneficios del juego con pelota

Beneficios: Enseña a compartir, cooperar, tomar turnos y comprender la comunicación no verbal a través del lenguaje corporal y las expresiones faciales

Desarrollo motor: Mejora la coordinación, la motricidad gruesa y el control del agarre.

Habilidades sociales: Enseña a los niños a tomar turnos, compartir y seguir reglas.

Desarrollo cognitivo: Los niños aprenden cómo funcionan las pelotas (ruedan, rebotan) y desarrollan el lenguaje al hablar sobre el juego.

Relaciones familiares: Es una excelente forma de pasar tiempo de calidad juntos.

ACTIVIDAD 4 “Usando la mímica para expresarme”	
TIEMPO DE ACTIVIDAD	AULA DE APLICACION
60 min	Inicial 5 años



Dimensión: Expresión de emociones

Objetivo específico 02: Es el desarrollo de las destrezas de ser atrayente y cordial, de expresarse mediante el uso adecuado del lenguaje verbal y no verbal sus diversas emociones y reconocer las emociones de otros. (Abugattas, 2016)

Objetivo

Objetivo específico 02: Entender los momentos cuando se sientan afligidos, tristes y a su vez detectar que es lo que causan esa sensación.

Recursos

Lápices, colores, plumones.

Desarrollo del juego de la mímica

La mímica es el arte de expresar ideas, emociones y acciones a través del cuerpo y los gestos, sin usar la voz. La mímica es una forma de comunicación y expresión artística que utiliza gestos, movimientos corporales y expresiones faciales para transmitir ideas, emociones y acciones sin usar la voz. Puede ser un arte escénico, donde se actúa como mimo, o un juego social donde se representa y adivina conceptos.



La mímica requiere un gran dominio del cuerpo y el conocimiento de cómo cada gesto puede comunicar diferentes ideas. Al observar los movimientos, las expresiones y las posturas de una persona, podemos interpretar lo que está tratando de transmitir.

- Para expresarte con mímica, debes usar tu cuerpo y rostro para comunicar ideas y emociones sin palabras, utilizando gestos, movimientos y expresiones faciales.
- Puedes practicar imitando objetos o acciones, o jugando a adivinar palabras o emociones.
- Es un arte que mejora la expresión, el razonamiento y la conexión con los demás.

Proceso del juego

- Para expresarte con mímica, debes usar tus gestos, movimientos corporales y expresiones faciales para transmitir ideas, emociones o acciones sin usar la voz.

-Se trata de un tipo de comunicación no verbal que permite contar historias o representar objetos y situaciones.

-Para mejorar tu expresión, practica representar emociones básicas, acciones cotidianas como cocinar o estudiar, e incluso animales o profesiones, utilizando el control de tu cuerpo para crear imágenes y transmitir el mensaje deseado

Cómo se juega: Imitar acciones, animales o personajes con el cuerpo, permitiendo que otros adivinen de qué se trata.

Beneficios: Desarrolla la creatividad, la expresión corporal y la capacidad de interpretar las señales no verbales de otras personas.

Lenguaje corporal: Incluye posturas, movimientos de los hombros, y la forma en que se inclina el torso para comunicar seguridad, timidez o atención.

Gestos: Los movimientos de las manos y brazos son esenciales para representar objetos o acciones.

Expresiones faciales: El rostro es fundamental para comunicar emociones y sentimientos de forma clara.

Control del cuerpo: Es fundamental para mantener la precisión de los gestos y la creación de imágenes

ACTIVIDAD 5	
Juego de las tiendas (o de memoria)	
TIEMPO DE ACTIVIDAD	AULA DE APLICACION
45 min	Inicial 5 años



Dimensión 02: Autoafirmación

Estimular la autoafirmación del niño, desarrollando la capacidad de actuar de manera independiente en sus diferentes acciones y lograr desarrollar su autonomía y autoestima como persona.

Objetivo

Objetivo específico 03: Detectar los momentos en donde uno debe agradecer por algo.

