

PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL PERÚ

FACULTAD DE EDUCACIÓN



La influencia del juego libre en el desarrollo de las habilidades sociales de  
los niños y niñas entre 7 a 8 años de edad

**TRABAJO DE INVESTIGACIÓN PARA OPTAR EL GRADO DE  
BACHILLER EN EDUCACIÓN**

**AUTORAS:**

HELEN ESTRELLA DELGADO ROJAS

ANGIE VERÓNICA DÍAZ MALÁSQUEZ

**ASESORA:**

MARIANA GISELLA MONTES BRAVO

Noviembre, 2019

## RESUMEN

La siguiente investigación desarrolla el problema de si el juego libre influencia en el desarrollo de las habilidades sociales de los niños y niñas entre 7 a 8 años de edad. Este tema es importante porque el juego, en sí mismo, es una actividad propia de la infancia y más allá de tener un fin recreativo, también favorece al desarrollo de diferentes dimensiones en el niño y la niña. A partir de esto, el objetivo principal de nuestra investigación es „Analizar la influencia del juego libre en las habilidades sociales de los niños y niñas entre 7 a 8 años de edad“. Para responder a nuestro objetivo abordamos contenidos como: concepto e importancia del juego, tipología del juego, el juego libre y el juego reglado, el proceso de socialización, concepto de habilidades sociales, y la relación de cada tipo de juego con las clasificaciones de las habilidades sociales, desde la perspectiva de diferentes autores. Finalmente, nuestra conclusión principal es sobre la idea que se tiene en un primer momento respecto al juego libre, visto como un tipo de juego que puede beneficiar en mayor medida al desarrollo de habilidades sociales porque otorga al niño mayor autonomía. No obstante, se concluye que el juego reglado por el adulto presenta más evidencias de su gran potencial para el desarrollo de habilidades sociales en los niños y niñas entre 7 y 8 años de edad, a diferencia del juego libre debido a que por su amplitud es complicado aplicar instrumentos de medición de sus beneficios. En los dos capítulos de nuestra investigación pueden encontrar más detalle del tema.

## AGRADECIMIENTOS

Nos mostramos agradecidas con aquellas personas que han contribuido a la conclusión de este trabajo. Entre ellas, nuestra docente y asesora Mariana Montes Bravo, quien ha estado siempre dispuesta a orientarnos y resolver nuestras dudas. Y también a nuestros familiares, amigos y docentes de la Facultad de Educación (Frank Villegas, Silvana Valdivia y Brenda Canepa), por la paciencia, comprensión y aliento constante durante el proceso de elaboración de la tesina.



## ÍNDICE

Introducción.....	V
CAPÍTULO 1: EL JUEGO EN LA INFANCIA .....	1
1.1. El juego y su importancia en la infancia.....	2
1.2 El juego regulado, el juego libre y otros .....	7
CAPÍTULO 2: EL USO DE LAS HABILIDADES SOCIALES EN EL JUEGO REGLADO POR EL ADULTO Y EN EL JUEGO LIBRE.....	13
2.1. El rol de las habilidades sociales en el proceso de socialización.....	14
2.1.1. Clasificación de las habilidades sociales según Goldstein (1989) .....	15
2.1.2. Clasificación de las habilidades sociales agrupadas por categorías de acuerdo a la perspectiva de Monjas (1997). .....	16
2.1.3. Clasificación de las habilidades sociales según Peñafiel y Serrano (2010).....	17
2.2 La relación entre las habilidades sociales y el juego libre .....	18
2.3 El desarrollo de las habilidades sociales durante el juego reglado por el adulto .....	19
Conclusiones.....	23
Referencias bibliográficas .....	25

## Introducción

El juego es un derecho como es mencionado en el artículo 31 de la Convención sobre los Derechos del Niño. En este, se explicita que el niño tiene derecho al juego, así como a que se le brinde oportunidades de recreación y esparcimiento de acuerdo a su entorno (UNICEF, 2006).

