

**UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO**

**FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO SOCIALES Y  
EDUCACIÓN**

**UNIDAD DE POSGRADO**

**PROGRAMA DE MAESTRÍA EN CIENCIAS DE LA  
EDUCACIÓN**

**TESIS**



**Programa de juegos educativos para mejorar las habilidades sociales en los niños y niñas de la Institución Educativa “Augusto Salazar Bondy” del distrito de Chiclayo Lambayeque 2017.**

Presentada para obtener el grado académico de Maestra en Ciencias de la Educación con mención en Investigación y Docencia.

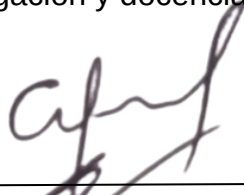
Investigadora: Ana Maria Cecilia Gamarra Gil

Asesora: Mgtr. Milagros Del Pilar Cabezas Martínez

**LAMBAYEQUE – PERU  
2018**

**Programa de juegos educativos para mejorar las Habilidades Sociales en los niños y niñas de la Institución Educativa “Augusto Salazar Bondy” del distrito de Chiclayo. Lambayeque 2017.**

Tesis presentada para obtener el grado académico de maestro en ciencias de la educación con mención en investigación y docencia.



---

Lic. Ana María Cecilia Gamarra Gil  
Investigadora



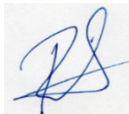
---

Dra. Gloria Betzabet Puicón Cruzalegui  
Presidenta  
Resol. N° 005-2024-EPG-D



---

Dra. Martha Ríos Rodríguez  
Secretaria



---

Dra. Rosa Elena Sánchez Ramírez.  
Vocal



---

Mgtr. Milagros Del Pilar Cabezas Martínez  
Asesora Resol. N° 005-2024-EPG-D



Nº 000235



## ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS

Siendo las 15:00 horas del día 28 de mayo del año dos mil dieciocho, en la Sala de Sustentaciones de la Facultad de Ciencias Histórico Sociales y Educación de la Universidad Nacional "Pedro Ruiz Gallo" de Lambayeque, se reunieron los miembros del jurado, designados mediante Resolución N° 1690-2017-D-FACHSE, de fecha 29/12/2017 conformado por:

Dr. Manuel Bances Acosta PRESIDENTE(A)  
Msc. Martha Ríos Rodríguez SECRETARIO(A)  
Dra. Rosa Elena Sánchez Ramírez VOCAL  
Dr. José Maguen Castro ASESOR(A)



con la finalidad de evaluar la tesis titulada Programa de juegos educativos para mejorar las habilidades sociales en los niños y niñas de la Institución Educativa "Augusto Salazar Bondy" del distrito de Chiclayo Lambayeque 2017

presentado por el(la) / los(las) tesista(s) \_\_\_\_\_

Ana María Cecilia Gamarra G.

sustentación que es autorizada mediante Resolución N° 2191-2018-D-FACHSE de fecha 16/05/2018

El Presidente del jurado autorizó el inicio del acto académico; producido y concluido el acto de sustentación de tesis, de conformidad con el Reglamento de la Unidad de Posgrado de la Facultad de Ciencias Histórico Sociales y Educación de la Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo, Artículos 97°, 98°, 99°, 100°, 101°, 102°, y 103°; los miembros del jurado procedieron a la evaluación respectiva, haciendo una serie de preguntas y recomendaciones a la sustentante(s), quien \_\_\_\_\_ procedieron a dar respuesta a las interrogantes y observaciones; quien(es) obtuvo (obtuvieron) 80 puntos que equivale al calificativo de BUENO

En consecuencia el(la) / los(las) sustentante(s) queda(n) apto(s) para obtener el Grado Académico de Maestra en ciencias de la Educación con mención en Investigación y Docencia

Siendo las 16:00 horas del mismo día, se da por concluido el acto académico, firmando la presente acta.

[Firma]  
PRESIDENTE  
[Firma]  
VOCAL

[Firma]  
SECRETARIO  
[Firma]  
ASESOR

Observaciones: el asesor no estuvo presente en el acto de sustentación

## CONSTANCIA DE VERIFICACIÓN DE ORIGINALIDAD

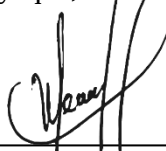
Yo, Mgtr. Milagros Del Pilar Cabezas Martinez; usuario revisor de Tesis ☒

Titulada: **Programa de juegos educativos para mejorar las Habilidades Sociales en los niños y niñas de la Institución Educativa “Augusto Salazar Bondy” del distrito de Chiclayo. Lambayeque 2017**

Cuya autora es la Bachiller Ana Maria Cecilia Gamarra Gil; con DNI N° **16765392**; declaro que la evaluación realizada por el Programa informático, ha arrojado un porcentaje de similitud 16%, verificables en el Resumen del Reporte automatizado de similitudes que se acompaña. La suscrita analizó reporte y concluyó que cada una de las coincidencias detectadas dentro del porcentaje de similitud permitido no constituyen plagio y que el documento cumple con la integridad científica y con las normas para el uso de citas y referencias establecidas en los protocolos respectivos,

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

Lambayeque; 10 abril del 2026



---

Mgtr. Milagros del Pilar Cabezas Martinez  
Asesora

DNI:16709583

Orcid: 0000-0002-9476-3425

Adjunta:  
*Resumen de Reporte  
automatizado de similitudes  
Recibo digital*

## REPORTE AUTOMATIZADO DE SIMILITUDES

Programa de juegos educativos para mejorar las habilidades sociales en los niños y niñas de la Institución Educativa "Augusto Salazar Bondy" del distrito de Chiclayo Lambayeque 2017.

### INFORME DE ORIGINALIDAD

16%

INDICE DE SIMILITUD

16%

FUENTES DE INTERNET

4%

PUBLICACIONES

6%

TRABAJOS DEL  
ESTUDIANTE

### FUENTES PRIMARIAS

1

hdl.handle.net

Fuente de Internet

12%

2

Submitted to Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo

Trabajo del estudiante

1%

3

repositorio.unprg.edu.pe

Fuente de Internet

1%

4

1library.co

Fuente de Internet

<1%

5

repositorio.ucv.edu.pe

Fuente de Internet

<1%

6

www.researchgate.net

Fuente de Internet

<1%

7

renati.sunedu.gob.pe

Fuente de Internet

<1%

Mgtr. Milagros Del Pilar Cabezas Martínez  
Asesora

DNI: 16709583

Orcid: 0000-0002-9476-3425

|    |                                                                                                                                                                                                                                          |      |
|----|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------|
| 8  | Sandra Rodriguez Trigo. "La profesión de la gestión cultural en España: análisis interdisciplinario sobre su evolución, formación y adaptación en la era digital postpandemia", Universitat Politecnica de Valencia, 2024<br>Publicación | <1 % |
| 9  | es.unionpedia.org<br>Fuente de Internet                                                                                                                                                                                                  | <1 % |
| 10 | repositorio.unsa.edu.pe<br>Fuente de Internet                                                                                                                                                                                            | <1 % |
| 11 | Submitted to Universidad Catolica de Trujillo<br>Trabajo del estudiante                                                                                                                                                                  | <1 % |
| 12 | repositorio.uct.edu.pe<br>Fuente de Internet                                                                                                                                                                                             | <1 % |
| 13 | archive.org<br>Fuente de Internet                                                                                                                                                                                                        | <1 % |
| 14 | Submitted to Universidad Tecnica De Ambato-<br>Direccion de Investigacion y Desarrollo , DIDE<br>Trabajo del estudiante                                                                                                                  | <1 % |
| 15 | es.wikipedia.org<br>Fuente de Internet                                                                                                                                                                                                   | <1 % |

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias

< 15 words

Excluir bibliografía

Activo



Mgtr. Milagros Del Pilar Cabezas Martínez

Asesora

DNI: 16709583

Orcid: 0000-0002-9476-3425

## RECIBO DIGITAL DE SIMILITUD



### 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: Ana Maria Cecilia Gamarra Gil  
Título del ejercicio: Quick Submit  
Título de la entrega: Programa de juegos educativos para mejorar las habilidades s...  
Nombre del archivo: TESIS\_FINAL.docx  
Tamaño del archivo: 2.54M  
Total páginas: 94  
Total de palabras: 17,564  
Total de caracteres: 95,908  
Fecha de entrega: 07-abr-2026 08:27a. m. (UTC-0500)  
Identificador de la entrega: 2924839941

Thumbnail of the thesis cover page showing the title "Programa de juegos educativos para mejorar las habilidades sociales en los niños y niñas de la institución Educativa 'Augusto Salazar Bandy' del distrito de Chichlayo Lambayeque 2017." and the author "Ana Maria Cecilia Gamarra Gil".

Mgtr. Milagros Del Pilar Cabezas Martínez

Asesora

DNI: 16709583

Orcid: 0000-0002-9476-3425

Derechos de autor 2026 Turnitin. Todos los derechos reservados.

## **DEDICATORIA**

*El deseo de ser un modelo a seguir para mi hija, Arlen, me motiva a perseverar y enfrentar los desafíos que se presentan en mi vida, a ella este trabajo.*

**La autora**



## **AGRADECIMIENTO**

*Al Creador de todo, Dios.*

*A mis padres y mis hermanos, que siempre han estado a mi lado.*

**La autora**

| <b>ÍNDICE</b>                                                  |      |
|----------------------------------------------------------------|------|
|                                                                | Pág. |
| <b>DEDICATORIA</b>                                             | 8    |
| <b>AGRADECIMIENTO</b>                                          | 9    |
| <b>RESUMEN</b>                                                 | 12   |
| <b>ABSTRACT</b>                                                | 13   |
| <b>INTRODUCCIÓN</b>                                            | 14   |
|                                                                |      |
| <b>CAPÍTULO I</b>                                              | 17   |
| ANÁLISIS DEL OBJETO DE ESTUDIO                                 | 17   |
| 1.1. Ubicación del objeto de estudio                           | 18   |
| 1.2. Contexto Histórico Tendencial de las habilidades sociales | 24   |
| 1.3. Características del problema de Investigación             | 26   |
| 1.4. Metodología de la Investigación                           | 27   |
| 1.4.1. Tipo y diseño de la Investigación                       | 27   |
| 1.4.2. Población y muestra                                     | 28   |
| 1.4.3. Técnicas e Instrumentos de recolección de datos         | 29   |
| 1.4.4. Métodos empleados                                       | 29   |
|                                                                |      |
| <b>CAPÍTULO II</b>                                             | 31   |
| MARCO TEÓRICO                                                  | 31   |
| 2.1. Antecedentes                                              | 32   |
| 2.2. Marco Teórico Conceptual                                  | 34   |
| 2.2.1. Definición del juego                                    | 34   |

|                                                    |    |
|----------------------------------------------------|----|
| 2.2.2. Importancia del juego                       | 35 |
| 2.2.3. Clasificación del juego                     | 37 |
| 2.2.4. Características del juego                   | 38 |
| 2.2.5. Enfoques sobre el juego                     | 39 |
| 2.2.6. Habilidades sociales                        | 41 |
| 2.2.7. Importancia de las habilidades sociales     | 42 |
| 2.2.8. Dimensiones de las habilidades sociales     | 44 |
| 2.2.9. Características de las habilidades sociales | 45 |
| 2.3. Sustento teórico                              | 46 |
| 2.3.1. Teoría de las habilidades sociales          | 46 |
| 2.3.2. Teoría de los Juegos educativos             | 48 |
| 2.3.3. Teoría de las Inteligencias emocional       | 50 |
|                                                    |    |
| <b>CAPÍTULO III</b>                                | 51 |
| RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN                     | 51 |
| 3.1. Análisis e Interpretación de los datos        | 52 |
| 3.2. Modelo teórico                                | 61 |
| 3.3. Presentación de la propuesta                  | 62 |
|                                                    |    |
| <b>CONCLUSIONES</b>                                | 69 |
| <b>RECOMENDACIONES</b>                             | 70 |
| <b>REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS</b>                  | 71 |
| <b>ANEXOS</b>                                      | 74 |

## **RESUMEN**

Esta investigación examina cómo los jóvenes de la Institución Educativa «Augusto Salazar Bondy», ubicada en el distrito de Chiclayo, región Lambayeque, desarrollan la capacidad de interactuar con los demás. Esta situación se caracteriza por la presencia de conductas como la intolerancia, la agresión, la falta de manejo adecuado de las emociones, la baja autoestima y la falta de respeto hacia sus compañeros cuando trabajan en equipo.

Por lo tanto, el objetivo de este estudio es crear e implementar un paquete de juegos didácticos para ayudar a los niños de la Institución Educativa «Augusto Salazar Bondy» en el distrito de Chiclayo de la región Lambayeque a fortalecer sus habilidades sociales. La idea es que si este programa de juegos educativos es creado e implementado, los niños de esta escuela tendrán mejores habilidades sociales.

El campo de acción de este estudio se centra en el programa de juegos educativos diseñado con el fin de ayudar a los niños a relacionarse con los demás de la Institución Educativa "Augusto Salazar Bondy" en Chiclayo, Lambayeque.

El estudio es claro, aplicado y analítico. Se llevó a cabo en la I.E. "Augusto Salazar Bondy" y la muestra estuvo conformada por 41 niños y niñas del quinto grado de primaria de dicha institución educativa.

Según los resultados estadísticos, la mayoría de los niños tenían problemas con rasgos como el liderazgo, la resolución de problemas, la empatía, la asertividad y el control de las emociones.

Para abordar estas dificultades, se implementó un programa experimental basado en juegos educativos durante un período determinado. Los resultados demostraron que las habilidades sociales pueden fomentarse en las escuelas, lo que puede favorecer el desarrollo general de los niños.

Palabras clave: programa, habilidades sociales, juegos educativos.

## **ABSTRACT**

The current study examines how social skills are developed in both boys and girls attending the "Augusto Salazar Bondy" school in the Chiclayo district of the Lambayeque area. Behaviors including intolerance, hostility, poor emotional control, low self-esteem, and disrespect for their peers when working in groups are characteristics of this circumstance. Thus, this study's goal is to create and execute an educational games program that will help boys and girls from the "Augusto Salazar Bondy" educational institution in the Chiclayo district of the Lambayeque region strengthen their social skills. The idea is that if this program of educational activities is created and put into practice, the social skills of the boys and girls involved will improve.

The educational games program of the "Augusto Salazar Bondy" Educational Institution in Chiclayo, Lambayeque, which aims to help boys and girls develop their social skills, is the main subject of this study. The study was explanatory, applied, and quantitative. 41 boys and girls in the fifth grade of elementary school made up the sample size, and the study was conducted at the "Augusto Salazar Bondy" Educational Institution.

According to the statistical findings, most of the boys and girls struggled with traits including leadership, problem-solving, empathy, assertiveness, and emotion control. An educational game-based experimental program was put into place for a set amount of time in order to solve these issues. The findings showed that social skills can be improved while a child is in school, which can support both boys' and girls' overall development.

**Keywords:** program, social skills, educational games.

## INTRODUCCIÓN

El logro de una exitosa interacción social depende de nuestra habilidad para relacionarnos con los demás. Dado que las habilidades sociales se forman a través de muchas formas de socialización con compañeros de trabajo, de clase, amigos y familiares, resultan cruciales y deben aprenderse desde una edad temprana. Sin embargo, en los últimos años se han producido cambios significativos, como el creciente uso de la tecnología, que ha afectado a los niños más que a los demás. Los niños que pasan mucho tiempo conectados a Internet, chateando o jugando a videojuegos pueden sufrir consecuencias negativas en algunas situaciones. Pueden aislarse del mundo exterior y perder oportunidades de participar en actividades constructivas con sus compañeros. Como resultado de su incapacidad para adquirir eficazmente las habilidades sociales necesarias, los jóvenes tienen dificultades para relacionarse con sus compañeros de clase y también pueden mostrar problemas de comportamiento en el aula.

Sin embargo, como la familia es la encargada de dar refuerzos y modelos de conducta, sabemos que desempeña un papel crucial en el entorno sociocultural del niño. No obstante, hay una serie de factores que pueden contribuir a que persistan las disputas familiares, las conductas problemáticas e incluso los malos tratos. Al ser los miembros más frágiles de la familia, los niños son probablemente los que corren más riesgos, adquieran estos comportamientos y los interioricen como normales en este ambiente inseguro, aunque no lo sean.

Por ello, capacidades sociales -un conjunto de comportamientos que mostramos al relacionarnos con los demás y que facilitan unas relaciones interpersonales sanas- deben desarrollarse. Se considera que estas habilidades son esenciales para el mejor crecimiento posible de la sociedad, ya que reducen los problemas derivados de un compromiso social inadecuado con nuestros iguales. Estas habilidades crecen cuando los niños experimentan diversas fases de la vida y son estimulados.

La escuela es un periodo de transición lleno de cambios a medida que los niños maduran y empiezan a comprender lo que se considera correcto e incorrecto y las razones que hay detrás de ello. También desarrollar la capacidad de ver el mundo

de una manera nueva, es decir, comprenden los comportamientos que son aceptados por la sociedad. Por lo tanto, es en esta etapa cuando resulta crucial fomentar la mejora de las habilidades sociales para fomentar interacciones interpersonales positivas.

Dentro de este contexto, el presente estudio de investigación tiene como objetivo principal promover el desarrollo de las habilidades sociales de los niños en edad escolar. Se reconoce que las inteligencias individuales son fundamentales para la participación activa en la sociedad, especialmente si se estimulan, mejoran y orientan desde los primeros años de existencia, permitiendo así un desarrollo integral del individuo. Además, es fundamental desarrollar desde el principio habilidades de regulación emocional, teniendo en cuenta al ser humano en su totalidad, para poder responder a las exigencias de la sociedad moderna y adaptarse a los cambios que ha experimentado a lo largo de su historia.

Ante ello, se ha observado la siguiente problemática: Los niños de la Institución Educativa «Augusto Salazar Bondy» del distrito de Chiclayo, provincia de Chiclayo, en la región Lambayeque, presentan falta de desarrollo de habilidades sociales. Al trabajar en equipo, esto se manifiesta en conductas como intolerancia, hostilidad, desregulación emocional, escasa consideración de sí mismos y de sus compañeros.