Recursos

Útiles escolares, cartulinas y plumones.

Secuencia del juego de las tiendas

Cómo se juega: El primer jugador dice: "Fui a la tienda y compré..." y menciona un artículo. El siguiente repite la frase y añade otro artículo, y así sucesivamente.

Beneficios: Mejora la memoria, el vocabulario y la habilidad de escuchar y construir sobre las ideas de otros, fomentando la conversación.

- Estimula la memoria y la atención
- Mejora la coordinación mano-ojo
- Desarrolla habilidades cognitivas y de reacción

ACTIVIDAD 7

CONOCIENDO MI TONO DE VOZ

TIEMPO DE ACTIVIDAD	AULA DE APLICACION
75 min	Inicial 5 años



Dimensión 04: Habilidades para relacionarse

Fomentar el crecimiento de su capacidad de ser amables y atractivos, de comunicar verbalmente su gama de emociones y de comprender los sentimientos de los demás.

Objetivo

Objetivo específico 04: Entender que se pueden variar los tonos de voz, dependiendo las circunstancias y el momento.

Recursos

Laminar de diferentes lugares, plumones, papelotes

Secuencia del juego conociendo mi tono de voz

Secuencias del juego

Grábate cantando escalas o canciones hasta tus límites más agudos y graves, y luego analiza la grabación para identificar tu rango vocal, o utiliza un piano/teclado para ayudarte a encontrar las notas más bajas y altas que puedes alcanzar cómodamente.

-El tono de tu voz, también llamado tesitura vocal, se clasifica en hombres como bajo, barítono y tenor; y en mujeres como contra alto, mesosoprano y soprano.

a.-Iniciaremos la actividad realizando una reunión con todos los niños del aula; mediante el cual se les va a comentar de una manera dinámica sobre la importancia de controlar los volúmenes de voz y en los momentos en los que se puede utilizar.

b.-Una vez que tengan entendido lo explicado, el docente va realizar preguntas como:

¿En qué lugares es mejor tener un tono de voz bajo?

¿En qué lugares si sería posible gritar?

¿Cuándo tenemos que estar en silencio?

c.-Para esta parte se van a tener una ayuda visual de láminas de ciertos lugares, cómo, por ejemplo: Una biblioteca, salón de clase, un parque, un hospital; para que los niños señalen en que tono de voz se debe usar en cada lugar

d.-Como tercera parte de esta sesión, se va a realizar una parte práctica en donde el docente va a mencionar una palabra y en que tono tendrán que repetirla. Por ejemplo:

-Repitamos en un todo de voz normal, la palabra “feliz”.

-Ahora susurrando diremos “sentimientos”.

-Ahora diremos gritando “fuera”.

e.- Para culminar la actividad se va a realizar una retroalimentación de todo lo aprendido.

Cómo determinar tu tono de voz (tesitura vocal)

-Usa un piano o aplicación de afinación: Con un instrumento o una aplicación móvil, toca notas hacia arriba y hacia abajo para encontrar las notas más graves y agudas que puedes cantar sin esfuerzo, subiendo o bajando poco a poco.

-Canta con una canción de referencia: Elige una canción que te guste y que cubra un amplio rango de notas. Canta junto con ella y observa en qué partes te resulta fácil alcanzar las notas y en cuáles te cuesta más.

-Graba tu voz: Mientras cantas, grábate. Al escuchar la grabación, podrás identificar tu rango vocal y las notas más altas y bajas que puedes producir, dándote una idea clara de tu tesitura.