La razón de ello es que esta actividad tiene un gran valor y utilidad para nuestra sociedad, ya que lo prepara en sus diferentes dimensiones. Al respecto, Betina y Contini (2011) sostienen que el niño durante la etapa escolar debería de manejar o desarrollar habilidades para respetar turnos, oír cuando otro habla, iniciar o sostener un diálogo, integrarse a un grupo, jugar con otros, etc.; y esto se daría a través del juego favoreciendo la interacción con sus compañeros e incluso con sus docentes.

Por lo tanto, en nuestra investigación se dará mayor detalle y justificará con diferentes exponentes por qué el juego es una parte esencial de la vida del niño y debe ser valorado como tal. En especial, para el desarrollo de las habilidades de adaptación social.

El interés en el estudio del juego comenzó de la observación de los recreos de los niños en colegios públicos. Estos eran caóticos, pero también se podía ver una organización y se evidenciaba la socialización. No obstante, debido a la duración de este, los niños tenían tiempo muy limitado para jugar, comer, o ir a los servicios higiénicos. Además de ello, también se observó que algunos docentes negaban el tiempo al recreo porque los niños no habían culminado alguna actividad. A partir de estas situaciones, nos cuestionamos sobre el rol que tiene la recreación y en especial el juego en el desarrollo integral de los niños.

Como las observaciones se dieron en el tiempo del recreo, el estudio enfocó la atención en el denominado "juego libre". En añadidura, se observaron las características de los niños de segundo grado de primaria, es decir de niños de edades que oscilan entre 7 a 8 años. Esto pues, ellos están en un proceso de aprendizaje y adquisición de reglas sociales adecuadas según el contexto. En otras palabras, aún tienen dificultades para desenvolverse óptimamente en situaciones

sociales. Además, se desarrollará las características del tipo de juego que ellos comienzan a presentar a partir de esas edades.

El objetivo general de nuestra investigación es analizar la influencia del juego libre en las habilidades sociales de los niños y niñas entre 7 a 8 años de edad. Por consiguiente, como objetivos específicos se desprenden: identificar el concepto y la importancia de juego libre haciendo uso de las clasificaciones realizadas por algunos autores y comparar el uso de las habilidades sociales durante el juego libre y en el juego reglado por el adulto.

La metodología es empírica y recurriremos a la técnica del análisis documental, que es entendida como un proceso de evaluación de material físico o electrónico, que al igual que otros métodos analíticos en la investigación cualitativa, requiere que los datos se examinen e interpreten para obtener el significado, obtener comprensión y desarrollar el conocimiento empírico (Bowen, 2009). Entonces, no se aplicarán instrumentos en la realidad educativa sino que nos centraremos en investigaciones previas y teorías.

Para desarrollar nuestro trabajo se optaron por dos capítulos. En el primer capítulo, nos enfocamos en el juego y se detalla la importancia, así como su evolución a través del tiempo. Por ello, se presentará una clasificación de los tipos de juegos que van mostrando cambios de acuerdo al desarrollo del niño. En esa parte, se hace un énfasis en el concepto de juego libre y su diferencia con el juego regulado o reglado por el adulto.

En el capítulo dos, encaminamos el trabajo al protagonismo del juego para el desarrollo de las habilidades sociales. Para ello, se dará a conocer algunas de las diversas clasificaciones de habilidades sociales existentes. Además, nos centraremos en conocer la implicancia del juego libre en estas, para luego denotar las diferencias que se hallan en el juego regulado por el adulto.

## CAPÍTULO 1: EL JUEGO EN LA INFANCIA

En este capítulo, nos centraremos en presentar la importancia del juego y conocer sus diferentes tipos. Primero, partiremos por explorar qué es lo que entendemos por juego y además, nos planteamos conocer de qué manera influencia el desarrollo del niño. Esto, pues, no se trata de una actividad que el niño realiza porque no tiene nada mejor que hacer, por el contrario, forma parte de sus necesidades.

Karl Groos (1901) en su libro "The play of man" señala la dimensión biológica y psicológica del juego. En cuanto a lo biológico, se considera la práctica de un instinto. Mientras, con respecto al punto de vista psicológico, es visto como un conjunto de acciones que mediante la repetición se vuelve un proceso consciente en donde interviene la atención y el disfrute.