En respuesta a esta problemática, se ha planteado el objetivo de crear y ejecutar un currículo de actividades educativas que ayuden a los niños de la Institución Educativa «Augusto Salazar Bondy» del distrito de Chiclayo, en la zona de Lambayeque, a potenciar sus habilidades sociales. De esta manera, el estudio se centra en cómo los niños desarrollan sus habilidades sociales.

Por lo tanto, el área de intervención en la que debemos concentrarnos es la creación de un currículo de juegos educativos para ayudar a los niños de la Institución Educativa «Augusto Salazar Bondy» del distrito de Chiclayo, en la región de Lambayeque, a desarrollar sus habilidades sociales.

Si se plantea un problema y un objetivo específico para resolverlo, entonces la hipótesis a respaldar sería la siguiente: "Si se desarrolla e implementa un programa de juegos educativos, se logrará mejorar las habilidades sociales en los niños y niñas de la Institución Educativa 'Augusto Salazar Bondy' en el distrito de Chiclayo, región Lambayeque".

Tres capítulos, que se describen a continuación, conforman la estructura del proyecto de investigación:

En el primer capítulo; en primer lugar, se ofrece el análisis del tema del estudio, junto con la ubicación exacta del lugar de la investigación. A continuación, se examinan las pautas que condujeron al problema, su manifestación y sus rasgos. Por último, se explica la metodología del estudio.

En el segundo capítulo se discute el marco teórico, resultado del examen documental de numerosas fuentes impresas y en línea. El propósito de este capítulo es proporcionar una comprensión más profunda del problema de estudio a través de la revisión de la literatura existente.

En el tercer capítulo las encuestas a directivos, educadores y personal administrativo arrojan datos que se analizan e interpretan de la Institución Educativa «Augusto Salazar Bondy» del distrito de Chiclayo, región Lambayeque. Junto con las referencias bibliográficas utilizadas y los anexos asociados, se ofrecen las conclusiones y recomendaciones del estudio.



**CAPITULO I**

**ANÁLISIS DEL OBJETO DE ESTUDIO**

## **1.1. UBICACIÓN DEL OBJETO DE ESTUDIO**

La Institución Educativa Augusto Salazar Bondy está situada en el distrito de Chiclayo, en la porción lambayecana de la provincia de Chiclayo.

Lambayeque, uno de los veinticuatro departamentos de Perú, está situado en el noroeste del país. Limita al oeste con el océano Pacífico, al sur con La Libertad, al este con Cajamarca y al norte con Piura.

El fabuloso monarca Naylamp, que habría llegado por mar e instituido el culto a Yampallec, sería el primer fundador conocido de la civilización lambayecana. Los wari, que aportaron nuevos conceptos sociales, intelectuales y estilísticos, podrían haber contribuido al surgimiento de la civilización lambayecana, también denominada Sicán, tras la desaparición de la cultura moche. Los lambayecanos, que siglos después formaron parte de la dinastía Chimú, eran conocidos por sus asombrosos proyectos hidráulicos, como el canal de Raca Rumi que unía Chongoyape con la orilla del mar. Casi un siglo antes de la llegada de los españoles, los incas derrotaron finalmente a los chimúes tras décadas de conflicto.

El presidente José Balta propuso que el departamento de Lambayeque se constituyera mediante un decreto supremo el 7 de enero de 1872.

Una legislación que reconocía el establecimiento del departamento fue entonces aprobada por el Vicepresidente Manuel Costas el 1 de diciembre de 1874, durante la administración de Manuel Pardo y Lavalle. En un principio, el departamento estuvo separado del de Trujillo por las provincias de Lambayeque y Chiclayo. La provincia de Lambayeque se amplió el 17 de febrero de 1951, cuando la Ley n.º 11590 creó la provincia de Ferreñafe.

Chiclayo, Ferreñafe y Lambayeque son las tres provincias que conforman la superficie continental de 14 213,30 km<sup>2</sup> del departamento de Lambayeque. La superficie insular, que tiene una extensión de 18,00 km<sup>2</sup>, está formada por dos islas que forman parte de la provincia de Lambayeque: la Isla Lobos de Afuera y

la Isla Lobos de Tierra. Lambayeque tiene la segunda densidad de población más alta después de Lima (78,2 personas por km<sup>2</sup>), pero es la segunda provincia más pequeña en superficie después de Tumbes.

El clima de Lambayeque es semitropical, con precipitaciones mínimas y una elevada humedad del aire en la costa sur. Las temperaturas mínimas en julio alcanzan una media de 15 °C, mientras que las máximas pueden alcanzar los 35 °C de enero a abril. La temperatura media anual es de 22,5 °C.

Durante el verano, las temperaturas oscilan entre los 20 °C como mínimo y los 35 °C como máximo. Sin embargo, el calor intenso ocurre de manera esporádica. Durante el invierno, las temperaturas mínimas alcanzan los 15 °C y las máximas llegan a los 24 °C. Por lo general, a medida que nos alejamos de la costa y avanzamos hacia el este hasta los 500 metros sobre el nivel del mar, la temperatura tiende a aumentar. Se puede sentir un calor intenso al mediodía, especialmente en lugares como Pucalá, Zaña, Chongoyape, Oyotún y Nueva Arica.

La región sur del departamento de Lambayeque alberga la provincia de Chiclayo. Limita al norte con las provincias de Lambayeque y Ferreñafe, al este con el departamento de Cajamarca, al sur con el departamento de La Libertad y al oeste con el océano Pacífico. Se fundó el 18 de abril de 1835, bajo el liderazgo del alcalde José Leonardo Ortiz, quien defendió los derechos de la población local en los primeros años de la república. En reconocimiento al carácter combativo de sus pobladores, fue bautizada como la «Heroica Ciudad de Chiclayo» por ayudar en su revuelta contra Agustín Gamarra, el coronel Felipe Santiago Salaverry, convirtiendo a un pequeño pueblo en una gran ciudad del departamento.

Chiclayo es un lugar con una rica herencia ancestral, en los alrededores se pueden encontrar magníficos complejos arqueológicos, en su mayoría de la cultura mochica, procedentes de estas zonas. Chiclayo está situada en un valle muy fértil, por lo que se cree que fue un importante centro administrativo prehispánico.

El 31 de diciembre de 1820, varios líderes españoles e indígenas destacados firmaron la declaración de independencia de Chiclayo. El 15 de abril de 1835, Chiclayo obtuvo el estatus de ciudad. El 18 de abril de ese año, la provincia de Chiclayo fue designada capital de la región de Lambayeque. En la provincia de Chiclayo se han hallado valiosos restos arqueológicos, entre ellos el Señor de Sicán en Batán Grande y el Señor de Sipán en Huaca Rajada.

En el Oasis S/N de la urbanización Quiñones, en la zona de Chiclayo, se encuentra la Institución Educativa Augusto Salazar Bondy, en pleno centro de esta ciudad de la amabilidad.

La Escuela Augusto Salazar Bondy comenzó su andadura en el actual Mercado José Quiñones, con 104 alumnos matriculados en el séptimo curso del programa de Educación Básica Regular. Más tarde, en 1975, se trasladó al Estadio Elías Aguirre y, en 1976, tomó prestadas aulas de la Escuela Rosa Flores de la Oliva. A partir del 8 de octubre de 1977, la organización pudo adquirir su propio edificio con la ayuda del Club de Leones de Salaverry y la participación de los padres.

La estructura está situada en una zona privilegiada de Prolongación Oasis s/n, en la región occidental de Chiclayo, denominada «Capital de la Amistad».

El centro cuenta ahora con 15.000 metros cuadrados de instalaciones de última generación. Hay unos 1.300 alumnos matriculados, repartidos en 14 secciones de primaria y 18 de secundaria.

El objetivo de la Institución Educativa Augusto Salazar Bondy es proporcionar a los alumnos -la mayoría de los cuales proceden de zonas urbanas desfavorecidas- una educación completa con una orientación humanística y científica para que puedan afrontar los retos sociales y personales viviendo de acuerdo con principios como la justicia, la equidad, la solidaridad, la lealtad, el respeto, la libertad y la honradez. En el proceso de enseñanza-aprendizaje, educadores cualificados utilizan un enfoque activo e interactivo.

El objetivo de la misión de la Escuela Primaria y Secundaria Augusto Salazar Bondy es impartir una educación de primera categoría, promoviendo al mismo tiempo la

equidad y el entendimiento multicultural dentro de unas instalaciones modernas y bien equipadas. El objetivo es formar alumnos para toda la vida que sean críticos, creativos y reflexivos, así como conscientes del medio ambiente y de la salud. Junto con profesores expertos y actualizados, también utiliza métodos activos y tecnologías de la información y la comunicación (TIC).

## 1.2 PROBLEMÁTICA GENERAL DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA

Los aspectos internos y externos de la Institución Educativa Augusto Salazar Bondy han sido analizados utilizando la técnica FODA (Fortalezas, Oportunidades, Debilidades y Amenazas). Gracias a este examen podemos determinar las ventajas y desventajas de la institución. A continuación, figura un gráfico que ilustra este análisis.

### ÁMBITO INTERNO

| ÁREA                                                           | COMPONENTE                    | FORTALEZAS                                                                                                                                                                                                                                     | DEBILIDADES                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
|----------------------------------------------------------------|-------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>P<br/>E<br/>D<br/>A<br/>G<br/>Ó<br/>G<br/>I<br/>C<br/>A</b> | <b>PROCESO DE APRENDIZAJE</b> | -El 30% de los alumnos construye su propio aprendizaje.<br>-El 40% de los alumnos crea textos con originalidad e innovación.<br>Se fomenta la colaboración.<br>La construcción de sesiones de aprendizaje mediante el uso de áreas académicas. | El 70% de los alumnos aprenden memorizando.<br>La mitad de los alumnos son aprendices receptivos.<br>Grupo de alumnos que muestran mal comportamiento, baja autoestima y escasa práctica de los valores.<br>- El 50% de los alumnos habla de forma insuficiente.<br>La metacognición está ausente.<br>-Padres poco implicados en la educación de sus hijos. |
|                                                                | <b>RENDIMIENTO DEL ALUMNO</b> | El 30% de los alumnos de primaria y secundaria obtienen buenos resultados académicos. El 30% de los alumnos de primaria y secundaria obtienen resultados académicos de buenos a muy buenos.                                                    | El 70% de los alumnos de primaria y secundaria obtienen resultados más bien mediocres.                                                                                                                                                                                                                                                                      |
|                                                                | <b>CURRICULO</b>              | -Programación curricular diversificada.<br>-Temas transversales consensuados.                                                                                                                                                                  | -Faltan instrumentos de evaluación de programaciones curriculares.<br><br>Los temas transversales no están respondiendo a la solución de la problemática de la institución.<br><br>-No se tienen en cuenta ni la inclusividad ni medidas concretas para potenciar la identidad regional.                                                                    |

|                                                                                  |                            |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
|----------------------------------------------------------------------------------|----------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                                                                                  | <b>EVALUACIÓN</b>          | Evaluación de capacidades y actitudes.                                                                                                                                                                                                                                                                                    | <p>El cincuenta por ciento de los educadores no crean suficientes herramientas de evaluación. La mayoría utiliza la heteroevaluación. La mitad de los educadores no utiliza la coevaluación.</p> <p>Las variaciones individuales en los estilos y ritmos de aprendizaje no son tenidas en cuenta en las evaluaciones por el 70% de los profesores.</p>                                          |
|                                                                                  | <b>METODOLOGÍA</b>         | <p>El sesenta por ciento de los estudiantes expresa su deseo de colaborar con los demás.</p> <p>El sesenta y cinco por ciento de los educadores emplean metodologías de enseñanza-aprendizaje.</p> <p>El sesenta por ciento de los alumnos emplea estrategias de aprendizaje.</p>                                         | <p>El 50% de los educadores no utiliza suficientemente la metodología activa. El 60% de los profesores no utiliza un sistema que se adapte a los distintos ciclos y estilos de aprendizaje de los alumnos.</p>                                                                                                                                                                                  |
|                                                                                  | <b>MATERIAL EDUCATIVO</b>  | <p>El 58% de los alumnos utiliza la biblioteca escolar.</p> <p>El 62% de los alumnos utilizan el AIP.</p> <p>Todos los alumnos reciben libros de texto MED.</p> <p>La presencia de una videoteca y un mapa</p>                                                                                                            | <p>El 50% de los educadores no utiliza la biblioteca.</p> <p>Hay escasez de material de referencia para educadores y alumnos.</p> <p>El laboratorio científico se utiliza poco.</p> <p>Insuficientes reactivos para el laboratorio científico.</p> <p>Recursos didácticos inadecuados</p>                                                                                                       |
| <b>I<br/>N<br/>S<br/>T<br/>I<br/>T<br/>U<br/>C<br/>I<br/>O<br/>N<br/>A<br/>L</b> | <b>ESTRUCTURA ORGÁNICA</b> | <p>Se nombra al 95% de los empleados.</p> <p>- Cooperación con los distintos niveles escolares.</p> <p>La estructura organizativa se ajusta al modelo del centro educativo.</p>                                                                                                                                           | <p>El modelo educativo no se refleja en el organigrama.</p> <p>No existe un manual de procesos administrativos.</p>                                                                                                                                                                                                                                                                             |
|                                                                                  | <b>ESTILO DE GESTIÓN</b>   | <p>-La presencia de acuerdos</p> <p>-La gestión democrática de los directivos institucionales:</p> <p>- PRONAA (desayunos escolares)</p> <p>- Universidad Señor de Sipán para capacitación.</p>                                                                                                                           | <p>-Poca información de la gestión de los directivos.</p> <p>El treinta por ciento de los profesores tienen estilos de dirección diferentes.</p> <p>El 40% de los niños no aprovecha plenamente los acuerdos.</p>                                                                                                                                                                               |
|                                                                                  | <b>PROCESOS DE GESTIÓN</b> | <p>Se planifica y organiza el trabajo escolar y se realiza un seguimiento pedagógico y administrativo.</p>                                                                                                                                                                                                                | <p>-El personal designado no es elegido por el I.E</p> <p>-Seguimiento inadecuado del profesorado</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
|                                                                                  | <b>DESEMPEÑO DOCENTE</b>   | <p>- 93,75% de los profesores recién contratados</p> <p>- 11% de los profesores con máster.</p> <p>-El 7% de los educadores tiene una segunda área de especialización.</p> <p>-El 75% de los educadores utiliza API.</p> <p>-El 76% de los educadores utiliza las TIC.</p> <p>-DIGETE formó al 60% de los educadores.</p> | <p>El 50% de los educadores no participa en el programa nacional de formación continua (PRONAFCAP).</p> <p>A la hora de emplear las TIC, el 24% de los docentes duda en adaptarse.</p> <p>Un enfoque pedagógico que no tiene en cuenta la inclusión educativa o los comportamientos interculturales particulares.</p> <p>No se valora ni reconoce suficientemente la labor de los docentes.</p> |

|                                                                                        |                               |                                                                                                                                                                                                                                                                          |                                                                                                                                                                                                                                                         |
|----------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                                                                                        | <b>CLIMA INSTITUCIO-NAL</b>   | -El 75% de los empleados se trata con respeto,<br>-El 65% está abierto al cambio.                                                                                                                                                                                        | - Existencia de grupos<br>- Inadecuadas relaciones humanas.                                                                                                                                                                                             |
|                                                                                        | <b>COMUNICA-CIÓN</b>          | -La plantilla se comunica a nivel horizontal.<br>-Difusión oportuna de las iniciativas educativas.                                                                                                                                                                       | Poca coordinación en las actividades institucionales entre los niveles de primaria y secundaria.<br>-Falta comunicación con los padres.                                                                                                                 |
|                                                                                        | <b>IDENTIDAD Y COMPROMISO</b> | El 65% de los empleados está de acuerdo con las metas y objetivos de la institución.<br>Entre los estudiantes que participan en actividades extracurriculares y curriculares, el 60% dice identificarse con la escuela.                                                  | El 35% de los profesores no participa en las actividades planificadas.<br>El cuarenta por ciento de los niños no siente conexión con la escuela.                                                                                                        |
|                                                                                        | <b>INNOVACIÓN</b>             | -Ganadores de proyectos creativos pedagógicos y de gestión<br>-Los ganadores del proyecto de Autodiseño<br>-Área geográfica para la creación del nivel inicial.                                                                                                          | -El 40% de los educadores no se dedica a la realización de los proyectos.<br>-Los proyectos premiados no se difunden ampliamente.<br>-Falta de dedicación de los profesores a las innovaciones del centro.<br>Pocos proyectos de innovación pedagógica. |
|                                                                                        | <b>IMAGEN INSTITUCIO-NAL</b>  | Ocupar un lugar en el ámbito educativo local; aumento de la demanda de enseñanza secundaria; y aceptación de la labor educativa por parte de la comunidad.                                                                                                               | -Comunicación limitada de los logros<br>-Ausencia de un comité de imagen institucional.<br>-Escasa proyección a la comunidad.                                                                                                                           |
|                                                                                        | <b>EQUIDAD</b>                | Comportamiento equitativo entre los alumnos.<br>Hay casos de atención a niños con necesidades especiales.<br>-Se trata bien a los alumnos.                                                                                                                               | -El 40% de los niños nunca ha ido a preescolar.                                                                                                                                                                                                         |
|                                                                                        | <b>INTERCUL TURALIDAD</b>     | - La diversidad cultural está siendo adoptada por familias variadas.<br>-Se realizan talleres de danza folclórica.<br>-Concursos y competencias de baile, canto e impresión folclórica.                                                                                  | -Los alumnos incorporan prejuicios desfavorables de otras culturas a su trabajo de curso.<br><br>-Falta investigación sobre factores interculturales.                                                                                                   |
| <b>A<br/>D<br/>M<br/>I<br/>N<br/>I<br/>S<br/>T<br/>R<br/>A<br/>T<br/>I<br/>V<br/>A</b> | <b>INFRAES - TRUCTURA</b>     | -Dispone de una infraestructura de vanguardia y suficiente;<br>-Los espacios académicos incluyen una biblioteca, una plataforma, un campo de deportes, un laboratorio de ciencias y un aula para una enseñanza innovadora.<br>-Espacios que generan ingresos económicos. | -Algunos entornos se utilizan de forma inadecuada.<br>-Los talleres carecen de instalaciones educativas adecuadas.<br><br>Deficiente cercado perimétrico.<br><br>Poca priorización de necesidades inversión.                                            |
|                                                                                        | <b>INSTALA - CIONES</b>       | - Redes de teléfono, Internet, electricidad, agua y alcantarillado, etc.<br>- Sistema de alarma                                                                                                                                                                          | La ausencia de un proyecto destinado a conservar y mantener los servicios públicos esenciales (como la electricidad, el agua y el alcantarillado).                                                                                                      |
|                                                                                        | <b>EQUIPOS Y MATERIALES</b>   | TV, grabadoras, PC, impresoras, proyectores multimedia, equipos acústicos y de laboratorio, incluidos microscopios, son algunos de los equipos disponibles.<br>También hay instrumentos musicales.                                                                       | -La ausencia de un proyecto de conservación y mantenimiento de equipos y material.<br>-Un mobiliario inadecuado e insuficiente.                                                                                                                         |

## **1.2. CONTEXTO HISTÓRICO TENDENCIAL DE LAS HABILIDADES SOCIALES.**

Durante décadas, ha existido un creciente interés en la forma en que los alumnos se relacionan entre sí, lo cual ha sido tema de numerosas investigaciones. Es importante destacar que, dado que las habilidades sociales mejoran la forma en que los niños aprenden y desarrollan sus capacidades sociales, son esenciales para la mejor socialización posible durante los años escolares en que nos relacionamos con los demás. Esto es especialmente relevante en la infancia, un periodo de transición durante el cual los niños empiezan a seleccionar su grupo social y a relacionarse más con sus compañeros del mismo sexo.