-Identifica tu tipo de voz: Una vez que conozcas tu rango vocal, puedes compararlo con los rangos típicos de los diferentes tipos de voz para clasificarte:

ACTIVIDAD 8	
APRENDIENDO LOS SALUDOS Y DESPEDIDAS	
TIEMPO DE ACTIVIDAD	AULA DE APLICACION
75 min	Inicial 5 años
	
Dimensión 04: Habilidades para relacionarse	
Estimular el desarrollo de las destrezas de ser atractivo y cordial, de expresar sus diversas emociones mediante el uso adecuado del lenguaje verbal, y reconocer las emociones de los demás	
Objetivo	
Objetivo específico 04: Detectar las circunstancias y momentos en las que uno debe saludar y despedirse de la manera correcta.	
Recursos	
Cartulinas, láminas de diferentes situaciones, plumones, cinta adhesiva	
Desarrollo de la secuencia del juego	
a.-En esta sesión vamos a realizar una dinámica llamada “juego de roles”. b.-Se van a dramatizar distintos momentos en el cual los niños tienen que saludar y despedirse correctamente y en el momento adecuado dentro de las escenas que se van a considerar es por ejemplo: “Cuando papá o mamá llegan a casa del trabajo”, “llegar del colegio”; “cuando se van temprano a la escuela”. c.-Para ir culminando la sesión, una vez terminada esta dinámica van hacer de nuevo otra reunión entre todos van a compartir opiniones sobre en qué momentos saludar y despedirse de una persona, qué palabras o expresiones se pueden utilizar. d.-Así para que se puedan realizar unas presentaciones en cartulinas con imágenes y palabras y puedan pegarlo en el aula para que tengan siempre presente.	

CONCLUSIONES

-Se evidencia que los niños y niñas de cinco años de edad del Centro de Educación Inicial N°1603 Juan Velasco Alvarado del distrito de Huarmaca, provincia de Huancabamba, región Piura, participan muy poco en clase porque se quedan callados; manifiestan inseguridad cuando la profesora les hace preguntas, haciendo muchos gestos con las manos o con los pies; también manifiestan un estado emocional de nerviosismo e inseguridad, expresando temor a expresar sus opiniones por miedo a ser objeto de burla por parte de sus compañeros.

-El juego social es un medio fundamental para el desarrollo de habilidades sociales en los niños, ya que les permite practicar la comunicación, la empatía, la cooperación, la negociación y la resolución de conflictos en un entorno seguro y divertido; en ese sentido, contribuyen al desarrollo de la capacidad de entender y expresar las emociones de alegría, tristeza, enfado; fomentando la cohesión, la empatía y el autoconocimiento.

-Las actividades lúdicas son cruciales para el desarrollo cognitivo, emocional, social y físico en la niñez, en ese sentido, el juego social, es fundamental porque contribuye a comprender los momentos cuando se sienten felices y a su vez detectar que es lo que les causa esa sensación de alegría, tristeza, enfado.

-A través de los juegos, los niños aprenden a interactuar, a tomar turnos, a compartir, a entender las reglas sociales y a desarrollar un pensamiento más flexible y cooperativo. El juego promueve el desarrollo de la capacidad de manifestar y entender las emociones relacionadas con el juego y el rol que cumple en dicha actividad

RECOMENDACIONES

Dada su importancia para potenciar las habilidades sociales de los niños y niñas en diversos ámbitos de aprendizaje, se recomienda a la Institución Educativa Inicial N°1603 Juan Velasco Alvarado, distrito de Huarmaca, provincia de Huancabamba, región Piura, promover el juego social ya que contribuye al desarrollo integral del estudiante.

Dadas las numerosas ventajas de los juegos sociales como estrategias didácticas, entre ellas la potenciación de la autonomía de los niños y niñas y sus relaciones con sus padres, profesores y compañeros, se recomienda a la Institución Educativa Inicial N°1603 Juan Velasco Alvarado, ubicada en el distrito de Huarmaca, provincia de Huancabamba, en la región Piura, su práctica pedagógica