López (2010) define al juego como „actividad natural y espontánea a la que el niño le dedica todo el tiempo posible, a través de él, el niño desarrolla su personalidad y habilidades sociales, estimula el desarrollo de sus capacidades intelectuales y psicomotoras.“ (López, 2010, p.24). Mientras, Göncü y Gaskins (2007) también coinciden en que es una actividad y añaden que es un acto que funciona como estructurador de la expresión individual del niño.

Abad (2008) también sostiene lo anterior, al referir que el juego es parte de la vida del niño. Y es gracias a esta actividad que descubrimos nuestro yo interno y propio, con rasgos e intereses únicos, con emociones y actitudes distintas a las de otros tanto en el sentir como el expresar.

Es más, este no solo aparece en los seres humanos, sino que “los animales jóvenes juegan, por así decirlo, por instinto, y su forma es un ensayo del papel que deben cumplir en la vida posterior. Jugar, entonces, es una especie de drama mímico de madurez.” (Lowenfeld, 1967, p. 208). Entonces, se coincide que todo ser vivo está expuesto a la actividad natural del juego.

Volviendo al juego presentado en los niños, es preciso indicar que ha sido analizado por autores como Piaget, Erickson, Freud, Vigotsky y muchos otros más; ya que, presenta una gran complejidad y va evolucionando mientras el niño crece.

Por ello, ha despertado el interés en diversos investigadores. Al hablar del juego no nos referimos a una actividad aislada que solamente desarrolla físicamente al niño, sino que tiene una gran influencia en distintas dimensiones de su vida. „El juego, por tanto, es más que un momento de desfogue, un momento de relajó. Es comprender el mundo, aprehenderse de éste y encontrarse, comprenderse y segurizarse. “ (Postigo, 2009, pp. 15-16). Asimismo, es a través del juego que el niño transforma el mundo, experimenta el placer de jugar y aprender haciendo, estimula sus sentidos para una mayor receptividad de información, favoreciendo a su desarrollo. (Aucouturier, 2007, citado por Postigo, 2009)

A continuación, en los siguientes apartados ampliaremos más acerca de la importancia del juego, de qué manera incide en el desarrollo y hablaremos del juego regulado, libre, entre otras clasificaciones.

### **1.1. El juego y su importancia en la infancia**

Una vez entendido que el juego es una acción que se da naturalmente a lo largo de la infancia de todo ser humano, Postigo (2009) afirma que no podemos considerar el desarrollo infantil desligado del juego. Por tanto, se puede entender que el juego desempeña un rol importante en la infancia. En esta parte, conoceremos de qué manera se da este rol, es decir, las funciones del juego y el cómo contribuye en la infancia.

Como fue indicado anteriormente, el tema del juego ha sido de interés de estudio por diversos expertos de la educación, psicología y otros, que han logrado destacar múltiples beneficios de este en el desarrollo infantil. Gómez (2010), nos muestra una compilación de estos beneficios entre los cuales destacan que a través del juego se puede aprender a manejar los impulsos, desarrollar la observación, la memoria, y permite adaptaciones y soluciones pertinentes, etc. También, este permite al niño que asimile, comprenda y acepte la realidad externa a él, favoreciendo así la sociabilidad y las habilidades de comunicación social.

Asimismo, el juego es indispensable para el desenvolvimiento del niño porque promueve la imaginación, creatividad, atención, concentración e incluso es un elemento capaz de rehabilitar al niño que ha sufrido situaciones traumáticas. Además, „se debe entender el juego en la infancia como un proceso ligado a



proceso educativo” (Bermejo y Blásquez, 2016, p.35) porque durante el juego el infante aprende diversas lecciones. Esto puede acontecer ya sea de manera espontánea, conocido como juego libre o previamente meditada por un adulto, que es el juego dirigido. Estos conceptos se aclaran más adelante.