Durante esta etapa, también aparecen otros agentes socializadores además de padres y hermanos, que apoyan la formación de la propia imagen y el crecimiento emocional. Los docentes y los amigos, especialmente estos últimos, adquieren una importancia significativa, ya que forman parte del grupo y disfrutan de la compañía de sus miembros. Es en este contexto donde se forjan relaciones y adquiere habilidades sociales cruciales para el propio crecimiento y la integración social en la edad escolar.

Se observan cambios significativos en su comportamiento social durante esta etapa. Es un período en el desarrollo de habilidades interpersonales y el estímulo de familiares, educadores y compañeros son esenciales. Es importante que los estudiantes aprendan conductas hábiles que les permitan aumentar su autoestima y creen que son miembros valiosos de la sociedad.

Es excelente que los niños terminen sus tareas escolares que les ayuden a desarrollar habilidades sociales, como aprender a comportarse de forma socialmente aceptable, desarrollar la empatía, expresar emociones y aprender a ser asertivos en sus interacciones. La infancia es, por tanto, una época crítica para el desarrollo de habilidades sociales, ya que fomenta las interacciones interpersonales y la autoestima (Casas, 1998, Sadumi, et al., 2003).



El ser humano es una criatura que siempre está en contacto con su entorno y, por naturaleza, tiene una inclinación hacia la sociabilidad. Sin embargo, este contacto constante con los demás puede generar conflictos en ocasiones, y a menudo resulta difícil encontrar soluciones adecuadas debido a la falta de habilidades sociales necesarias para manejar estas situaciones.

En consecuencia, es de vital importancia Crecimiento de las habilidades sociales a partir de la primera infancia, ya que esto permite a los individuos interactuar y socializarse de manera efectiva con los de su entorno inmediato. Si bien es cierto que las interacciones dentro de los grupos sociales pueden generar problemas y confrontaciones debido a diferentes opiniones y comportamientos, es fundamental contar con las herramientas necesarias para manejar estas situaciones de manera adecuada.

Es importante tener en cuenta que los niños aprenden sus primeras habilidades interpersonales a través de la observación. Ellos imitan comportamientos sociales que observan en compañeros y adultos sin tener una opinión firme sobre si esos comportamientos son apropiados o no. Por lo tanto, los docentes tienen un papel fundamental en brindar espacios y orientaciones que permitan a los jóvenes adquieren habilidades sociales que les ayudan a contribuir positivamente a la sociedad.

Es sabido que los estudiantes que inician el nivel primario suelen tener dificultades para comprender qué actitudes deben mostrar ante sus compañeros, lo que dificulta una interacción positiva. Por ello, recomendamos recurrir al juego para potenciar las habilidades sociales durante las sesiones educativas. La Guía sobre el juego libre en las escuelas (2009) del Ministerio de Educación afirma que el juego es la actividad principal del niño, enumera las siguientes como actividades importantes que deben realizar los niños, "así como las plantas crecen en dirección al sol porque eso las ayuda a crecer y a desarrollarse mejor, el juego es para los niños lo que el sol es para las plantas, los niños crecen jugando porque eso les ayuda a desarrollarse y aprender mejor". Por lo tanto, crear un entorno

afectuoso, de confianza y seguro para los niños es esencial para todos los agentes educativos.

Un entorno agradable, acogedor y seguro es crucial para la institución educativa, dadas las características de los niños que comienzan la escuela básica. Tan básico como el deseo de alimento o abrigo es la necesidad de afecto. De esta forma, crear rutinas y normas de convivencia ayuda a crear un ambiente seguro que da estabilidad al niño. Es importante que estas normas se integren en un entorno afectivo, se adapten a las capacidades del niño, sean coherente, adaptable y moderado.

De acuerdo con la Consejería de Educación y Ciencia (2013) en España, durante la transición desde la primera infancia hasta la escuela primaria, los niños se enfrentan a diversos problemas emocionales y de comportamiento, como la soledad, el miedo e incluso el temor. Estos problemas son frecuentes y pueden desorientar al profesorado. Muchos de estos problemas empiezan en el entorno familiar, por lo que la escuela debe desempeñar un papel compensatorio.

Es crucial que el centro preescolar establezca entornos que proporcionen a los niños seguridad, directrices inequívocas sobre su conducta y una atmósfera que favorezca su crecimiento en independencia. Es crucial que el educador haga que el joven se sienta querido, apoyado y animado, lo que contribuirá a mejorar su autoimagen. Además, es importante fomentar la percepción de sus propias capacidades a través del cariño y la admiración de sus compañeros. Los niños deben comprender la importancia del trabajo y la necesidad del mismo, por lo que hay que ofrecerles oportunidades y actividades que les hagan ver lo significativos y beneficiosos que son sus esfuerzos para su desarrollo.

### **1.3. CARACTERÍSTICAS DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN**

En la Institución Educativa "Augusto Salazar Bondy", se observa desde el inicio de la etapa básica que los niños presentan sentimientos de falta de unidad y camaradería con sus compañeros.. Durante las actividades de aprendizaje en grupo, se nota que los trabajos de los estudiantes son minimizados y se burlan

de ellos cuando cometen errores. Estas acciones ocurren en casi todos los grados, tanto durante las actividades como fuera de ellas.

Durante las sesiones de aprendizaje está demostrado que los alumnos de quinto curso de primaria carecen de habilidades sociales, tanto en el aula como durante los recreos. Problemas de comunicación con los compañeros, para participar en trabajos grupales y para compartir sus pertenencias. No demuestran respeto, empatía ni utilizan las palabras mágicas. Estas dificultades se reflejan especialmente en los trabajos en equipo que realizan, además de que se agreden verbalmente debido a la falta de capacidad para convivir y tolerar a los demás. Además, les cuesta seguir las indicaciones del profesor y las normas de convivencia.

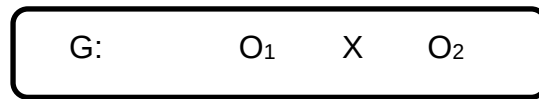
Ante esta situación, la docente se encuentra en busca de estrategias para abordar desarrollo inadecuado de las habilidades sociales de los alumnos. Por lo tanto, a través de esta investigación, se pretende mejorar estas habilidades mediante la implementación de un programa de juegos didácticos incluidos en las sesiones de clase pertinentes. El juego servirá como herramienta de enseñanza para apoyar pautas de comportamiento que fomenten la interacción social, la tolerancia, la conducta adecuada y el cumplimiento de las directrices fundamentales en búsqueda del bienestar colectivo y una convivencia escolar favorable.

## **1.4. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN**

### **1.4.1. Tipo y diseño de la Investigación**

Dado que utiliza escalas numéricas para recopilar datos sobre los programas, la investigación adopta un enfoque cuantitativo (Velázquez y Rey, 1999). Según sus objetivos, se utiliza para resolver problemas, tomar decisiones, crear nuevos programas, evaluar los existentes, etc. (Briones, 2001). Debido a que se enfoca en dilucidar las razones detrás de las circunstancias que rodean un fenómeno, el método de prueba es explicativo (Zavala, 1999).

El siguiente esquema ofrece un resumen del diseño de la investigación:



Dónde:

- G : Estudiantes de quinto grado de educación primaria  
O<sub>1</sub> : Medición de los sujetos de un grupo antes del Programa  
X : Programa de “Actividades Lúdicas”

#### **1.4.2. Población y muestra**

La muestra de esta investigación estuvo compuesta a través de los alumnos de la escuela "Augusto Salazar Bondy" en el distrito de Chiclayo, región de Lambayeque. En total, se incluyeron 41 estudiantes de dicha institución.

#### **1.4.3. Técnicas e Instrumentos de recolección de datos**

##### **Técnicas**

Observación: Con el fin de recopilar información, a lo largo del periodo de investigación, empleamos la técnica de la observación para evaluar el grado de aplicación del programa de actividades en cada sesión.

##### **Instrumento**

Para recopilar datos sobre la asertividad, la empatía, la gestión de las emociones, la resolución de problemas y las capacidades de liderazgo, se empleó una herramienta descriptiva denominada lista de comprobación. Además, se empleó una encuesta con preguntas específicas relacionadas con nuestra investigación, como herramienta de recogida de datos.

## **Técnicas de procesamiento y análisis de datos**

Una vez recopilados los datos, se procedió a organizarlos en tablas de tasas y porcentajes, así como en gráficos de barras para una mejor visualización. Además, se calcularon la media y la desviación típica como estadísticas descriptivas, para tener una idea más precisa de los valores centrales y la dispersión de los datos obtenidos.

Durante esta etapa de la investigación, se empleó análisis estadístico descriptivo e inferencial para interpretar las variables de acuerdo con los objetivos del estudio. Esto permitió encontrar tendencias, patrones y conexiones entre variables para proporcionar datos y respuestas a las preguntas del estudio.

### **1.4.4. Métodos empleados**

En este estudio se emplearon los métodos de deducción, analítico y dialéctico:

El método deductivo consiste en formular primero los supuestos o hipótesis fundamentales de una teoría y, a continuación, extraer conclusiones sobre sus implicaciones utilizando teorías formales subyacentes. Los defensores de este enfoque argumentan que toda explicación científica verdadera seguirá el mismo marco lógico global basado en el Derecho. Junto con esta ley, se presentan una serie de premisas iniciales o condicionantes, a partir de la cual se efectúan las reclamaciones sobre el suceso que es necesario aclarar.

El método analítico fue utilizado para examinar y comprender los resultados obtenidos utilizando las herramientas de recogida de datos. Esto permitió comprender en profundidad los problemas de habilidades sociales de los niños elegidos para el estudio. Mediante el análisis de los datos recopilados, se pudo identificar patrones y tendencias, así como obtener una visión más detallada de la situación y sus posibles causas.

El método dialéctico se utilizó para examinar los cambios cualitativos o alteraciones de la realidad, en particular los procedimientos y ejercicios prácticos que ayudarían a los niños objeto de estudio a mejorar sus habilidades sociales. A través de este enfoque, se analizaron las interacciones y dinámicas sociales a favor de la comprensión de cómo se generan los cambios y cómo estos procesos afectan el desarrollo de las habilidades sociales en los niños.

## **CAPITULO II**

### **MARCO TEÓRICO**

## **2.1. ANTECEDENTES**

En su tesis titulada "Los juegos cooperativos y su relación con el desarrollo de habilidades sociales en educación inicial", Martínez (2012) llevó a cabo un estudio de caso con tres jardines de infantes que contaban con 70 alumnos en cada turno en total. Utilizando un enfoque cualitativo descriptivo, el objetivo principal de la investigación fue investigar la forma en que los profesores de infantil trabajaron en juegos cooperativos.

El autor concluye que los juegos cooperativos, debido a su estructura fundamental, brindan una excelente oportunidad para adquirir habilidades sociales. Además, se destaca que es importante reconocer que los niños aprenden jugando. En este estudio, se sostiene que el juego es un medio a través del cual los niños aprenden y que, mediante él, también es posible adquirir habilidades sociales.

En su investigación titulada "El juego como potencializador de las destrezas de niñas y niños de 4 y 5 años de edad", Córdova (2012) empleó una muestra de 60 alumnos. La herramienta de medición fue una escala de evaluación organizada.

El autor concluye que el juego es de suma importancia durante la etapa preescolar, porque favorece el crecimiento interpersonal de los niños y el crecimiento de su motricidad gruesa y fina. De esta manera, el juego promueve la autonomía, el autocuidado y brinda oportunidades para la interacción con otros niños de la escuela. Además, se destaca que el juego también impulsa el aspecto cognitivo.

En este experimento, se sostiene que a través de actividades lúdicas que fomentan la mejora de la motricidad fina y gruesa, se fomenta el desarrollo social de las capacidades, lo cual es también uno de los objetivos de la presente investigación.



A nivel nacional:

En su tesis titulada "El juego cooperativo como promotor de habilidades sociales en niñas de 5 años", Camacho (2012) realizó un estudio utilizando 16 niños como muestra. La conclusión a la que llegó es que fomentar las actividades cooperativas en el aula es una buena manera de ayudar a las alumnas a desarrollar sus habilidades sociales, al mismo tiempo que fomentan un clima positivo en el entorno educativo.

En la investigación se seleccionaron 5 tipos de juegos que se ajustaban en relación con los rasgos del juego cooperativo. Estos juegos fomentaron la mejora de la aplicación de habilidades sociales específicas, especialmente aquellas relacionadas con la alternativa a la agresión. En el presente estudio, se puede observar que el juego cooperativo será una herramienta clave para fomentar un aspecto de las habilidades sociales, lo cual servirá como guía para la ejecución del itinerario de acciones de ocio.

En su tesis titulada "Programa de Habilidades Sociales Para Mejorar la Convivencia Escolar en los Estudiantes del Quinto Grado de Educación Secundaria de la I.E. 'Alonso de Alvarado' Bagua Grande - Amazonas - Perú 2012", Pósito (2010) tuvo como objetivo determinar los efectos de un programa de habilidades sociales en la Institución Educativa Alonso de Alvarado, en Bagua Grande, Amazonas, para mejorar la convivencia escolar de los alumnos de quinto grado de secundaria.

El autor concluyó que la implementación del programa de habilidades sociales tuvo un impacto significativo en la mejora de la armonía en el aula entre los alumnos de quinto curso de secundaria de este centro educativo. El estudio también demuestra cómo el desarrollo de habilidades sociales mejora las interacciones en el aula entre los alumnos, lo que simplifica el cumplimiento de las normas de convivencia y fomenta una convivencia armoniosa.

En su tesis titulada "Habilidades sociales en niños y niñas de instituciones educativas del distrito Callao", Ballena (2010) utilizó una muestra total de 109

participantes, de los cuales 55 eran niñas y 54 eran niños. El instrumento utilizado para evaluar las habilidades sociales fue la Escala de Apreciación de las Habilidades Sociales en la Infancia.

El autor descubrió que no existen diferencias apreciables entre niños y niñas en cuanto a competencias básicas, habilidades conversacionales, habilidades comunicativas, habilidades de cooperación y de compartir, capacidades emocionales y relacionadas con los sentimientos, y habilidades de autoafirmación.

Este estudio sugiere que el crecimiento de los talentos interpersonales a través del juego ocurre de manera similar tanto en niños como en niñas, lo que sugiere que su desarrollo está influenciado de manera similar por el entorno.

## **2.2. MARCO CONCEPTUAL**

### **2.2.1. Definición del juego**

Según Zapata (1988), el juego infantil cumple diversas funciones, como ser un medio de expresión, una herramienta para adquirir conocimiento, una herramienta de socialización eficaz, un componente de socialización y un controlador y modulador de impacto para el desarrollo de las habilidades motrices. En otras palabras, el juego infantil se considera esencial en la organización, desarrollo y afirmación de la personalidad del niño.

En su trabajo, Karl Gross (1902) enfatiza que el juego desempeña un papel crucial en el desarrollo de funciones que serán fundamentales para el niño a medida que crezca y se convierta en adulto. Además, el juego también contribuye a la autoafirmación del niño como persona.

Por otro lado, Sigmund Freud (1902) sostiene que el joven pase de una mentalidad pasiva a ejercer el control sobre la realidad que le rodea a través del juego.

### 2.2.2. Importancia del juego

Según Piaget (1956), el juego es una parte fundamental del crecimiento y contribuye al desarrollo de habilidades mentales, sociales y físicas en los niños. Es a través del juego que los niños puedan expresarse con naturalidad y placentera sus sentimientos, miedos, afecto y fantasías. Además, el juego sienta las bases para el aprendizaje y la adquisición de habilidades que duran toda la vida.

El juego es una herramienta crucial para que el niño explore su entorno, experimente su propio cuerpo, interactúe con otras personas y desarrolle habilidades sociales. A través del juego, el niño tiene la oportunidad de ampliar su vocabulario y aprender a imitar los papeles de los adultos. Además, el juego desempeña un papel primordial en el método a través del cual aprenden los niños.

Es importante destacar la importancia y el valor del juego en la primera infancia, ya que proporciona a los niños numerosas oportunidades de aprendizaje, desarrollo y crecimiento en diferentes aspectos de sus vidas. El juego les permite adquirir conocimientos, habilidades motoras, cognitivas y sociales de manera lúdica y placentera. Los niños investigan a través del recreo, experimentan, resuelven problemas y estimulan su imaginación y creatividad.

- ❖ Los niños utilizan el juego como lenguaje principal para interactuar con su entorno.
- ❖ Tiene sentido que los niños jueguen en función de sus necesidades y experiencias únicas.
- ❖ Muestra el camino la existencia interior de los niños, que representan literalmente a través del juego ,sus dificultades, preocupaciones, imaginaciones y deseos.
- ❖ Los niños transmiten sus perspectivas del mundo a través del juego, a los demás y a sí mismos.