REFERENCIAS

- Abugattas, S.** (2016) Construcción y validación del test “Habilidades de interacción social” en niños de 3 a 6 años de los distritos de Surco y la Molina de Lima. Universidad de Lima.
- Brito, P. A.** 2021. Las estrategias lúdicas en el desarrollo de habilidades sociales en los niños de educación infantil de la “Unidad Educativa Fray Álvaro Valladares” Del Cantón Pastaza. Universidad Técnica de Ambato. Ecuador
- Bandura, A.** (1987). Teoría del aprendizaje social. Espasa Calpe. Madrid
- Caballo, V** (1987). Evaluación y entrenamiento de las habilidades sociales: Una estrategia multimodal. Universidad Autónoma de Madrid.
- Campos, M., Chacc, I., Gálvez, P.** (2017). El juego como estrategia pedagógica: una situación de interacción educativa. Universidad de Chile.
- Coronel, I., Márquez, M. y Reto, R.** (2019). Influencia del programa “Aprendamos a ser mejores personas” en el fortalecimiento de las habilidades sociales de los niños y niñas del 5 grado de educación primaria de la Institución educativa Ramón Castilla Piura. Universidad César Vallejo. Piura.
- Hernández, R., Collado, C. & Lucio, P.** (2014). Metodología de la investigación. McGraw- Hill/Interamericana. México
- Leyva, A.** (2017). El juego como estrategia didáctica en la educación infantil Pontificia Universidad Javeriana.
- Garaigordobil, M y Fogoaga, J** (2019). Juego cooperativo para prevenir la violencia en los centros educativos: Evaluación de programas de intervención para educación infantil, primaria y secundaria. Madrid: CIDE.
- Groos** (1901) La educación funcional. Universidad de Salamanca
- Montalván, J. L.** 2018. Programa de juegos cooperativos para el desarrollo de las habilidades sociales en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Particular “Jardín real” Urb. Bancaria Piura. Universidad Nacional de Piura
- Madueño, P.** 2019. El juego y su influencia en el desarrollo de las habilidades sociales en niños de Inicial de la provincia de Yauyos. Universidad César Vallejo. Lima
- Martínez, I. R.** (2019). El juego de aquellos que juegan; reflexión acerca de la importancia del juego y su repercusión en la participación social.
<https://doi.org/10.14483/21450706.15013>

Vived, E. (2019): Habilidades sociales, autonomía personal y autorregulación, Zaragoza: Prensas Universitarias de Zaragoza.

Zaraza, V. (2019). Habilidades Sociales y el Rendimiento Académico. Barcelona: Ediciones Urano.

Zevallos, C.; Zapana J. y Mendoza, A. (2016). Habilidades sociales. Lima:

ANEXOS

Anexo 01

INSTRUMENTO

Guía de observación basado en el test de habilidades de interacción social de S. Abugattas (2016)

Objetivo: Identificar las dimensiones de las habilidades sociales en los niños de 05 años de la Institución Educativa Inicial N° 1603 Juan Velasco Alvarado, del distrito Huarmaca, provincia de Huancabamba, región Piura

Instrucciones: De acuerdo a lo observado según criterios otorgue la valoración correspondiente

	Dimensiones de habilidades sociales	Indicadores	Valoración		
			Siempre	A veces	Rara vez
	Habilidades para relacionarse	El niño busca a sus pares para jugar,			
		Participe en actividades de forma grupal mostrando iniciativa			
		Es empático para compartir con sus pares			
		Es competente para prestar cosas y siga órdenes.			
	Autoafirmación	Percibe destrezas como defenderse			
		Defiende a sus pares de forma correcta,			
		Saber aceptar una negativa			
		Sabe manifestar sus diferencias			
		Sabe reconocer sus errores			
	Expresión de emociones	Tiene la destreza de ser atrayente y cordial			
		Sabe expresarse mediante el uso			

		adecuado del lenguaje verbal			
		Sabe expresarse mediante el uso adecuado del lenguaje no verbal			

Estructura de la valoración

Nº	Indicadores	Siempre	A veces	Rara vez
1	Habilidades para relacionarse			
2	Autoafirmación			
3	Expresión de emociones			

VALORACIÓN: (SIEMPRE) = 3 (A VECES) = 2 (RARA VEZ) =1

FICHA TÉCNICA

Guía de observación

Nombre del instrumento: La guía de observación permitirá identificar las dimensiones de las habilidades sociales de las habilidades para relacionarse, de la autoafirmación, y la expresión de sentimientos