Pero lo anterior es solo un listado de beneficios, y ya tomando en cuenta que el juego „contribuye de manera significativa a todos los aspectos del desarrollo infantil” (Brooker y Woodhead, 2013, p.17), es decir, al desarrollo psicomotor, cognitivo, afectivo y social, creemos que es necesario una organización y clasificación de estos para una mejor comprensión.

Es por ello, que en esta misma línea, Arango (2001) citado por Olivares (2015) sostiene que mediante el juego se puede explicar el desarrollo del niño y describe las principales funciones que tiene este, que son educativa, física, emocional y social.

En cuanto a la primera función, la educativa, debemos tener en cuenta al aprendizaje del niño en sus diferentes etapas evolutivas. Volviendo al principio, cuando es un bebe desconoce todo lo que le rodea y recurre al uso de sus sentidos para percibir la realidad en la que vive. Y aquí la madre o persona responsable del bebé es quien se encarga de estimularlo, dando pie a que juegue y explore con objetos externos y con su propio cuerpo.

Lo anterior nos lleva al aprendizaje por descubrimiento, en donde una vez que el niño tiene la edad pertinente para entrar al sistema educativo (educación inicial y primaria), el docente es quien recurre al juego como una herramienta por la cual sus estudiantes explorarán conocimientos académicos que han sido previamente seleccionados, es decir, hay una intencionalidad educativa. (Brooker y Woodhead, 2013). Lo que contribuye al desarrollo cognitivo del infante mediante la estimulación de su creatividad e imaginación, al momento de experimentar libremente, lo que le permite plantearse diferentes alternativas de solución ante un problema de su vida, tanto la diaria como la académica.

Pero hay otros procesos dentro el desarrollo cognitivo que también se ven beneficiados, como son la memoria al hacer uso de saberes previos para anclarlos con nuevos, la atención ejercitada de acuerdo a la acción que quiere realizar el

estudiante y que va de la mano con la motivación intrínseca (viene del estudiante) y extrínseca (viene de compañeros de clase, amigos, familiares, docente). Y, el lenguaje que va desde el cómo juegan y estimulan al bebé a que diga papá o mamá hasta las constantes interrelaciones que realiza el estudiante con las personas en su entorno escolar y familiar, adoptando cierto vocabulario, modo de hablar y entender las cosas.

Según Bermejo y Blázquez (2016) el juego estimula el desarrollo motriz pues involucra el desenvolvimiento del cuerpo y los sentidos del ser humano. Por tanto, en la segunda función del juego, que es la física, la presentamos como aquella que involucra el desarrollo del cuerpo y las habilidades motrices (gruesas y finas). Para entenderlo mejor partamos de cómo logra pararse y caminar un bebé.

En un primer momento, el bebé está echado de espaldas y lo único que hace es aletear o mover sus extremidades sin sentido alguno; después, de notar la fuerza que posee su cuerpo intenta mover todo su peso hacia un lado y girar. Luego, emplea sus extremidades como apoyo que debido a la falta de ejercitación lo harán caer muchas veces, hasta que obtiene la fuerza necesaria para gatear grandes tramos y moverse con mayor libertad cuando juega. Por último, cuando siente que necesita ampliar su campo de visión que está más cercano al suelo que hacia arriba, decide apoyarse en sus manos y estirar sus piernas para ponerse de pie y de igual modo que cuando gateaba pues caerá un par de veces hasta dominar el equilibrio y control de su cuerpo.

Todo esto parece para nosotros simplemente el proceso de aprender a levantarse y caminar pero para el infante supone toda una aventura, un juego exploratorio de su capacidad motriz y que parte de movimientos sin propósito alguno a movimientos con intención. Estos son pensados y se estructuran para poder alcanzar determinado objetivo que en su mayoría involucra objetivos dentro del juego.

Con el tiempo todas estas acciones motrices se vuelven automáticas, es decir, suceden sin que se piense tanto como antes pues ya se ha practicado tantas veces que el cuerpo sabe qué hacer para determinada acción y deja que la mente se pueda ocupar de otras cosas en paralelo. Por ejemplo, por ello, podemos hablar y caminar a la vez, combinar movimientos como correr y saltar, etc. que vemos constantemente en la mayoría de juegos de los niños.