- ❖ Los niños digieren su historia y su presente y se preparan para el futuro a través del juego.
- ❖ La actividad estimula los sentidos.
- ❖ Aumenta la imaginación y la creatividad.
- ❖ Facilita el uso constructivo, agradable y/o constructivo de la energía mental y física.
- ❖ El juego ayuda a las personas a desarrollar sus habilidades sociales.
- ❖ Se desarrollan habilidades sociales como la cooperación, la negociación, la competición, el compartir y el seguimiento de normas.

Desarrolla la inteligencia de razonamiento a través de la categorización, el recuento, la comparación y la memorización.

- ❖ La autoestima y compartir emociones con los demás son ejemplos de inteligencia emocional.
- ❖ El juego ayuda a los niños a aprender sobre:
  - Sus capacidades físicas y sus límites.
  - Su carácter, incluidos sus gustos y aficiones.
  - Los demás: expectativas, respuestas y dinámica interpersonal.
  - o El entorno: investigación del potencial, identificación de riesgos y límites.
  - o La cultura y la sociedad: costumbres, roles y principios.
  - o Autodominio: esperar, aguantar y gestionar los fracasos y contratiempos.
  - o Resolución de problemas: formulación y ejecución de planes.
  - o Tomar decisiones: identificar opciones, seleccionar un curso de acción y gestionar repercusiones.

### 2.2.3. Clasificación del juego

Piaget (1956), citado por Tripero A., utiliza su marco teórico para categorizar el juego. Según él, la «imaginación creadora» sirve de «elemento asimilador» en el juego infantil, que no es más que el resultado de la asimilación.

Por consiguiente, una vez que el niño ha adquirido habilidades motoras básicas como agarrar, agitar, lanzar, balancear, etc., llega a un punto en el que realiza estas acciones simplemente por el placer de hacerlo, sin necesidad de aprender algo nuevo o hacer un esfuerzo adicional. Repite estas acciones por puro «placer funcional» y sin realizar nuevos esfuerzos de integración. La taxonomía de Piaget incluye lo siguiente:

- ❖ **Juego de ejercicio** A medida que el niño progresa en su desarrollo sensoriomotor y comienza a desarrollar el pensamiento simbólico infantil, también comienza a surgir la capacidad de participar en la ficción imaginaria. En este punto, las imágenes se convierten en símbolos lúdicos.

Mediante la imagen que el niño forma en su mente acerca de un objeto, puede imitar y representarlo. Surgen así los "objetos símbolo", que no solo lo representan, sino que también lo reemplazan. Por ejemplo, un palo utilizado como si fuera un caballo simboliza y sustituye al corcel, que es algo genuinamente equino imponente y veloz. Este cambio marca un progreso significativo en el desarrollo: pasamos del nivel sensoriomotor al concepto de razonamiento representacional.

- ❖ **Juego simbólico** Es una característica distintiva de los pensamientos de los niños, donde la asimilación prevalece en las representaciones cognitivas y en el juego de símbolos. El niño utiliza la asimilación para relacionarse con el significado de las cosas e incluso construir lo que esas cosas representan. De esta manera, para revisitar, dominar o compensar la realidad, el niño no sólo se apropia de ella, sino que también la integra.

Con el comienzo del proceso de socialización, se observa una disminución en el tipo de juego típico de la infancia, y se da paso al juego preescolar propiamente dicho. En este tipo de juego, la integración de otros niños se

vuelve fundamental, formando una comuna lúdica en la que los jugadores tienen que ajustarse a un plan administrativo determinado. Sin esta estructura y organización, el juego no sería viable de manera efectiva.

- ❖ **Juego de reglas:** Según el planteamiento, el juego basado en reglas aparece de manera gradual alrededor de los 4 o 5 años, sin embargo, las normas se convierten en el fundamento principal de las actividades de los niños durante la fase de tareas prácticas, que abarcan aproximadamente de los siete a los doce años de edad. Estas normas se aplicarán a la mayoría de sus actividades lúdicas durante el resto de su vida. Las reglas son establecidas de manera objetiva, y el grupo espera que sus miembros las respeten y las cumplan de manera inviolable. Este cambio cualitativo se observa en todos los aspectos del crecimiento del niño, pero sobre todo en las actividades que implican juegos en grupo.

#### **2.2.4. Características del juego**

En su libro «Juegos cooperativos y educación física», Omeñaca R. y Ruiz J. (2005) tratan los siguientes aspectos del juego infantil:

- ❖ Placentero. - porque la práctica debe proporcionar al practicante alegría en lugar de decepción o descontento.
- ❖ Libre y voluntario. - es una tarea que el joven se siente libre de elegir.
- ❖ Expresivo. - aceptando la comunicación verbal y expresando opiniones divergentes a la hora de establecer sus propias reglas durante el juego.
- ❖ Espontáneo. - No hace falta formación ni determinación.
- ❖ Socializador: Fomenta la adopción de comportamientos cooperativos, colaborativos y orientados al trabajo en equipo.
- ❖ Creador: El juego fomenta el desarrollo de la creatividad y la originalidad.
- ❖ El niño se mantiene constantemente activo, tanto mental como físicamente.

### 2.2.5. Enfoques sobre el juego.

**A. Enfoque teórico:** Desde una perspectiva teórica, se considera que el desarrollo integral del cuerpo, el intelecto y las emociones del niño depende del juego. Se dice que un niño que no juega está privado tanto física como emocionalmente. El juego tiene un papel legítimo en la institución educativa, ya que es una de las actividades instructivas fundamentales, especialmente en los jardines de infantes o escuelas, ya que es en estos espacios donde el juego se practica de forma espontánea e intencional. Es allí donde el juego puede desarrollarse de manera óptima y natural.

**B. Enfoque pedagógico:** En la educación infantil contemporánea, al analizar las contribuciones que diversos pensadores han realizado en el campo de la educación de los niños, es necesario examinar los marcos pedagógicos que han influido en la escolarización en los últimos años. Estos conceptos sirven de base a la educación infantil y, por extensión, a la educación de adultos.

Froebel (1782 – 1852), en MED (2008), uno de los valiosos aportes fue la creación de escuelas primarias o kindergartens, enfatizando que en la primera infancia es cuando empieza la educación. Sostuvo que los más pequeños se implican totalmente en sus actividades y que son espontáneos. Además, según su visión, esta actividad debe ser alegre y manifestarse principalmente a través del juego.

Montessori (1870 - 1952), en MED (2008), Dado el énfasis en el valor de la educación en los primeros años de vida, este pensador parte del principio del respeto hacia el niño y su capacidad de aprendizaje. La libertad, la actividad y el individualismo son algunos de sus ideales rectores. Introdujo la noción de los "periodos sensitivos", que son etapas en las que los niños se centran en absorber una característica específica del entorno y excluyen otras. Además, creó la "casa de los bambinos", que estaba equipada con mobiliario adaptado a los niños y los recursos

intelectuales, artísticos, culturales y sensoriales que suelen encontrarse en los centros educativos actuales.

**Enfoque psicopedagógico:** Los aportes psicopedagógicos en la educación infantil han sido altamente valiosos y fascinantes. Se pueden distinguir tres contribuciones significativas a la literatura: La teoría sociocultural de Vygotsky, la teoría del desarrollo cognitivo de Piaget y la noción de aprendizaje significativo de Ausubel. Estas teorías han generado un gran impacto en la comprensión y práctica de la educación de los niños.

La teoría del aprendizaje significativo propone que es crucial tener en cuenta crear una conexión significativa entre el nuevo material de aprendizaje y los conocimientos existentes de la persona. Este proceso se produce cuando el alumno ha incorporado conceptos, ideas y proposiciones sólidos y bien definidos que permiten que la nueva información interactúe con su marco cognitivo existente. Ausubel sostenía que la labor educativa ya no se debe llevar a cabo con "mentes en blanco" o partir de cero en los aprendizajes de los alumnos. Dado que los estudiantes tienen una variedad de experiencias y conocimientos que influyen en su aprendizaje y pueden utilizarse para generar nuevos conocimientos, ¿no es así?

Piaget (MINEDU, 2008), Su enfoque se centra en el crecimiento del pensamiento y la inteligencia en los seres humanos. Su teoría proporciona una comprensión del proceso de crecimiento intelectual de los niños, y explica las fases de los procesos cognitivo y las ideas de organización-equilibrio y asimilación-acomodación. Según Piaget, el pensamiento se desarrolla a partir de una base genética y se ve influenciado por estímulos socioculturales. Además, la forma de pensar mediante la información que el individuo recibe, y esta información se adquiere de manera activa a través del sujeto.



Vygotsky (MED, 2008), Destaca la importancia del entorno social en el desarrollo de procesos mentales superiores, en especial, el papel fundamental del lenguaje y su relación con la cognición. Introduce el concepto de Zona de Desarrollo Próximo (ZDP), el cual se basa en el análisis de prácticas educativas y el diseño de estrategias de enseñanza. La ZDP se define como el espacio en el cual, gracias a la interacción y la ayuda de otros, una persona puede resolver una tarea de manera que no sería capaz de hacerlo individualmente. Enfatiza la relevancia de la comunicación y el diálogo entre el maestro y el niño para la construcción y desarrollo de conceptos nuevos y más complejos.

#### **2.2.6. Habilidades sociales**

Caballo (1987), Según esta perspectiva, las habilidades sociales se refieren a las conductas que una persona muestra en un contexto interpersonal, expresando sus sentimientos, actitudes, deseos, opiniones o derechos de manera apropiada a la situación. Además, implica respetar las conductas de los demás. Se considera que estas habilidades permiten resolver problemas inmediatos de manera efectiva, al tiempo que minimizan la probabilidad de conflictos futuros.

García (2010), La teoría sostiene que las habilidades sociales se basan en la capacidad de emitir conductas que son reforzadas positiva o negativamente por los demás, así como en la capacidad de evitar comportamientos que son castigados o extinguir por los demás. Estas habilidades involucran la honesta expresión de sentimientos y consisten en buscar, mantener o mejorar el refuerzo en una situación interpersonal a través de la expresión de sentimientos o deseos, incluso cuando existe el riesgo de perder el refuerzo o incluso recibir castigo. Las habilidades sociales implican la capacidad de expresar sentimientos positivos y negativos en situaciones interpersonales sin la consecuencia de perder refuerzos sociales.

Según Monjas (1998), las habilidades sociales están relacionadas con determinadas capacidades necesarias para llevar a cabo de manera competente una tarea. Estas habilidades son fundamentales para interactuar y relacionarse de manera efectiva y satisfactoria con los demás, ya sean pares o adultos. La autora equipara las habilidades sociales con las habilidades de interacción social.

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

Las habilidades sociales desempeñan un papel fundamental en la vida de las personas, haciéndose especialmente relevantes en aspectos importantes como la vida familiar, el tiempo con amigos, la escuela, el trabajo y el juego. Desde el momento en que nacemos, pasamos toda nuestra vida interactuando con los demás. A través de la interacción social, aprendemos quiénes son las personas y cómo funciona el mundo, adquirimos habilidades sociales y nos familiarizamos con las expectativas y valores de nuestra sociedad. Si bien el aprendizaje social nunca cesa, las experiencias sociales en la infancia sientan las bases sobre las cuales se construyen las relaciones humanas en el futuro. Además, estas habilidades sociales no solo nos permiten mejorar nuestras relaciones personales, sino también tienen el potencial de transformar la sociedad, contribuyendo a una sociedad más justa, democrática y verdaderamente humana.

De acuerdo con Mc Clellan y Katz (1996) Durante las últimas dos décadas, ha surgido un sólido cuerpo de evidencia que indica que los niños, alrededor de los seis años de edad, cuando desarrollan un nivel mínimo de habilidades sociales, tienen una mayor probabilidad de enfrentar riesgos a lo largo de su vida. Estas habilidades se adquieren desde la infancia y comienzan a brindar una comprensión de quiénes son en el mundo, influyendo de manera significativa en su autoconcepto y en cómo los demás los perciben. Estos niños suelen experimentar una mayor

felicidad en comparación con aquellos que tienen menos competencias sociales, interactúan de manera satisfactoria con los demás, son más populares y se sienten más satisfechos con su vida. Además, sus relaciones sociales se relacionan al logro académico; las habilidades sociales positivas, a un mayor éxito en la escuela (Kostelnik M., Whiren A., Soderman A. y Gregory K., 2009). Estos niños con habilidades sociales desarrolladas exitosamente tienden a ser percibidos como individuos valiosos y capaces de influir en el mundo. Sin embargo, la situación es diferente para aquellos niños con una competencia social deficiente. Estos niños a menudo experimentan angustia y soledad, incluso desde temprana edad, al no lograr funcionar de manera exitosa en el ámbito social. Son frecuentemente rechazados por sus pares, presentan una baja autoestima y obtienen calificaciones más bajas en la escuela. Además, existe el riesgo de que estos patrones problemáticos se perpetúen a medida que maduran. Por lo tanto, es importante destacar, como menciona González (2007), que el desarrollo de estas habilidades sociales siempre ocurre bajo la influencia de buenos ejemplos. En este sentido, el papel de los docentes se vuelve crucial, especialmente en momentos en los que las relaciones familiares no son las mejores.

Los educadores desempeñan un papel crucial en el desarrollo social de los niños, ya que realizan diversas conductas sociales que impactan significativamente en su crecimiento. Estas conductas incluyen establecer relaciones con el niño, transmitir valores, enseñar, modelar comportamientos y actitudes sociales, diseñar actividades que se centren en conocimientos y habilidades relevantes, y brindar oportunidades para que los niños refuercen y consoliden estos aprendizajes. Los docentes también planifican el entorno físico, establecen rutinas, comunican las reglas y presentan las consecuencias positivas o negativas para ayudar a los niños a cumplir con las expectativas sociales. La forma en que los docentes llevan a cabo estas tareas puede influir en el desarrollo social del niño, ya sea mejorándolo o inhibiéndolo.

HOPS (1976) En su libro "Habilidades sociales en la escuela" publicado en 1998, expresaba que la capacidad de iniciar y mantener interacciones sociales positivas con los demás era considerada por muchos como un logro crucial en el desarrollo. Estas interacciones sociales brindan a los niños la oportunidad de aprender y practicar habilidades sociales que pueden tener un impacto crítico en su adaptación social, emocional y académica en el futuro.

Las habilidades sociales son importantes en las relaciones interpersonales y en el momento de aislar papeles y normas sociales.

#### **2.2.8. Dimensiones de las habilidades sociales, según Caballo (1993)**

- **Habilidades sociales básicas**

La capacidad del niño para escuchar atentamente a los demás e indagar sobre el asunto que se examina en este momento se denomina dimensión de las competencias básicas. Esta dimensión engloba dos subvariables: la habilidad de escuchar y la habilidad de hacer preguntas.

- **Habilidades avanzadas**

Este componente abarca la capacidad del niño para pedir ayuda a las personas de su entorno inmediato y las habilidades necesarias para participar en juegos cooperativos, respetar las normas al jugar y lamentar los errores cometidos. Estas habilidades sociales permiten evaluar la capacidad del niño para integrarse de manera positiva en su entorno social, mostrando respeto y consideración hacia el entorno social como un área crucial para su crecimiento.

#### **Habilidades relacionadas a los sentimientos.**

Este componente se centra en las habilidades sociales asociadas a las emociones, como la capacidad de comunicar las propias emociones,

comprender las de los demás y gestionar la ira de los demás. Estas habilidades están conectadas a un conjunto de determinados indicadores que permiten un uso más preciso de la herramienta de emparejamiento.

- **Habilidades alternativas a la agresión**

El término «habilidades sociales alternativas» hace referencia a una serie de capacidades, entre las que se incluyen la capacidad de aceptar las decisiones del grupo con dignidad y compromiso, buscar diferentes formas de resolver situaciones conflictivas, controlar las emociones durante el juego, luchar con el control de la ira, permanecer alterado hasta que el juego del día haya terminado, y para mantener la compostura cuando está alterado. En conclusión, el objetivo de esta dimensión es determinar habilidades interpersonales que permitan al joven gestionar los estados emocionales negativos de sus compañeros, centrándose principalmente en la regulación de la agresividad.

**2.2.9. Características de las habilidades sociales.**

Según Ballesteros (2002), los talentos blandos están formados por comportamientos que incluyen componentes «verbales» y «no verbales». Ambos elementos son vulnerables a las deficiencias y desempeñan un papel en el proceso de interacción social. Dado que el lenguaje no verbal se enseña directa e informalmente y se produce de forma involuntaria, es continuo y difícil de regular. Por el contrario, el lenguaje verbal se controla fácilmente y se crea de forma inmediata y consciente. Los errores del lenguaje verbal se abordan de forma directa y oficial, ya que se consideran un signo de analfabetismo.

- **Comunicación no verbal:**

El dominio de este elemento es difícil, ya que incluso cuando no estamos hablando, seguimos emitiendo mensajes y proporcionando información sobre nosotros mismos. Ciertos componentes del discurso se enfatizan a través de la comunicación indirecta. Además, puede reemplazar palabras, como cuando una mirada indica si un comportamiento es apropiado o inapropiado. Por último, la comunicación no verbal también puede estar en conflicto con la palabra hablada.

- **Componentes verbales:**

La mayoría de la gente está de acuerdo en que el principal medio de comunicación con los demás es el diálogo. Según algunos estudios, se considera que una persona competente en una conversación habla aproximadamente el 50% del tiempo, ofrece retroalimentación y realiza preguntas para mostrar interés. Para comprender los comportamientos sociales de los niños, es esencial analizar las interacciones y sus modalidades. Los niños, sus padres y otros adultos interactúan y establecen relaciones tanto en el hogar como en la escuela. Podemos abordar numerosas metodologías y avances teóricos sobre el tema conociendo a fondo las variadas facetas de estos comportamientos.