2. Objetivo del instrumento: Identificar las dimensiones de las habilidades sociales de los niños de 05 años de la Institución Educativa Inicial N° 1603 Juan Velasco Alvarado, del distrito Huarmaca, provincia de Huancabamba, región Piura

3. Tiempo: El tiempo de duración es de 30' minutos cada uno.

4. Procedimientos de aplicación:

- El instrumento se emplea durante el desarrollo de la presente investigación
- Con el respectivo permiso de la directora de la Institución Educativa Inicial N° 1603 Juan Velasco Alvarado, del distrito Huarmaca, provincia de Huancabamba, región Piura, se procederá al desarrollo de los instrumentos de la presente investigación

ANEXO 02

Ficha de validación de expertos N°1

Título de la investigación: “El juego social como medio para favorecer el desarrollo de las habilidades sociales, de los niños de 05 años de la Institución Educativa Inicial N° 1603 Juan Velasco Alvarado, del distrito Huarmaca, provincia de Huancabamba, región Piura,

Objetivo: Identificar las dimensiones de las habilidades sociales de los niños de 05 años de la Institución educativa Inicial N° 1603, Juan Velasco Alvarado, del distrito Huarmaca, provincia de Huancabamba, región Piura,

Juez experto: Malaca Garay Magaly

Firma: 

Grado académico del experto: Magister en Administración de la Educación

Tipo de instrumento: Guía de observación

Variable	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Criterios de evaluación								Observación
				Redacción clara y precisa		Tiene coherencia con los indicadores		Tiene coherencia con las dimensiones		Tiene coherencia con la variable		
				Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	
Habilidades sociales	Habilidades para relacionarse	El niño busca a sus pares para jugar,	El niño busca a sus pares para jugar,	X		X		X		X		
		Participe en actividades de forma grupal mostrando iniciativa	Participe en actividades de forma grupal mostrando iniciativa	X		X		X		X		
		Es empático para compartir con sus pares	Es empático para compartir con sus pares	X		X		X		X		
		Es competente para prestar cosas y siga órdenes.	Es competente para prestar cosas y siga órdenes.	X		X		X		X		
	Autoafirmación	Percibe destrezas como defenderse	Percibe destrezas como defenderse	X		X		X		X		

		Defiende a sus pares de forma correcta,	Defiende a sus pares de forma correcta,									
		Sabe aceptar una negativa	Sabe aceptar una negativa	X		X		X		X		
		Sabe manifestar sus diferencias	Sabe manifestar sus diferencias	X		X		X		X		
		Sabe reconocer sus errores	Sabe reconocer sus errores	X		X		X		X		
	Expresión de emociones	Tiene la destreza de ser atrayente y cordial	Tiene la destreza de ser atrayente y cordial	X		X		X		X		
		Sabe expresarse mediante el uso adecuado del lenguaje verbal	Sabe expresarse mediante el uso adecuado del lenguaje verbal	X		X		X		X		
		Sabe expresarse mediante el uso adecuado del lenguaje no verbal	Sabe expresarse mediante el uso adecuado del lenguaje no verbal	X		X		X		X		
		Expresa sus sentimientos en forma espontánea	Expresa sus sentimientos en forma espontánea	X		X		X		X		
		Comunica a sus padres sus sentimientos y emociones adecuadamente	Comunica a sus padres sus sentimientos y emociones adecuadamente	X		X		X		X		

La que suscribe:

Malaca Garay Magaly.....:

Título:

Grado académico-Mención: Magister en Administración de la Educación

HACE CONSTAR: Que, habiendo verificado la validación del Instrumento de Evaluación, mediante la técnica a juicio de expertos y siendo viable su aplicación, firmo la presente a solicitud verbal del interesado para los fines que estimen conveniente

Lambayeque, julio, 2024



Malaca Garay Magaly

DNI N° 16012360

Fotografías de aplicación del test de habilidades de interacción social de S. Abugattas (2016)