Sin embargo, lo anterior solo ha explicado la motricidad gruesa pero no la fina. En la motricidad fina, se desarrollan movimientos más precisos y finos que no involucran todo el cuerpo pero sí parten del dominio de este para poder aplicarse. Algunos de los juegos que estimulan dicha motricidad son, por ejemplo, el que involucra objetos como canicas. Este juego consiste básicamente en el choque de dos objetos para sacar uno del camino del otro, y como sabemos solo se requiere de los dedos y la fuerza con la que se golpea para poder jugarlo. Otro juego para la motricidad fina es el de los dibujos, que por medio del uso de lápices, colores, etc. se realizan trazos que con el tiempo cobran un sentido y se pueden volver palabras o dibujos con mensajes muy claros. Y aquí entra mucho el uso de la imaginación y la creatividad del niño.

También, es necesario dejar en claro que no todo es moverse por mover. Para moverte ya sea empleando todo el cuerpo o sólo una parte de este, necesitas manejar conceptos como espacio tiempo, esquema corporal, direccionalidad, lateralidad, entre otros que sólo pueden ser desarrollados y entendidos desde el desarrollo psicomotor.

Existen educadores que se han dado cuenta que es importante educar la psicomotricidad. Un ejemplo claro es Aucouturier que preocupado por el cómo trabajar la psicomotricidad del niño, decidió crear su propia propuesta psicomotriz, que tiene un enfoque determinado y apunta a ciertos objetivos. Actualmente, su propuesta ya se está aplicando en muchas escuelas del mundo, y en Perú, el MINEDU (2016) ya realizó un primer intento de diseñar cartillas con orientaciones para una clase de psicomotricidad en inicial.

Continuando con la tercera función del juego, la emocional, teniendo en cuenta su nombre, tiene sentido pensar que esta favorece al desarrollo afectivo-emocional del niño. Ya que, facilita el camino de la expresión y manejo de las emociones del niño que muchas veces no sabe cómo verbalizar o regular. Asimismo, en relación con lo afectivo, que „es imprescindible para el desarrollo y equilibrio emocional del niño“ (Brooker y Woodhead, 2013, p.43). Se da cuando establecen vínculos afectivos con otros y se desarrolla el apego seguro. Algunos de estos vínculos pueden ser con un familiar (mamá, papá, cuidadores).

Además, dentro del desarrollo emocional-afectivo, el juego permite que el niño pueda entrar en confianza consigo mismo y quienes lo acompañan en un mismo espacio para realizar cómodamente alguna actividad con cierto grado de autonomía. Y los vínculos anteriormente mencionados, considerando que el niño abrió su círculo social, se dan durante el juego, con los compañeros del colegio, con primos o amigos del barrio.

En adición, no debemos dejar de lado la intervención del juego en la empatía por las emociones de otros y en el desarrollo de la autoestima del niño, ya con las cosas que puede lograr hacer construye y aumenta su autoimagen de manera positiva (Brooker y Woodhead, 2013).

Respecto a la última función, la social, y ya entendida la función emocional, hemos de entender que ambas se nutren la una de la otra para el desarrollo del niño. Por lo que permite darnos cuenta que „el juego es un gran agente socializador que ayudará al niño a conocerse a sí mismo a respetar a los demás y las reglas del juego, a compartir y cuidar del entorno que lo rodea” (Brooker y Woodhead, 2013, p.44).

Es decir, mediante éste el niño empezará a comprender el entorno en el que vive, específicamente las formas de conducta de las personas que habitan en dicho entorno, asimismo entiende que los comportamientos están ligados al contexto donde se encuentra la persona. También, aprende a relacionarse con otros, cooperando, escuchando, respetando, entendiendo que hay reglas que se establecen en mutuo acuerdo y para beneficio de todos y que a veces estas te hacen perder o ganar, y hace uso de la lengua que posee, enriqueciéndose con las interacciones con adultos y niños.