## **2.3. SUSTENTO TEÓRICO**

### **2.3.1. TEORÍA DE LAS HABILIDADES SOCIALES**

#### **Teoría sociocultural**

Según el Modelo de Aprendizaje Sociocultural de Vygotsky (1978), el aprendizaje es un componente que contribuye al desarrollo y el desarrollo y el aprendizaje interactúan. Además, sostiene que adquirir conocimientos y talentos ocurre a través de procesos de socialización. Según el autor, que

considera al ser humano las funciones superiores son una construcción social, no biológica, que ha evolucionado a través de la cultura y requiere el empleo de mediadores. En este sentido, los educadores juegan un papel vital en el crecimiento psicológico y social de los niños depende del entorno en el que se socializan, ya que adquieren comportamientos adecuados e inadecuados. El desarrollo personal del niño se beneficia enormemente del aprendizaje en un entorno adecuado.

### **La teoría del aprendizaje social**

Según Bandura (1987), las «cogniciones» no son causas independientes o autónomas de la conducta, sino más bien autoconceptos del individuo y del mundo se desarrollan y se verifican a través de cuatro procedimientos distintos: la experiencia directa que se obtiene a partir de los efectos de las propias acciones, la experiencia vicaria que se adquiere al observar los efectos de las acciones de otras personas, los juicios expresados por los demás y las deducciones basadas en conocimientos previos a través de la inferencia.

El aprendizaje por observación tiene un impacto significativo en los individuos de una sociedad, y a su vez, en la sociedad misma. Es en este contexto que la autorregulación desempeña un papel crucial en el ámbito educativo. Los niños y los adolescentes se ven especialmente afectados por esta hipótesis de aprendizaje social, ya que tienden a imitar y actuar de acuerdo con el comportamiento de sus pares. Por ejemplo, en términos de vestimenta, relaciones interpersonales, forma de hablar, expresión de opiniones, comunicación y toma de decisiones, se observa una tendencia a imitar a sus compañeros.

### **La teoría de la inteligencia emocional**

### 2.3.2. TEORÍA DE LOS JUEGOS EDUCATIVOS

Durante el proceso de desarrollo humano, se atraviesan diversas etapas, incluyendo la infancia y la niñez, en las cuales el juego desempeña un papel fundamental. Según la cita mencionada, debido a su capacidad innata para moverse, manipular objetos, gatear, ponerse de pie y caminar, la vida de los niños gira en torno al juego. Estas actividades les sirven de calentamiento para el deporte y el juego, que les disciplinan y les permiten disfrutar al máximo de su libertad de movimiento. Durante la infancia y la niñez, los niños se expresan de manera clara, pura y transparente a través del juego. Según Calero, el juego infantil tiene cualidades similares, ya que surge de impulsos instintivos que satisfacen necesidades evolutivas y preparan para la madurez. Es una forma divertida y orgánica de desarrollar habilidades y talentos. El juego es intrínseco al niño y no requiere ser enseñado, ya que forma parte esencial de su desarrollo.

En realidad, " El juego es una actividad física y mental esencial en la vida del niño, y su desarrollo está estrecha y directamente relacionado con las actividades lúdicas que le ayudan a desenvolverse más rápidamente en el mundo social, a desarrollar un cuerpo y una personalidad armoniosos y a acceder a niveles cada vez más complejos de regulación de la conducta, es decir, a la capacidad de entrar en contacto concreto con la realidad de una forma única y típicamente placentera".<sup>1</sup> Por lo tanto, la participación en estas actividades lúdicas durante la infancia es crucial.

Numerosos académicos han debatido sobre el juego, entre ellos Casuí, que ha mantenido una explicación biológica del crecimiento, teniendo en cuenta que "al juego como resultante fatal del crecimiento, vale decir del flujo y reflujo de fuerzas vitales que operan en el trabajo interno de estructuración orgánica. El juego es considerado como un fenómeno estrictamente físico"<sup>2</sup>; en cambio Groos ha defendido la teoría biológica del ejercicio preparatorio, donde "el

---

<sup>1</sup> CASTRO-KIKUCHI, Luis. Op. Cit. p.412

<sup>2</sup> CALERO PEREZ, Mavilo. Educar Jugando. Lima-Perú, 2005.p.25



juego es el agente para desarrollar potencialidades congénitas y prepararlas para su ejercicio en la vida”<sup>3</sup> o sea con esta posesión hay predisposición a la duplicación y al impulso instintivo de imitación del juego como medio de aprendizaje.

La teoría biológica catártica sostenida por Carr, “el juego sirve como acto purificador de los instintos nocivos”<sup>4</sup>. Herbert Spencer en su teoría del exceso de energía sustenta que el juego tiene por labor principal descargar energía excedente, no agotadas en actividades útiles. Dentro de las teorías biológicas tenemos a la teoría de la terapia de restablecimiento o teoría del descanso sostenida por M. Lazarus quien sostiene que “el juego es visto como una actividad que sirve para descansar y para restablecer energías consumidas en las actividades serias o útiles”<sup>5</sup>.

Dentro del ámbito de las teorías psicológicas, diversos investigadores han realizado aportes significativos acerca de la actividad lúdica y su papel en el desarrollo integral de los individuos; la teoría del juego infantil que sostiene S. Freud, para él es la manifestación de tendencias o deseos reprimidos y ocultos, es decir “hace referencia al pasado, a lo que el niño trae en su conciencia, no a lo que recibirá en el futuro,... la realidad lúdica se convierte en una realidad sustantiva verdaderamente vital”<sup>6</sup>; el juego como asimilación de la realidad, sostenida por Piaget manifestando que a la acción lúdica supone una forma satisfactoria de actuar significa tratar de comprender el funcionamiento de las cosas. Asocia tres estructuras básicas del juego con las fases evolutivas del pensamiento humano: el juego es simple ejercicio, el juego simbólico y el juego reglado. Vygotski “el juego es una actividad social,

---

<sup>3</sup> Op. Cit.p.26

<sup>4</sup> Op. Cit. p.26

<sup>5</sup> GUTIERREZDELGADO, Manuel. La bondad del juego. P.160

<sup>6</sup> Op. Cit.p.29

<sup>7</sup> <http://sepiensa.org.mx/contenidos/2004/irene/brevehistoria/breve.html>

en la cual gracias a la cooperación con otros niños, se logran adquirir papeles o roles que se complementa al propio”<sup>7</sup>.

Otra de las teorías psicológicas es la que sostiene F. Schiller y K. Lange Denominada como la teoría del placer funcional, esta perspectiva defiende que el juego posee características distintivas de placer. Además, enfatiza la independencia de la mente humana con respecto a la realidad y la capacidad de externalizar o ser productiva. Claparede con su teoría psicológica de la ficción, sostiene que “el juego es la libre persecución de fines ficticios”<sup>8</sup>, es decir la ficción del niño es una realidad para su nivel de conciencia.

Hay muchas otras teorías como las antropológicas y socio culturales, las evolutivas, etc. Existen varios enfoques científicos y expertos que aportan desde su perspectiva objetiva sobre el tema, pero todos coinciden en que los juegos educativos son fundamentales en la etapa escolar, sin importar su origen.

---

<sup>8</sup> CALERO PEREZ, Mavilo. Jugar educando. Lima-Perú,2005p.29

**CAPITULO III**

**RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN**

### 3.1. ANALISIS E INTERPRETACION DE LOS DATOS

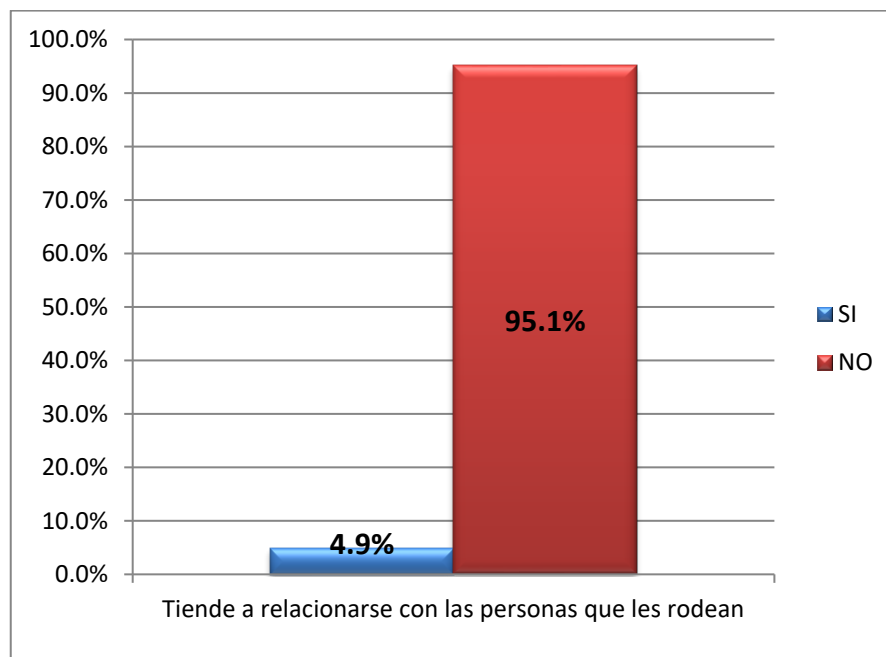
Para mostrar los resultados de la investigación se utilizan métodos tabulares y gráficos.

**CUADRO N°01: RELACIONES CON LOS QUE NOS RODEAN**

| ITEM  | N° | %     |
|-------|----|-------|
| SI    | 2  | 4.9%  |
| NO    | 39 | 95.1% |
| TOTAL | 41 | 100%  |

**FUENTE:** Guía de Encuesta aplicado a estudiantes de 5° grado del nivel primario de la Institución Educativa “Augusto Salazar Bondy”.

**GRÁFICO N°01**



**FUENTE:** Guía de Encuesta aplicado a estudiantes de 5° grado del nivel primario de la Institución Educativa “Augusto Salazar Bondy”.

### INTERPRETACIÓN:

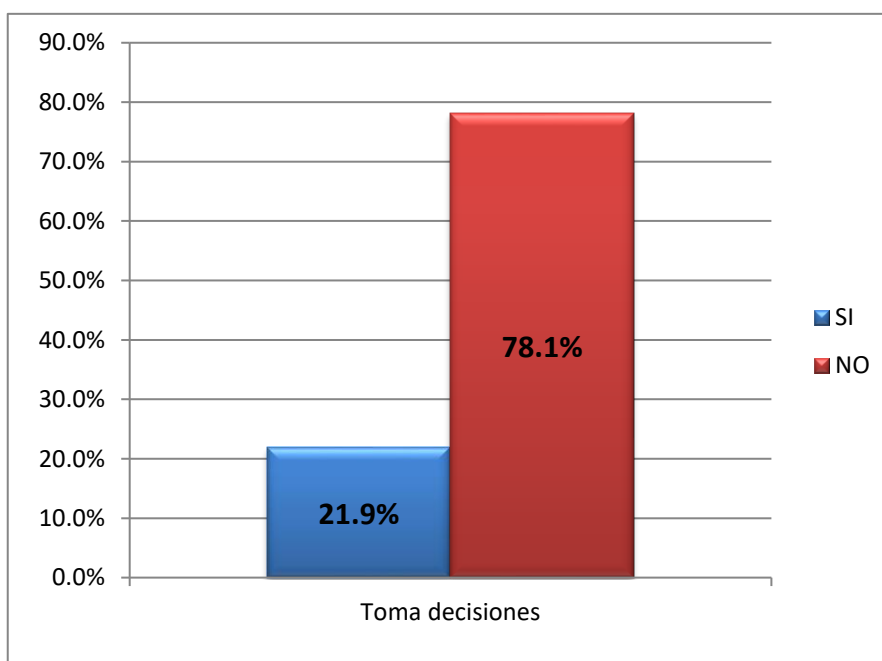
El 95,1% de los encuestados afirma que no suele relacionarse con quienes le rodean, incluidos sus profesores, alumnos, etc.

**CUADRO N°02: TOMA DE DECISIONES**

| ITEM  | N° | %     |
|-------|----|-------|
| SI    | 9  | 21.9% |
| NO    | 32 | 78.1% |
| TOTAL | 41 | 100%  |

**FUENTE:** Guía de Encuesta aplicado a estudiantes de 5° grado del nivel primario de la Institución Educativa “Augusto Salazar Bondy”.

**GRÁFICO N°02**



**FUENTE:** Guía de Encuesta aplicado a estudiantes de 5° grado del nivel primario de la Institución Educativa “Augusto Salazar Bondy”.

### INTERPRETACIÓN:

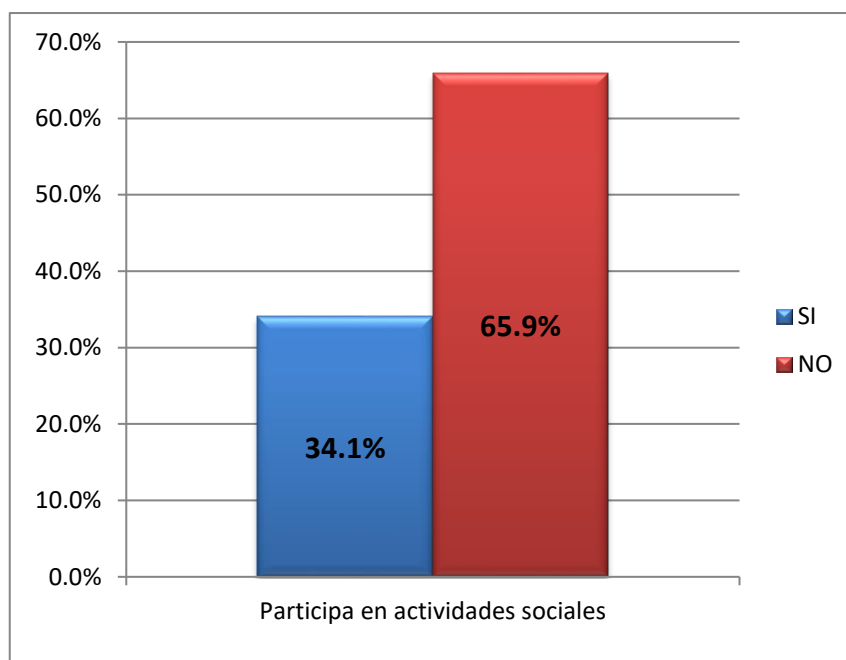
Según el 78,1% de los encuestados, ni siquiera analizan los problemas para encontrar soluciones, y mucho menos toman decisiones.

### CUADRO N°03: PARTICIPA EN ACTIVIDADES SOCIALES

| ITEM  | N° | %     |
|-------|----|-------|
| SI    | 14 | 34.1% |
| NO    | 27 | 65.9% |
| TOTAL | 41 | 100%  |

**FUENTE:** Guía de Encuesta aplicado a estudiantes de 5° grado del nivel primario de la Institución Educativa "Augusto Salazar Bondy".

### GRÁFICO N°03



**FUENTE:** Guía de Encuesta aplicado a estudiantes de 5° grado del nivel primario de la Institución Educativa “Augusto Salazar Bondy”.

### INTERPRETACIÓN:

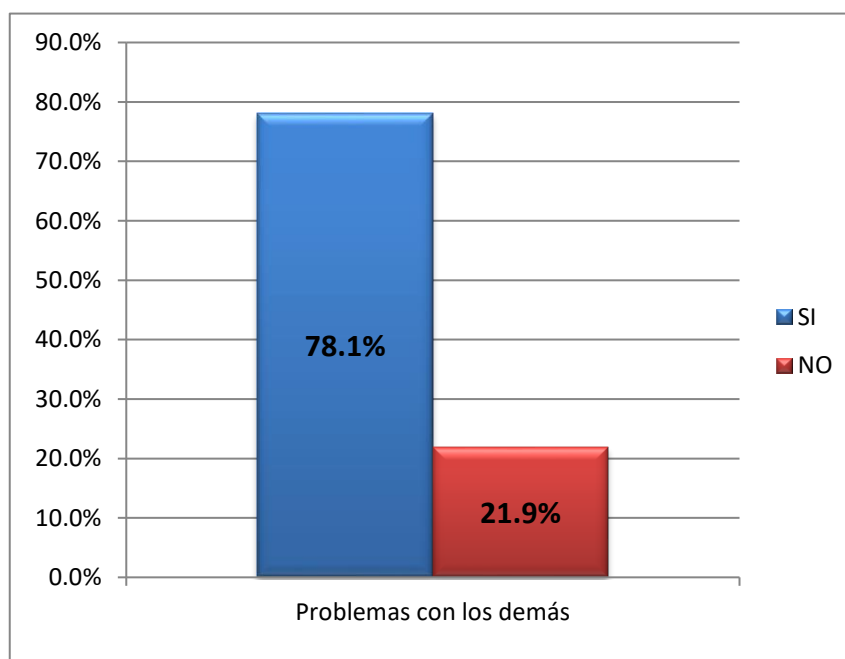
Según el 65,9% de los encuestados que afirmaron no participar en actividades sociales, en general son introvertidos.

**CUADRO N°04: PROBLEMAS CON LOS DEMÁS**

| ITEM         | N°        | %           |
|--------------|-----------|-------------|
| SI           | 32        | 78.1%       |
| NO           | 9         | 21.9%       |
| <b>TOTAL</b> | <b>41</b> | <b>100%</b> |

**FUENTE:** Guía de Encuesta aplicado a estudiantes de 5° grado del nivel primario de la Institución Educativa “Augusto Salazar Bondy”.

**GRÁFICO N°04**



**FUENTE:** Guía de Encuesta aplicado a estudiantes de 5° grado del nivel primario de la Institución Educativa “Augusto Salazar Bondy”.