En conclusión, „el juego desarrolla un papel fundamental en la educación y que contribuye de forma esencial en el desarrollo intelectual, emocional y físico de cada niño” (Bermejo y Blásquez, 2016, p.35). En otras palabras, el juego es importante en la infancia para que el niño pueda tener un desarrollo global (Gómez, 2010) óptimo que le favorecerá para desenvolverse en la vida comprendiendo cualquier tipo de problema que pueda presentarse en el camino, busque opciones de cómo enfrentarlo y superarlo en la medida de sus posibilidades. Es decir, haciendo uso de los recursos personales (conocimientos, valores, actitudes, habilidades, etc.) y en

buena relación con las personas que lo rodean en los diferentes contextos en que se mueve.

## 1.2 El juego regulado, el juego libre y otros

En nuestra investigación, se hace énfasis en un tipo de juego denominado como “juego libre”, por lo tanto, consideramos relevante que se haga una explicación sobre a qué nos referimos con este término.

Debido a que anteriormente ya se definió al juego y sus funciones en la vida del niño, en esta parte del trabajo se opta por hacer la aclaración con respecto a lo que es juego libre y qué no lo es. Autores que a continuación serán presentados indican que una forma de jugar que no tiene la cualidad de libre es el juego regulado. Por ello, procederemos a definirlos y presentar sus principales características.

Bermejo y Blázquez (2016) no mencionan específicamente al juego regulado, sino utilizan como sinónimo al juego dirigido. Señalan que este ocurre cuando el adulto es quien “propone pautas para jugar, se canalizan la exploración, la manipulación y el aprendizaje. A diferencia del juego libre, no cumple con esa libertad y espontaneidad en su práctica, sin embargo, posibilita el aumento de utilización de otros juguetes, al ponerlos en otras situaciones de la vida cotidiana y su entorno, lo que favorece el desarrollo intelectual, social, afectivo y motriz.” (p.27)

Por lo tanto, se puede identificar que quienes brindan las indicaciones, establecen las reglas y posiblemente vigilan el cumplimiento de estas son los adultos. Esto significa que no son los niños quienes eligen qué, cómo ni con quienes van a jugar.

Porstein (2002), asimismo, indica que otra manera para llamar a este tipo de juego es actividades lúdicas que pueden ser relacionadas con las actividades realizadas en el área de Educación Física.

Se deduce, entonces, que el juego libre tiene como principal componente la iniciativa propia de los niños en donde muestran todo el potencial de su creatividad e imaginación. Gamboa y Cacciuttolo (2015) están de acuerdo con esta idea, y añaden que la principal finalidad de este es divertirse y sentir placer.

De igual modo, es sensato indicar que este juego libre, organizado de forma independiente por los niños, también se presenta de diversas formas. Vilaró (2014) indica que conforme se van superando las etapas de desarrollo infantil, el juego evoluciona. A partir de ello, varios autores deciden hacer clasificaciones y algunos coinciden en ciertas definiciones. A continuación, se presentarán algunas de estas.

Gamboa y Cacciuttollo (2015) diferencian los juegos sensoriomotrices y de exploración, que se dan en los primeros años de la infancia. En este, los niños se preocupan por descubrir sus potencialidades así como sus limitaciones motrices. Luego, tenemos al juego simbólico que se presenta muy comúnmente, por medio del cual el niño da a conocer la manera en cómo interpreta el mundo que lo rodea. Finalmente, se observa al juego competitivo que aparece en etapas posteriores y es en este donde aprende a ponerse en el lugar de otros y comienzan a exteriorizar su atención.

En añadidura, retomando la comparación entre el juego reglado y el libre, es necesario precisar que este no es el único que cuenta con reglas. Porstein (2002) señala que “la regla” puede aparecer en los juegos espontáneos. Es decir, un juego simbólico puede o no ser reglado; así como, un juego motor o de construcción. Todo siempre y cuando el docente o el adulto no interfiera en este momento de juego lo llamaremos “espontáneo”.

Asimismo, la autora exhorta que el hecho que el docente no sea el responsable de la creación del juego no significa que este no pueda estar presente mientras este ocurre. Es más, aconseja que se acompañe a los niños, posiblemente haciendo una observación y registro de los diferentes tipos de juegos que se presentan. Incluso, participar sin robar el protagonismo, solo si es convocado y no pone en riesgo la salud de los jugadores.

Como fue mencionado anteriormente, el juego libre también cuenta con unas reglas que pueden hacerse explícitas o implícitas durante el desarrollo de este. Dávila citado en Olivares (2015), distingue la siguiente clasificación:

- Los juegos Sensoriales:

Durante este, el niño se dedica a desarrollar la “facultad de sentir”. Por ello, comienzan a experimentar sensaciones y esto les trae placer. Por ello, experimentan que les atraen las sustancias diferentes o diversas, los ruidos que no están acostumbrados a escuchar, y los objetos bastante coloridos. De esa forma, se toman el tiempo de palpar, aplastar, morder, etc. y orientan su atención a ello.

- Los juegos Motores:

Existen innumerables juegos motores y en ellos, los niños coordinan los movimientos de sus extremidades. Se pueden añadir objetos como una pelota, guantes de box, etc. Mientras otras actividades solo consisten en el uso del cuerpo como la carrera, saltos, etc.

- Los juegos Intelectuales:

Son aquellos en donde puede trabajar la atención para ir descubriendo patrones o relaciones. Así como, la práctica de una acción reflexiva y la imaginación creadora.

- Juegos Sociales:

Estos juegos muchas veces trabajan la interacción grupal y el compañerismo. Para ello, se recurre a la agrupación, cooperación, espíritu institucional, sentido de responsabilidad institucional, etc.

De la misma manera, Camacho (2012), citando a Moreno (2002), muestra una clasificación más extensa del juego en donde nombra al juego funcional, de construcción, simbólico, de reglas y cooperativo.

- El juego funcional

Surge alrededor de los dos primeros años de vida y permanece hasta que aparece la capacidad de representación y el pensamiento simbólico. El niño realiza actividades sobre su propio cuerpo y con objetos. Se caracteriza por no contar con normas internas y practicarse por placer. Y está conformado por movimientos psicomotrices, en donde el niño experimenta con su propio cuerpo cómo lanzar objetos, atrapar, golpear, etc.

- El juego de construcción

Está conformado por toda actividad en donde el niño manipula objetos con el objetivo de crear algo. Esta creación viene puramente del imaginario del niño; por ello, realiza actividades como diseñar, proyectar, crear, cambiar.

Algunos autores señalan que este tipo de juego está presente a lo largo de la vida y que no solo se trata de una edad específica.

- El juego simbólico

Se puede llamar también representacional o sociodramático. Es una forma de asimilar la cultura en la que el niño tiene que aprender a vivir. Explicado también como un comportamiento de simulación de lo que se observa en la vida diaria pero trabajado fuera de contexto.

En este, el niño va de utilizar distintos objetos y hasta su cuerpo para simular algún aspecto que ha visto en la realidad.

- El juego de reglas

Entre los dos y cinco años, el niño solamente recibe las reglas del exterior y no coordina sus actividades con el resto de participantes. Por ello, "todos ganan" ya que no hay ganadores ni perdedores. Es a partir de los siete años donde el niño inicia prácticas sociales del juego en las que comparte la tarea con otro grupo de niños. De esta manera, comparten un mismo espacio, materiales e instrumentos y las reglas para jugar.

Este ayuda a que el niño se integre al proceso de socialización, ya que participa en actividades colectivas, debe aprender a comunicar y expresarse efectivamente con sus compañeros.

Como viene ocurriendo desde la antigüedad, el niño aprende poco a poco a conformar un grupo, que funciona gracias a las reglas que facilitan el orden y la convivencia. Esto sin dejar de lado a la experimentación del placer y alegría. Por medio de estas reglas, el niño aprende a socializar y a respetar ciertas pautas para lograr un fin o interés.



- El juego cooperativo

Este es considerado el juego más difícil ya que en este el niño debe asimilar una manera de jugar altamente organizada en donde existe una repartición de labores y roles para poder cumplir con la finalidad.