### INTERPRETACIÓN:

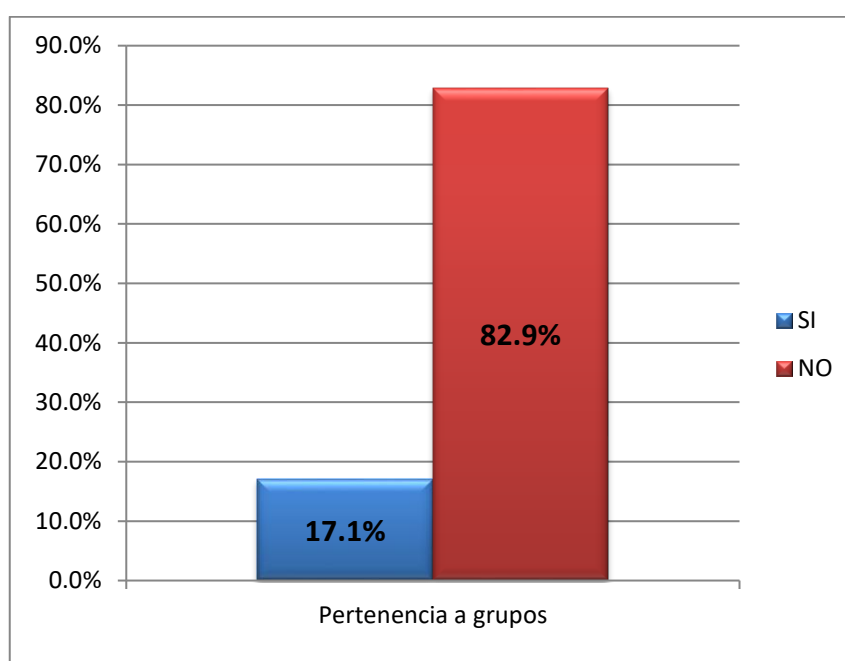
Frente al 21,9% que afirma que no, el 78,1% de los encuestados indica que tiene frecuentemente problemas con otras personas.

**CUADRO N°05: PERTENENCIA A GRUPOS**

| ITEM         | N°        | %           |
|--------------|-----------|-------------|
| SI           | 7         | 17.1%       |
| NO           | 34        | 82.9%       |
| <b>TOTAL</b> | <b>41</b> | <b>100%</b> |

**FUENTE:** Guía de Encuesta aplicado a estudiantes de 5° grado del nivel primario de la Institución Educativa “Augusto Salazar Bondy”.

**GRÁFICO N°05**





**FUENTE:** Guía de Encuesta aplicado a estudiantes de 5° grado del nivel primario de la Institución Educativa “Augusto Salazar Bondy”.

### INTERPRETACIÓN:

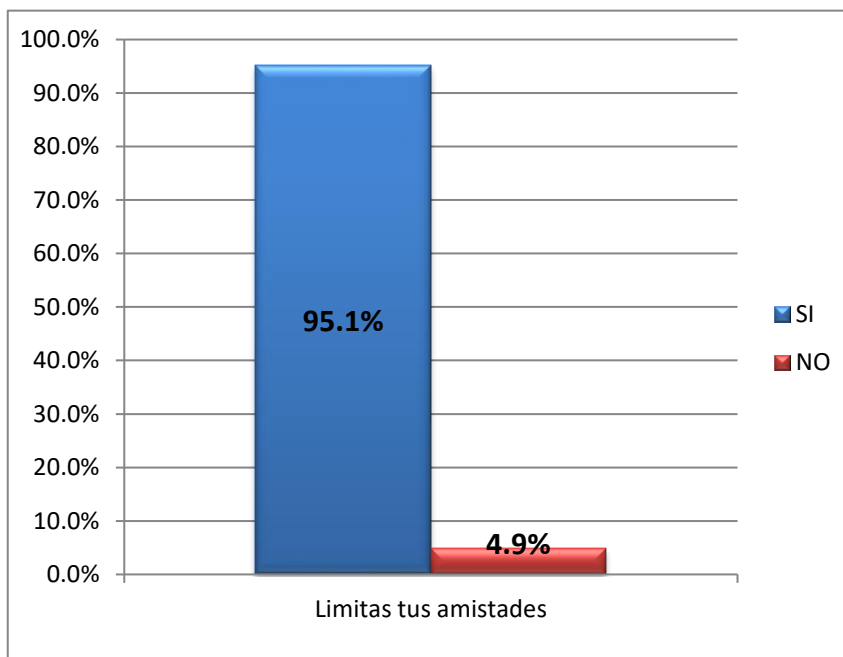
Según el 82,9% de los encuestados, o no pertenecen a ningún grupo o preferirían no hacerlo.

**CUADRO N°06: LIMITAS TUS AMISTADES**

| ITEM  | N° | %     |
|-------|----|-------|
| SI    | 39 | 95.1% |
| NO    | 2  | 4.9%  |
| TOTAL | 41 | 100%  |

**FUENTE:** Guía de Encuesta aplicado a estudiantes de 5° grado del nivel primario de la Institución Educativa “Augusto Salazar Bondy”.

**GRÁFICO N°06**



**FUENTE:** Guía de Encuesta aplicado a estudiantes de 5° grado del nivel primario de la Institución Educativa “Augusto Salazar Bondy”.

## INTERPRETACIÓN:

Según el 95,1% de los encuestados, sí tienen tendencia a restringir sus amistades.

## GUÍA DE OBSERVACIÓN

| ITEM                    | DIMESIÓN                                                                                                        | SIEMPRE | AVECES | NUNCA | TOTAL |
|-------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------|--------|-------|-------|
| ASERTIVIDAD             | En la mayoría de las circunstancias, expreso mis opiniones.                                                     | 1       | 7      | 33    | 41    |
|                         | Cuando se produce una injusticia, me aseguro de que la gente sepa cuál es mi postura.                           | 1       | 6      | 34    | 41    |
|                         | Poder expresar todos mis pensamientos es crucial para mí.                                                       | 5       | 9      | 27    | 41    |
|                         | Vuelvo a la tienda y pido el dinero que me corresponde si descubro después de salir que me han pagado de menos. | 4       | 4      | 33    | 41    |
|                         | Incluso si alguien a quien respeto tuviera una opinión diferente, la expresaría.                                | 0       | 3      | 38    | 41    |
| EMPATÍA                 | Sin duda entendería, en lugar de enfadarme, que un compañero no cumpliera su compromiso conmigo.                | 2       | 2      | 37    | 41    |
|                         | Mis amigos se me acercan para compartir sus experiencias.                                                       | 5       | 7      | 29    | 41    |
| MANEJA SUS EMOCIONES    | La mayoría de la gente desconoce mis emociones genuinas, ya que las mantengo ocultas.                           | 35      | 3      | 3     | 41    |
|                         | Suelo ayudar a mis amigos a elegir.                                                                             | 0       | 2      | 39    | 41    |
|                         | Cuando me molesta alguien cercano y a quien respeto, tiendo a guardarme mis sentimientos.                       | 33      | 5      | 3     | 41    |
|                         | Normalmente, señalo la injusticia de alguien.                                                                   | 13      | 9      | 19    | 41    |
|                         | Me esfuerzo por ser sincero con los demás sobre cómo me siento realmente.                                       | 1       | 3      | 37    | 41    |
| RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS | Participo en actividades que requieren que resuelva problemas.                                                  | 2       | 3      | 36    | 41    |
|                         | Mantengo la compostura hasta que comprendo lo que está pasando.                                                 | 0       | 4      | 37    | 41    |
|                         | Señalo las causas profundas de los problemas.                                                                   | 5       | 15     | 21    | 41    |

|           |                                                   |   |   |    |    |
|-----------|---------------------------------------------------|---|---|----|----|
| LIDERAZGO | No tengo ninguna duda de que podría dirigir bien. | 0 | 1 | 40 | 41 |
|           | He tomado la iniciativa de planificar proyectos.  | 1 | 1 | 39 | 41 |

### ANALISIS GENERAL:

Podemos concluir que la habilidad de ser **asertivo** debido a su inadecuación, los estudiantes de la Institución Educativa «Augusto Salazar Bondy» son incapaces de manejar eficazmente sus relaciones en diversos entornos sociales. Además, no saben cómo controlar sus emociones para mantener su bienestar personal y carecen de suficiente optimismo para enfrentar los problemas diarios, especialmente aquellos relacionados con su trayectoria educativa y ocupacional: La dedicación escolar.

Los resultados revelan que hay 33 estudiantes que nunca expresan completamente lo que piensan, 34 no revelan su posición ante una situación injusta, 27 no sienten interés ni le dan importancia a expresar sus pensamientos, 33 no regresarían a reclamar el cambio incorrecto si se dan cuenta después de salir de una tienda, y finalmente, 38 nunca compartirían su perspectiva, incluso cuando alguien que les gusta dice algo diferente.

Por consiguiente, es pertinente evaluar si los individuos interactúan de manera asertiva o no en diversos contextos y situaciones, con el objetivo de examinar los efectos de la asertividad en las interacciones interpersonales y los logros personales.

Los estudiantes no están desarrollando habilidades **empáticas**, lo cual es motivo de preocupación dado que 37 estudiantes se frustran cuando uno de sus compañeros no cumple con lo prometido. Además, 29 de ellos afirman que sus compañeros nunca acuden a ellos para confiarles sus problemas o preocupaciones.

Los estudiantes también muestran dificultades para desarrollar capacidades sociales de **gestionar sus emociones** en diversas situaciones, lo cual les impide mantener un equilibrio emocional adecuado. Estos desequilibrios emocionales pueden transmitir condiciones mentales que provocan actitudes y reacciones desfavorables en su entorno.

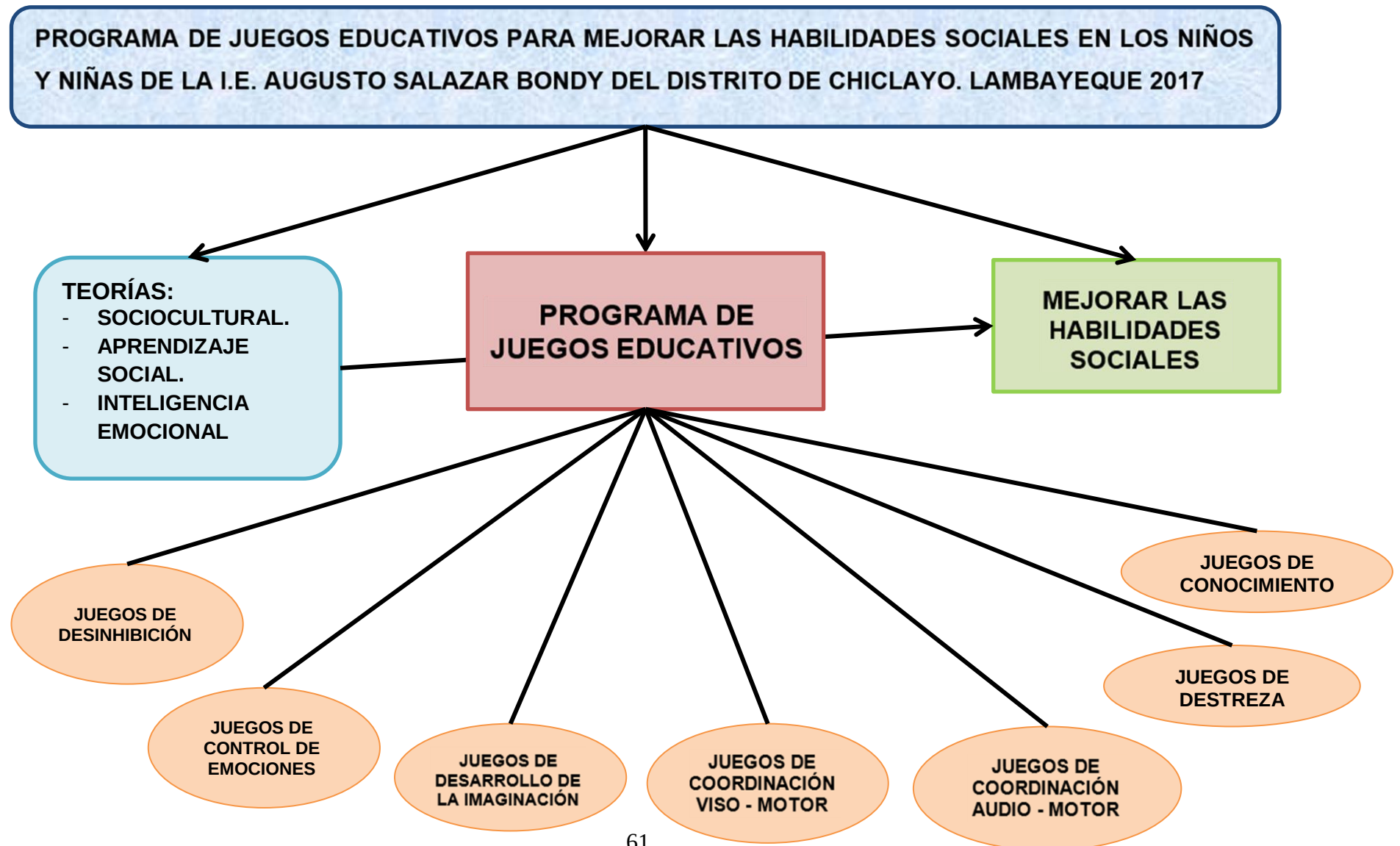
Esto se puede observar cuando 39 estudiantes no muestran disposición para ayudar a sus amigos en la toma de decisiones, 23 no son honestos con las personas acerca de sus verdaderos sentimientos y 19 nunca expresan a alguien lo injusto que ha sido con sus acciones.

En relación a la capacidad de **resolver problemas**, los estudiantes también presentan dificultades en el desarrollo de esta habilidad, como lo evidencia la observación realizada: De ellos, 21 son incapaces de localizar la raíz de un problema, 36 nunca toman acciones que impliquen encontrar soluciones y 37 son incapaces de mantener la compostura al resolver un problema.

Cuando se trata de **liderazgo** social, la gran mayoría de los estudiantes carecen de él. Carecen de la capacidad de persuadir o inspirar a sus compañeros a trabajar juntos para lograr un objetivo compartido. Además, no planifican ni asignan líderes para diversas actividades artísticas, deportivas, educativas y de otro tipo.

Los alumnos no están seguros de su capacidad de liderazgo, y 39 de ellos nunca han tenido en cuenta a la autoridad en la planificación de sus trabajos.

### 3.2. MODELO TEÓRICO



### 3.3. PRESENTACIÓN DE LA PROPUESTA

#### DENOMINACIÓN

**“Programa de juegos educativos para mejorar las habilidades sociales en los niños y niñas de la I.E. Augusto Salazar Bondy del distrito de Chiclayo. Lambayeque 2017”**

#### INTRODUCCIÓN

Los juegos educativos son herramientas fundamentales para el crecimiento y desarrollo de los niños, ya que promueven el desarrollo de habilidades mentales, sociales y físicas. Estos juegos brindan a los niños un medio natural para expresar sus sentimientos, miedos, afectos y fantasías de manera espontánea y placentera. Además, sientan las bases para el aprendizaje escolar y para adquirir las capacidades necesarias en etapas posteriores de la vida.

Asimismo, el juego es una forma de expresión que actúa como instrumento de conocimiento y favorece la socialización. También desempeña un papel importante en la regulación y compensación de la afectividad. Además, el juego es un eficaz medio para el desarrollo de las habilidades motoras y es considerado esencial para la organización, desarrollo y afirmación de la personalidad.

Caballo (1987), afirma que las habilidades sociales se definen como el conjunto de comportamientos que una persona manifiesta en situaciones de interacción interpersonal. Estos comportamientos incluyen la expresión de sentimientos, actitudes, deseos, opiniones o derechos de manera adecuada a la situación, al mismo tiempo que se respeta y valora las conductas de los demás. Además, las habilidades sociales permiten resolver los problemas que surgen en el momento, minimizando posibles conflictos en la situación.

Por ese motivo, el programa de actividades lúdicas tiene como objetivo principal mejorar las habilidades sociales en los estudiantes. La

preocupación por la aparente ausencia de habilidades interpersonales, que son cruciales para la interacción social y el bienestar personal, nos ha motivado a realizar esta investigación basada en nuestras propias experiencias. En la actualidad, el éxito personal y social se encuentra estrechamente asociada a la tolerancia y, a su vez, a las capacidades mentales.

## **OBJETIVOS**

### **OBJETIVO GENERAL**

Diseñar y aplicar un Programa de juegos educativos para mejorar las Habilidades Sociales en los niños y niñas de la I.E. “Augusto Salazar Bondy” del distrito de Chiclayo.

### **OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

1. Desarrollar 01 juego de desinhibición en relación a las habilidades sociales en alumnos de quinto grado de primaria de la I.E. «Augusto Salazar Bondy» de la zona de Chiclayo.
2. Desarrollar 02 juegos de la investigación de habilidades sociales y regulación de emociones en alumnos de quinto grado de primaria de la I.E. «Augusto Salazar Bondy» de la zona de Chiclayo.
3. Desarrollar 01 juego de fomentar las habilidades sociales y la imaginación de los alumnos de quinto grado de primaria de la I.E. «Augusto Salazar Bondy» de la zona de Chiclayo.
4. Desarrollar 05 juegos de habilidades sociales y coordinación visomotora en alumnos de quinto grado de primaria de la I.E. «Augusto Salazar Bondy» de la zona de Chiclayo.
5. Desarrollar 02 juegos de coordinación audiomotora, relacionada con las habilidades sociales en alumnos del quinto grado del nivel primario de la I.E. «Augusto Salazar Bondy» del distrito de Chiclayo.

6. Desarrollar 01 juego de habilidades sociales en alumnos de quinto grado de primaria de la I.E. «Augusto Salazar Bondy» de la zona de Chiclayo.
7. Desarrollar 01 juego de comprensión de las habilidades sociales en los alumnos de quinto grado de primaria de la I.E. «Augusto Salazar Bondy» de la zona de Chiclayo.

## FUNDAMENTACIÓN

### Fundamento Teórico:

En «Estructuras de la mente» (1987), Howard Gardner sugiere que los seres humanos suelen poseer siete formas distintas de inteligencia: lingüística, lógico-matemática, musical, espacial, matemática y espacial, **kinestésico corporal**, interpersonal e intrapersonal), a pesar de que en la actualidad se mencionan otras formas de inteligencia, como la naturalista, digital y espiritual, se reconoce que algunos individuos pueden desarrollar ciertos tipos de inteligencia en mayor medida que otros debido a factores como la genética y la exposición temprana. Sin embargo, se sostiene que todos los seres humanos tienen la capacidad cultivar todas las formas de inteligencia, aunque no siempre de manera notable.

Gardner, con el fin de respaldar su hipótesis, sostiene que además de existen diferentes tipos de problemas por resolver, también existen diferentes tipos de inteligencias. Específicamente, al referirse a las inteligencias personales, Gardner destaca que estas se desarrollan a partir de la inteligencia o evolución neurológica, así como de las diversas formas y preferencias de aprender. Estos conceptos nos brindan elementos para comprender la importancia en cuanto a la formación de competencias interpersonales en un entorno educativo continuo.

El proceso de aprendizaje permite a los individuos establecer vínculos y comprender mejor las dinámicas sociales en las que se desenvuelven, lo que a su vez los integra de manera más activa y significativa en sus comunidades. A través de la educación, el crecimiento personal se relaciona



de manera vital con las necesidades y demandas de la sociedad en la que se vive.

#### Fundamento Sociológico:

La Sociología proporciona una comprensión del entorno social en el que nos encontramos. Se observa que la sociedad integra la educación como una parte fundamental dentro de su estructura social. Al entender este contexto en donde proporcionaremos los componentes necesarios para apoyar el desarrollo de las habilidades sociales del alumno.

#### Fundamentos Pedagógicos:

Este modelo pedagógico propuesto describe los principios y características fundamentales que se busca implementar. Además, da a los alumnos instrucciones claras sobre cómo mejorar sus habilidades sociales.

#### Fundamentos Filosóficos:

El enfoque de explicitación reconoce que las acciones y comportamientos humanos están influenciados tanto por las relaciones sociales en las que se encuentran (El entorno en el que operan los directivos) como por las demandas, objetivos y rasgos de la sociedad en su conjunto (interdependencia).

### **CRONOGRAMA DE APLICACIÓN DE JUEGOS**

Cada sesión de 45 minutos fue desarrollada con una sesión de aprendizaje.

### **DATOS GENERALES DEL EQUIPO DE TRABAJO INVOLUCRADO.**

- Dirección de la institución educativa
- Profesores de la Institución Educativa
- Alumnos

## **ALCANCE E IMPACTO DEL PROGRAMA**

-41 alumnos de quinto grado de primaria de la Institución Educativa «Augusto Salazar Bondy» son los beneficiarios.

### **BENEFICIOS POR ALCANZAR.**

- Se refuerzan competencias sociales de los niños.
- Se fomenta la necesidad de desarrollar métodos innovadores de enseñanza, desarrollo de habilidades, como ejercicios de instrucción.
- Es esencial reflexionar sobre la responsabilidad compartida en el aula y buscar nuevos enfoques para potenciar habilidades interpersonales de los niños. Estas mejoras buscan elevar los niveles de convivencia en la comunidad educativa.

## **RECURSOS HUMANOS:**

- Participantes: docentes y administrativos.
- Responsables del programa de capacitación: director y subdirector.
- Expositores especialistas en temáticas.

## **RECURSOS MATERIALES:**

- Infraestructura: aulas de material noble.
- Mobiliario y equipos: pizarra acrílica, plumones de pizarra, mesas, sillas, cintas
- Materiales de escritorio: hojas bond, lapiceros, marcadores, papelotes.

 **CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES**

| MES       | DIA | HORA   | SESION DE APRENDIZAJES DE APLICACIÓN DE JUEGOS EDUCATIVOS | RECURSOS Y MATERIALES                    |
|-----------|-----|--------|-----------------------------------------------------------|------------------------------------------|
| AGOSTO    | 11  | 9-10am | El juego del Espejo                                       | Ninguno                                  |
|           | 22  | 11-12m | No reírse                                                 | Ninguno                                  |
|           | 25  | 9-10am | El frío y el calor                                        | Ninguno                                  |
| SETIEMBRE | 05  | 11-12m | Palabras con las mismas iníciales                         | Plumones, papelotes                      |
|           | 08  | 9-10am | El cazador y los zorros                                   | Pañuelera                                |
|           | 19  | 11-12m | La gallina ciega                                          | Pañuelera                                |
|           | 22  | 9-10am | El gato y el ratón                                        | Ninguno                                  |
| OCTUBRE   | 03  | 11-12m | El bastón mortal                                          | Pañuelera, bastón                        |
|           | 06  | 9-10am | El cóndor y las palomas                                   | Ninguno                                  |
|           | 17  | 11-12m | El gallito ciego                                          | Pañuelera                                |
|           | 20  | 9-10am | El toro en el corral                                      | Ninguno                                  |
|           | 31  | 11-12m | El ratoncito                                              | Ninguno                                  |
| NOVIEMBRE | 07  | 11-12m | Ratas y ratones                                           | Ninguno                                  |
|           | 10  | 9-10am | La batalla                                                | Ninguno                                  |
|           | 21  | 11-12m | Tarjetas con nombres de personajes                        | Tarjeta, plumones y cinta <u>masking</u> |
|           | 24  | 9-10am | Cara a cara                                               | Ninguno                                  |

## DESARROLLO METODOLÓGICO

Sugerimos utilizar cada juego instructivo sigue una metodología de tres pasos sugerido con el fin de implementar este programa y cumplir los objetivos establecidos.

| <b>Partes<br/>componentes del<br/>Programa</b> | <b>Acciones</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
|------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Introducción</b>                            | <ul style="list-style-type: none"><li>➤ Motivar a los demás</li><li>➤ Comunicar las intenciones de la propuesta</li><li>➤ Revisar y/o controlar los requisitos.</li></ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
| <b>Desarrollo</b>                              | <ul style="list-style-type: none"><li>➤ El facilitador presenta el tema utilizando la línea argumental prevista.</li><li>➤ Utilización por parte de individual o colectivamente, los usuarios de las actividades de aplicación de la enseñanza.</li><li>➤ Evaluación exhaustiva del crecimiento de los miembros.</li><li>➤ El facilitador proporciona refuerzo para asegurar que se cumplen los objetivos de aprendizaje.</li></ul>                                                                   |
| <b>Conclusión</b>                              | <ul style="list-style-type: none"><li>➤ Evaluación de la información obtenida en relación con los objetivos de la reunión.</li><li>➤ Participantes con el fin de rectificar y corregir el material aprendido.</li><li>➤ Resumen del tema tratado durante la reunión.</li><li>➤ Motivar al grupo haciendo hincapié en el valor y la relevancia de los conocimientos adquiridos.</li><li>➤ Anunciar el tema que se va a tratar y/o la actividad que se va a realizar en la siguiente reunión.</li></ul> |

## CONCLUSIONES

- Se identificó que representaban la mayoría de los alumnos de quinto curso de primaria presentan dificultades en la práctica de habilidades como la asertividad, la empatía y la gestión de las emociones. También tienen dificultades para resolver problemas de manera pacífica, respondiendo con violencia en ocasiones. Además, muchos de ellos carecen de confianza en sus habilidades de liderazgo, muestran timidez, tienen dificultades para establecer amistades y tienden a excluirse de los círculos sociales y las actividades grupales.
- Basándose en la idea de las inteligencias múltiples, se desarrolló un conjunto de juegos instructivos para mejorar las habilidades interpersonales de los niños.
- Elegir amigos, trabajar en equipo y entablar relaciones con los demás están esencialmente relacionados con un desarrollo sano de su capacidad para interactuar con los demás.
- Durante la etapa de la infancia, es crucial implementar juegos educativos estratégicamente diseñados para despertar los intelectos interpersonales e intrapersonales de los niños. Estas inteligencias actúan como cimientos para cultivar habilidades sociales eficaces.
- El objetivo era fomentar la capacidad de colaboración y convivencia constructiva de los niños con sus compañeros mediante actividades educativas. El objetivo era evitar que desarrollaran actitudes individualistas, egoístas o conductas inapropiadas que perjudicaran las relaciones humanas. En su lugar, se fomentó la colaboración y el respeto mutuo entre los niños.

## **RECOMENDACIONES**

- Se anima a los tutores de primaria a que lo incluyan en sus planes de clase el programa desarrollado en esta investigación. La implementación de este programa contribuirá al sistema educativo de la nación, debido a que la mejora de las habilidades sociales contribuirá a la educación de la próxima generación de ciudadanos con una perspectiva más consciente de la sociedad y más compasiva.
- El sector educativo juega un papel de vital importancia al aplicar los hallazgos de este estudio sobre el crecimiento de los talentos comunitarios. Es fundamental trabajar en características de las inteligencias individuales, tanto la inteligencia intrapersonal como la inteligencia interpersonal, para potenciar el crecimiento y el bienestar de los estudiantes.

## REFERENCIAS

- ANTUNES, Celso A. Las inteligencias múltiples: Cómo estimularlas y desarrollarlas. Primera Edición, editorial Orbis Ventures S.A.C., Lima-Perú. 2005.
- Ballena, A. (2010). Habilidades sociales en niños y niñas de cinco años de Instituciones Educativas de la Red N°4 del distrito Callao". Universidad San Ignacio de Loyola. Perú; Lima.
- BISCARRA ALZINA, Rafael. Educación emocional y bienestar. Editorial PRAXIS, 2ª reimpresión. Barcelona-España, 2002.
- Camacho, L. (2012). El juego cooperativo como promotor de habilidades sociales en niñas de 5 años. Lima, Perú. Editorial Pontificia Universidad Católica del Perú.
- CALERO PEREZ, Mavilo. Educar Jugando. Primera Edición, Talleres de Empresa Editora El Comercio S.A., Lima-Perú, 2005
- CASTRO-KIKUCHI, Luis. Diccionario de Ciencias de la Educación. Segunda Edición revisada y ampliada. Ceguro Editores. Lima-Perú, 2005.
- CASTRO KIKUCHI, Jorge y Otros. Compiladores. Psicología cognitiva y aprendizaje. Lambayeque-Perú, 2004
- Córdova, A. (2012). El juego como potencializador de las destrezas de los niñas y niñas 4 y 5 años". Cuenca, Ecuador: Editorial Universidad de Cuenca Ecuador.
- DECROLY, O. y MONCHAMP, E. El juego educativo: Iniciación a la actividad intelectual y motriz. Primera Edición, Editorial orbis Ventures, S.A.C., Lima-Perú, 2005.
- EPLA. Proceso de Enseñanza-Aprendizaje, Neuropsicología y Martinez, O. (1999). Aprendizaje en la universidad desafío hacia el siglo xxi. Caracas, Venezuela: Mote Ávila Editores.
- FELDMAN, Jean R. Autoestima para niños: Juegos, actividades, recursos, experiencias creativas...Primera Edición, editorial Orbis Ventures S.A.C., Lima-Perú, 2005.
- GARDNER, Howard. Las Inteligencias múltiples: Estructura de la mente. Reimpresión en los talleres de Editorial Nomos, S.A. Santafé de Bogotá-Colombia, 1999.

- GOLEMAN, Daniel. La Inteligencia Emocional. Ediciones B Argentina S.A., Buenos Aires- Argentina, 2000.
- GOMEZ CUMPA, José. Neurociencia cognitiva y educación. Primera edición. Lambayeque, 2004. Compilador.
- GOMEZ CUMPA, José y Jorge CASTRO Kikuchi. Compiladores. Desarrollo de la Creatividad. Lambayeque- Perú, 2005
- GUTIERREZDELGADO, Manuel. La bondad del juego
- GUZMAN Belkys y Santiago CASTRO. INTELIGENCIAS MULTIPLES EN EL AULA DE CLASES. Revista de Investigación N°58. Caracas-Venezuela. 2005
- HELD David y Anthony McGrew. Globalización/Antiglobalización. España, 2003
- HERNANDEZ SAMPIERI, Roberto y otros. Metodología de la Investigación. Cuarta Edición, Mexico, 2006.
- MACHADO Ana Luisa. Ampliando Horizontes. Documento Educación para Todos. Material Digitalizado. OREALC, [www.unesco.cl](http://www.unesco.cl). 2008
- MARTI, Eduardo y Javier Onrubia. Psicología del desarrollo: El Mundo del adolescente. Primera edición, Lima-Perú, 2005.
- Martínez, F (1995). Los juegos como una estrategia institucional y factor motivacional. Caracas, Venezuela. Monte Ávila Editores.
- Martínez, G. (2012). Los juegos cooperativos y su relación con el desarrollo de habilidades sociales en la Educación Inicial. Caracas, Venezuela: Ediciones Ekaré.
- MORIN, Edgar. Los siete saberes necesarios a la educación del futuro. Diseño e impresión Derrama Magisterial, Lima –Perú, 2007.
- OSHO. Inteligencia: La respuesta creativa al ahora. 1ª edición. Buenos Aires-Argentina, 2006.
- OSTROVSKY, Graciela. Como construir competencias en los niños y desarrollar su talento: para padres y educadores. Primera edición. Buenos Aires-Argentina, 2006.
- Pósito, R. (2010). Programa de Habilidades Sociales Para Mejorar la Convivencia Escolar En los Estudiantes del Quinto Grado de Educación Secundaria de la I.E. Alonso de Alvarado". Trujillo, Perú: Editorial Universidad Cesar Vallejo



SANCHEZ CARLESSI, Hugo. Psicología de la Creatividad. Primera edición. Editorial Visión Universitaria, Lima-Perú, 2003.

VABELO CORZO, José Ramón. Los valores y sus desafíos actuales. Cuarta Edición general ampliada y primera peruana, Lima-Perú, 2007.

ROMERO, Vicente. La formación de la mentalidad sumisa, Lima-Perú, 2008.p.21

LINCOGRAFIA.

[http://es.wikipedia.org/wiki/Teor%C3%ADa\\_de\\_las\\_inteligencias\\_m%C3%BAltiples](http://es.wikipedia.org/wiki/Teor%C3%ADa_de_las_inteligencias_m%C3%BAltiples)

<http://sepiensa.org.mx/contenidos/2004/irene/brevehistoria/breve.html>

[www.inteligencia-emocional.org/asociación/educación](http://www.inteligencia-emocional.org/asociación/educación)

[www.inteligencia-emocional.org/org/información/introducción\\_inteligencia.htm](http://www.inteligencia-emocional.org/org/información/introducción_inteligencia.htm)

[www.monografias.com](http://www.monografias.com) › Psicología

[www.conocimientosweb.net/portal/article368.html](http://www.conocimientosweb.net/portal/article368.html)

## **ANEXOS**



**UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO**  
**SOCIALES Y EDUCACIÓN**  
**SECCIÓN DE POSTGRADO – UNIDAD DE**  
**MAESTRÍA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**



**GUÍA DE OBSERVACIÓN**

**Iniciales:** \_\_\_\_\_ **Sexo:** \_\_\_\_\_ **Edad:** \_\_\_\_\_ **Grado:** \_\_\_\_\_

| ITEM               | DIMESIÓN                                                                                                       | SIEMPRE | AVECES | NUNCA |
|--------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------|--------|-------|
| <b>ASERTIVIDAD</b> | En la mayoría de las circunstancias, expreso mis opiniones.                                                    |         |        |       |
|                    | Cuando se produce una injusticia, me aseguro de que la gente sepa cuál es mi postura.                          |         |        |       |
|                    | Poder expresar todos mis pensamientos es crucial para mí.                                                      |         |        |       |
|                    | Vuelvo a la tienda y pido el dinero que me corresponde si descubro después de irme que me han pagado de menos. |         |        |       |
|                    | Incluso si alguien a quien respeto tuviera una opinión diferente, la expresaría.                               |         |        |       |
| <b>EMPATIA</b>     | Sin duda entendería, en lugar de enfadarme, que un compañero no cumpliera su compromiso conmigo.               |         |        |       |
|                    | Mis amigos se me acercan para compartir sus experiencias.                                                      |         |        |       |
|                    | La mayoría de la gente desconoce mis emociones genuinas, ya que las mantengo ocultas.                          |         |        |       |

|                                |                                                                                           |  |  |  |
|--------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------|--|--|--|
| <b>MANEJO DE EMOCIONES</b>     | Suelo ayudar a mis amigos a elegir.                                                       |  |  |  |
|                                | Cuando me molesta alguien cercano y a quien respeto, tiendo a guardarme mis sentimientos. |  |  |  |
|                                | Normalmente, señalo la injusticia de alguien.                                             |  |  |  |
|                                | Me esfuerzo por ser sincero con los demás sobre cómo me siento realmente.                 |  |  |  |
| <b>RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS</b> | Participo en actividades que requieren que resuelva problemas.                            |  |  |  |
|                                | Mantengo la compostura hasta que comprendo lo que está pasando.                           |  |  |  |
|                                | Señalo las causas profundas de los problemas.                                             |  |  |  |
| <b>LIDERAZGO</b>               | No tengo ninguna duda de que podría dirigir bien.                                         |  |  |  |
|                                | He tomado la iniciativa de planificar proyectos.                                          |  |  |  |



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



**SECCIÓN DE POSTGRADO – UNIDAD DE**  
**MAESTRÍA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**

**ENCUESTA**

Estimado(a) alumno, solicito tu apoyo en la siguiente encuesta. Te agradeceré que contestes con veracidad y honestidad.

Institución Educativa \_\_\_\_\_  
Año \_\_\_\_\_ Edad \_\_\_\_\_ Sexo \_\_\_\_\_  
Lugar y fecha \_\_\_\_\_  
Apellidos y nombres del encuestador \_\_\_\_\_

**CÓDIGO A: DESARROLLO DE HABILIDADES SOCIALES.**

1. ¿Te resulta fácil relacionarse con gente que no conoces?

SI ☐

NO ☐

2. ¿Algunas veces tomas decisiones sin analizar bien el problema?

SI ☐

NO ☐

2. ¿Te gusta participar en diferentes actividades sociales?

SI ☐

NO ☐

3. ¿Tienes problemas para relacionarte con los demás?

SI ☐

NO ☐

4. ¿Se te hace difícil tener que pertenecer a grupos de estudio?

SI ☐

NO ☐

5. ¿Te gusta mucho conocer gente?

SI ☐

NO ☐

## **JUEGOS EDUCATIVOS**

### **I. JUSTIFICACION.**

Las responsabilidades pedagógicas de los profesores incluyen no solo enfocarse en el desarrollo de habilidades cognitivas y procedimentales, sino también en actividades que promuevan el desarrollo actitudinal y emocional de los niños. En otras palabras, se busca estimular el desarrollo de las inteligencias personales, ya que estas serán fundamentales a lo largo de su crecimiento y, especialmente, para interactuar de manera efectiva en el contexto social en el que vivirán.

### **II. AREAS**

- ✓ Personal Social.
- ✓ Educación Física.
- ✓ Educación Religiosa
- ✓ Comunicación Integral
- ✓ Ciencia y Ambiente
- ✓ Lógico matemática.
- ✓ Formación artística

### **III. PROBLEMA Y TEMA TRANSVERSAL**

#### **a) Temas Transversales**

- Educación para la convivencia, la paz y la ciudadanía
- Educación en y para los derechos humanos
- Educación en valores o formación ética
- Educación para la gestión de riesgos y la conciencia ambiental
- Educación para la equidad de género

## **b) Problemas**

- Poca aplicación inadecuada de valores
- Crianza sin responsabilidad
- Maltrato a la mujer; machismo; y exclusión
- Discriminación por origen social y económico; falta de cultura ecológica
- Madres solteras
- Maltrato verbal e insultos; falta de identidad comunitaria
- Disminución de la identidad social y cultural

## **IV. PERIODO DE APLICACIÓN**

**Inicio:** Agosto      **Término:** Noviembre      **Total:** 4 meses.

## **V. OBJETIVO**

### **OBJETIVO GENERAL.**

Utilizar juegos educativos para fomentar el desarrollo de habilidades sociales en los alumnos de quinto grado de primaria de la institución educativa «Augusto Salazar Bondy» del distrito de Chiclayo, región Lambayeque.

### **OBJETIVOS ESPECIFICOS:**

- Dos días a la semana, participa en juegos instructivos en los distintos sectores.
- Participa en juegos instructivos por tu cuenta.
- Busca la expresión autónoma y sin restricciones en los juegos instructivos.

## **VI. DESARROLLO DE LOS JUEGOS EDUCATIVOS.**

### **A. JUEGOS DE DESINHIBICION**

#### **EL JUEGO DEL ESPEJO.**

##### **a) Justificación**

Además de desarrollar la capacidad de atención de los niños, este juego les brinda la oportunidad de liberar tensiones y actuar de manera tranquila y segura frente a un grupo. Esto les permite integrarse socialmente en el entorno educativo.

##### **b) Desarrollo.**

Dos niños se enfrentan entre sí y pueden estar sentados, de pie, arrodillados, etc. Uno hará el papel de actor, mientras que el otro hará el papel de espejo. Ambos se ponen de acuerdo. Las acciones, los gestos y los movimientos del actor frente al espejo deben ser reproducidos con precisión por el niño que hace de espejo. Es crucial que estas actividades se coordinen y se lleven a cabo al mismo tiempo.

c) **Tiempo:** Opcional

d) **Lugar:** el aula, el patio, loza deportiva.

e) **Materiales:** ninguno.

### **B. JUEGOS DE CONTROL DE EMOCIONES**

#### **NO REÍRSE.**

##### **a. Desarrollo:**

b. Se crean dos filas, una para chicos y otra para chicas, enfrentadas. Los chicos deben divertirse con las expresiones faciales y los



comentarios divertidos de las chicas. Los chicos son expulsados del juego si se ríen. Todas las chicas se reúnen alrededor del chico solitario e intentan hacerle reír. Ese chico es el ganador si no consiguen que se ría inmediatamente.

- c. Sin embargo, como consecuencia de su comportamiento demasiado serio que arruinó la reunión, el niño que se enorgullece de su triunfo es penalizado o inmovilizado. No se le puede tocar ni hacer cosquillas.**Lugar:** aula o el patio.

**d. Justificación:**

Mediante este juego, se promoverá el desarrollo de la habilidad de controlar las emociones en los niños. Esta capacidad les permitirá convertirse en ciudadanos equilibrados en el futuro.

- e. **Integrantes:** No hay límite.

- f. **Tiempo:** Opcional.

**PALABRAS CON LAS MISMAS INICIALES.**

**a. Desarrollo:**

Un niño empieza el juego pronunciando una frase en la que la palabra clave debe empezar por la letra «a». «Mi abuelo fue a ...», por ejemplo. A continuación, el siguiente el jugador reitera y desarrolla la frase, añadiendo otro plazo que comienza por «a». Por ejemplo: «Mi abuelo visitó la Antártida». El tercer jugador añade una nueva palabra que empiece por «a» y repite la frase anterior. «Mi abuelo viajó a la Antártida para tocar el acordeón», por ejemplo. Y así sucesivamente.

Y así sucesivamente. El juego se reinicia con una frase que contenga una palabra clave que empiece por B una vez que el primer jugador que comete un error detiene una prenda. Por ejemplo:

Un bote iba...

Un bote iba para Belén...

Un bote iba para Belén a vender bananas...

Un bote iba para Belén a vender bananas de Bolivia...

Un bote iba para Belén a vender bananas de Bolivia que son muy buenas.

**b. Lugar:** El aula, patio, etc.

**c. Participantes:** Opcional.

**d. Justificación:** Fomentar el crecimiento de la imaginación, la creatividad y la amistad para que puedan jugar a este tipo de juegos y sentirse más seguros de sí mismos con sus compañeros, etc.

## **C. JUEGOS PARA DESARROLLAR LA IMAGINACIÓN**

### **JUEGO DEL FRIO Y EL CALOR.**

#### **a. Desarrollo:**

Además de animar a los niños deben tener presente lo que han aprendido, el instructor les pide que utilicen su cuerpo para simular las sensaciones tanto de calor como de frío. Los niños reaccionan a la narración pausada de la experiencia por parte del profesor haciendo gestos y expresiones corporales que representan las sensaciones de frío y calor. Como alternativa, los niños escuchan primero la historia y luego utilizan sus cuerpos para interpretarla.

Ejemplo: “La colina”. Estamos tumbados en la hierba en lo alto de una colina, el sol brilla con fuerza, el aire es agradable y nos sentimos de maravilla. ¡Qué bonito y despejado está el cielo mientras nos tumbamos en la hierba! El calor del sol va en aumento. Aunque ya estoy sudando y

nos sentimos acalorados, ¿qué está pasando en el cielo? Se están formando algunas nubes. Son grandes, oscuros y hacen sombra al sol cuando se acercan a él. Percibimos una ligera brisa, ha empezado a llover y nos estamos empapando. ¿Dónde podemos escondernos? ¡Qué desgracia! El viento sigue soplando y ya estamos completamente empapados. Además, siento bastante frío -burr, burr, ouch- y la lluvia está empeorando. Bueno, supongo que ese árbol frondoso me ayudará: Corro y ya no soporto el frío, pero me siento mucho mejor ahora que no me mojo.

Las nubes se alejan y la lluvia va disminuyendo poco a poco. Sentimos una gran felicidad al ver que deja de llover. Salimos al exterior y nos damos cuenta de lo mojados que estamos. Pero, para nuestro alivio, el sol aparece y decidimos quitarnos algunas prendas para que se sequen. Aunque todavía sentimos un poco de frío, el sol brilla por completo y sus rayos comienzan a calentar. Nos acostamos en la hierba para secarnos y, de repente, nos damos cuenta de que el calor se vuelve insoportable. Nos sentimos muy secos y decidimos regresar a nuestra casita, completamente secos y satisfechos con esta aventura.

**b. Lugar.** Patio, aula, etc.

**c. Participantes.** Opcional

**d. Justificación:** Con este juego, se anima a los niños a poner en marcha su imaginación, lo que reforzará su autoestima, su amor y su confianza en que todo es posible.

**e. Tiempo:** No tiene límites, pero tampoco hay que abusar de ella.

## **JUEGOS DE COORDINACION VISO-MOTRIZ**

### **EL CAZADOR Y LOS ZORROS**

**a) Campo de Juego:** Patio de césped

**b) Número de jugadores:** 22 niños

**c) Material:** Ninguno

**d) Organización:**

Se seleccionarán dos estudiantes antes del comienzo del partido: un «cazador» y su «ayudante». El resto de alumnos, que actuarán como los «zorros», se dispersarán por el campo, con el «cazador» y su «ayudante» o «perro» situados en una esquina.

**e) Desarrollo.**

El «cazador» y su «perro» intentan capturar a los «zorros» que se encuentran dispersos por el campo evitando ser capturados cuando se da la señal de comienzo del juego. Cuando el «cazador» da a un «zorro» tres palmadas reglamentarias, se considera capturado.

Hasta que todos los «zorros» hayan sido capturados, el juego continúa.

## **EL GATO Y EL RATON.**

Se elige un ratón y un gato entre los jugadores. Los demás jugadores se colocan en círculo, con el ratón dentro y el gato fuera. Al principio de la partida, aparece el siguiente diálogo:

**Gato:** yo soy el gato.

**Ratón:** yo soy el ratón.

**Gato:** te voy a cazar

**Ratón:** no podrás

El gato persigue al ratón en un intento de atraparlo, que inmediatamente empieza a correr dentro y fuera del círculo. Mientras intentan impedir que

el gato cruce el círculo, los demás jugadores ayudan al ratón y lo dejan vagar libremente entre ellos.

Finalmente, cuando el ratón se une al círculo, el gato lo alcanza y se convierte en un nuevo ratón. A su vez, se elige a otro jugador para que asuma el rol de gato y así continúe el juego..



## **EL BASTÓN MORTAL.**

Para este juego, el docente dará las siguientes indicaciones: "Por favor, colóquense uno al lado del otro formando un círculo. Pasen este bastón de mano en mano de manera que vaya recorriendo todo el círculo. El bastón debe mantenerse en posición vertical y debe ser sostenido con ambas manos. Cuando yo silbe, la persona que tenga el bastón en sus manos quedará 'muerta', pero no deberá moverse ni tocar el bastón en ningún momento. Aquellos que dejen caer el bastón o se nieguen a tomarlo estando 'muertos' también quedarán eliminados".

El hecho de tener que correr con el palo hasta la persona más cercana que siga viva al final de la partida lo hace más difícil. Los jugadores que silben tendrán los ojos vendados.



## **EL CONDOR Y LAS PALOMAS.**

**Útiles de juego:** Esquineros o insignias.

El número de jugadores determinará el nivel de juego.

Al principio de la partida se selecciona un cóndor, y las palomas son los otros competidores. que se colocan en una de las esquinas del campo de juego. El cóndor se coloca en el centro del campo, a unos seis pasos de las esquinas, y debe llevar un distintivo, como una cinta alrededor del brazo. Las palomas tienen que huir de su esquina, cruzar el campo e intentar llegar a la esquina opuesta para escapar cuando el cóndor golpea sus manos.

El cóndor, mientras tanto, tiene que atrapar a una de las palomas dándole una palmada. Para identificar su nuevo trabajo como cóndor, la paloma capturada debe llevar una cinta en el brazo.

Hasta que cada paloma se haya convertido en un cóndor, el juego habrá terminado.

**Observaciones:**

- Las palomas son incapaces de volver al rincón del que partieron una vez que lo han abandonado.
- Los cóndores pueden situarse muy cerca de las palomas y gritarles «Fuera» o «Las cogeré dentro» si no abandonan su rincón.
- Se permite la entrada a los cóndores si nadie obedece.
- No está permitido que las palomas empujen a los cóndores para evitar que los atrapen.
- Cuando la paloma traspasa los límites del campo, se transforma en cóndor.
- Al comienzo de la nueva partida, la primera paloma capturada se transforma en cóndor.

**Variante:** Se han creado dos grupos a partir de los jugadores: uno de palomas y otro de cóndores. Las palomas se colocan en una zona del campo, mientras que los cóndores se dispersan por todo él. Con una excepción -las palomas que se tocan en lugar de convertirse en cóndores, se congregan en un lugar determinado-, el juego se desarrolla de forma similar al anterior. Los equipos cambian los papeles para repetir el juego después de que las palomas que no han sido tocadas se cuentan después de que hayan corrido dos o tres veces. El bando con menos jugadores tocados al final del número predeterminado de rondas se considera ganador.

## EL GALLITO CIEGO

**Organización:** Cada jugador se coge de la mano y crea un círculo. El «gallito ciego», uno de ellos, tiene los ojos vendados y se sitúa en el centro.

**Desarrollo.** Hasta que se rompe la cadena y los participantes son dispersados por el «gallito» dando tres palmadas, los jugadores del círculo giran en una ronda. El jugador con los ojos vendados, conocido como el «ciego», señala un lugar al azar, y la persona señalada tiene que ir allí. El jugador se convierte en el nuevo «ciego» si el «gallito» adivina correctamente el nombre del jugador dándole palmaditas con las manos. De lo contrario, el juego continúa.



## EL TORO EN EL CORRAL

**Campo de juego.** Un patio con césped

**Número de Jugadores:** hasta 30

**Organización:** Los alumnos se forman en círculo, tomados de las manos.



El alumno que oficiará de "toro", se colocará en el centro del círculo.

**Desarrollo.** El participante que asume el papel del "toro" intentará traspasar los límites y cruzar o pasar por debajo del círculo para salir del recinto. Los demás jugadores seguirán al «toro» por el terreno de juego para intentar atraparlo si se escapa.

El jugador que logre atrapar al "toro" se convertirá en el nuevo "toro". Sin embargo, el "toro" tiene solo dos oportunidades para intentar escapar del círculo, y si no logra hacerlo, intercambiará su papel con otro jugador.



## JUEGOS DE COORDINACIÓN AUDIO-MOTRIZ

### LA GALLINA CIEGA

- a) **Material.** Un pañuelo para vendar
- b) **Disposición.** Cogidos de la mano, todos forman un círculo. Uno de los atletas se venda los ojos y se coloca en el centro.
- c) **Reglas.** Todo el grupo comienza a girar mientras canta en cuanto el profesor da la señal. El canto se detiene con otra señal, y todos los jugadores permanecen inmóviles y en silencio. Tras acercarse y tocar a uno de los participantes, la gallina ciega tiene que adivinar de quién se trata. El jugador que acierta se transforma en la nueva gallina ciega, y el

otro jugador queda libre. La gallina ciega hace otro intento si su suposición es incorrecta.

**d) Valor educativo.** Mejora la percepción y la orientación.

### **EL RATONCITO.**

**Lugar adecuado:** Campo del recreo.

**Material:** Una campanilla o dos pequeñas piedras.

**Número de participantes.** Diez 20 apropiado para niños y niñas.

Los niños están de pie, cogidos de la mano, formando un círculo cerrado. Un niño, con una campanilla o dos piedrecitas, es el ratón en el centro del círculo, y otro, con los ojos vendados, es el gato. El ratón reacciona a los gritos ocasionales del gato, «¡ratoncito!», haciendo sonar la campana o golpeando las piedras y recolocándose rápidamente. Otros niños pueden reanudar el juego si el gato consigue capturar al ratón. Si el felino no logra el objetivo en un tiempo adecuado, se debe reemplazar tanto al niño que hace de gato como al ratón para evitar que los demás se aburran.

### **RATAS Y RATONES.**

**Terreno:** un patio

**Disposición:** Los dos equipos se alinean en paralelo, a dos pasos de distancia, y tienen el mismo número de jugadores y de fuerzas. Se traza una línea adicional que sirva de refugio detrás de cada escuadra, a unos diez pasos de distancia. La amplitud del campo debe ser limitada. Los dos equipos se denominarán «los ratones» y «las ratas», respectivamente.

**Reglas.** El instructor menciona las frases mientras cuenta una historia "ratas" y "ratones". Cuando se menciona a las "ratas", todos los jugadores que representan a las "ratas" deben huir y son perseguidos por los jugadores que representan a los "ratones". Los "ratones" pueden capturar a las "ratas" simplemente tocándolas, siempre y cuando estas no hayan cruzado la línea de refugio. Varios adversarios pueden ser tocados simultáneamente por un único jugador perseguidor. Mientras los demás jugadores retoman sus posiciones iniciales, los jugadores que han sido capturados son eliminados de la partida.

**Variante.** Es preferible retener a todos los que juegan y conceder un punto a cada prisionero en lugar de eliminarlos si no hay muchos participantes. Gana el pelotón que consiga primero 15 puntos.

## **JUEGOS DE DESTREZA.**

### **LA BATALLA**

#### **Organización:**

Cada equipo tiene el mismo número de jugadores. Los jinetes y equinos de cada grupo son elegidos por el instructor o el jefe de juego. Los jinetes son los encargados de elegir los caballos de su equipo y, una vez elegidos, se colocan uno frente al otro a una distancia de varios pasos.

#### **Desarrollo:**

Los dos equipos compiten entre sí cuando el líder da una señal. Sin utilizar las manos, cada corredor intenta empujar a su adversario para derribarlo. El que caiga fuera de combate queda eliminado. Pierde la batalla el equipo con más derrotas. Después, el juego se reanuda con los jinetes y los caballos cambiando de lugar. Jugar a este juego sobre arena o hierba es crucial. Hay que procurar que no haya malicia y que se respete la disciplina. Para derrotar al adversario, sólo hay que utilizar el cuerpo.

Además, se aconseja elegir cuidadosamente a los jugadores y, si es posible, elegir a aquellos con atributos físicos comparables.

## **JUEGOS PARA DESARROLLAR CONOCIMIENTOS Y MEMORIA**

### **TARJETAS CON NOMBRES DE PERSONAJES**

Cada participante tiene preparado un pequeño trozo de papel con los nombres de personajes conocidos de la historia o de los cuentos de hadas pegados en el reverso. Todos los demás pueden ver y saber qué nombre figura en el papel pegado a la espalda del jugador, pero ningún jugador debe ser capaz de adivinarlo.

Luego, se forman parejas y cada jugador, a través de preguntas que hace a su compañero, intenta adivinar quién es el personaje que tiene en su espalda. Cada pregunta que se hace a la pareja debe ser respondida, y a su vez, el socio tiene derecho a hacer otra pregunta.

Por ejemplo:

Juan: Dime, ¿soy una persona auténtica o un personaje de un cuento de hadas?

Luisa: Uno de los personajes de cuento. ¿Y yo?

Juan: Un personaje de cuento de hadas, tú también. Dime si mi nariz es larga ahora.

Luisa: En absoluto. ¿Y yo? ¿Me odia mi hermano?

Juan: De acuerdo.

Luisa: Entonces lo entiendo. Me llamo Cenicienta.

Hay premios disponibles para jugar. Cada persona que descubre con éxito su identidad recibe un premio.

Por ejemplo, este juego puede utilizarse para animar bailes. A la hora de seleccionar a los participantes, hay que tener en cuenta la edad y el nivel de los jugadores.