Este también se apoya del juego de reglas, que el niño adquiere según cómo progresa en las etapas del desarrollo infantil. Gracias al juego cooperativo, se pueden presentar propuestas para trabajar la agresividad. Esto, ya que, se promueve la cooperación, comunicación, sensibilización y solidaridad.

Otra característica es que potencia la creatividad, “haciendo de este un instrumento útil para poder encontrar herramientas para la solución de conflictos, para el movimiento corporal y disfrute del programa de juegos.” (Camacho citando a Ruiz, 2012, p.16)

Después de conocer algunas clasificaciones del juego, se puede resaltar que existen tipos de juegos que tienen muy presente a la socialización, ya sea durante el juego reglado o cooperativo. Es necesario enfatizar, como menciona Camacho (2012), que usualmente a partir de los siete años es donde se evidencian juegos en donde surgen normas para denotar los parámetros y limitaciones para favorecer las relaciones interpersonales durante este. Es decir, cuando comienza a cursar el segundo grado de primaria según el contexto peruano.

Finalmente, el MINEDU (2010) apoya a que se promuevan los juegos sociales, puesto que el estudiante empieza “a saber relacionarse con afecto y calidez, con pertinencia, con soltura.” (p.15) y especialmente aprende a interactuar con los otros. Lo que facilitaría resolver muchos otros temas de aula que preocupan como son, los alumnos tímidos, conflictos entre compañeros, la inclusión social de niños con discapacidades, la motivación y fomento de la participación de los estudiantes en distintas actividades curriculares y extracurriculares, entre otros temas más.

En relación con lo anterior y como adelanto del siguiente capítulo, aclaramos que ya no se hablará de todos los tipos de juegos sino específicamente del juego libre y reglado. Así, conoceremos más acerca de cómo este contribuye en el desarrollo

social en el ámbito escolar, es decir bajo el cargo de una docente y dentro de la escuela.

Es relevante rescatar también que la definición de juego que planteamos no incluye al juego que se puede dar mediante las TICs, que puede contar con sus propios beneficios pero no es contemplado dentro de nuestro estudio.



## **CAPÍTULO 2: EL USO DE LAS HABILIDADES SOCIALES EN EL JUEGO REGLADO POR EL ADULTO Y EN EL JUEGO LIBRE**

Dentro de este capítulo, ahondaremos en un tipo de habilidades específicas, que son las habilidades sociales. Por un lado, Caballo, citado por Padrón y Alum (2016), las definen como un grupo de conductas que se aprenden por medio de las experiencias personales y educativas. Con estas, se puede expresar sentimientos, actitudes, deseos, opiniones ajustadas al contexto. En especial, es gracias a ellas que uno aprende a respetar las conductas de los demás y promueve la resolución de problemas tratando de evitar el surgimiento de más en el futuro. En otras palabras, los autores señalan que este tipo de habilidades son desarrolladas tanto de manera personal como social. Asimismo, estas son importantes para asegurar una buena convivencia con el otro.

Por otro lado, Gresham and Elliott citado por Eleby (2009), proceden a conceptualizar las habilidades sociales como comportamientos aprendidos que luego hacen posible que el estudiante interactúe con personas buscando respuestas positivas en el comportamiento y evitando las respuestas negativas.

Asimismo, el autor señala que estas habilidades tienen un rol en el desenvolvimiento escolar. Eso pues, permiten que el estudiante pueda desarrollar habilidades para el estudio, resolución de problemas, toma de decisiones, dominio del contenido, habilidades en el desempeño general y habilidades de gestión de tareas.

También en los siguientes apartados se analizará al juego, por lo que recordemos que Turner citado por Mendoza y Galvis (1998), es mediante el juego donde uno aprende más a comparación de otras actividades, ya que el niño es quien asume un compromiso; asimismo, obtiene sus aprendizajes mediante la experiencia.

Garaigordobil (1995) asume una postura similar e indica otros beneficios que proporciona el juego. En cuanto al desarrollo intelectual, manifiesta, basándose en Piaget y Kamii y Devries, que el juego favorece el desenvolvimiento de estructuras mentales lo que conlleva a trabajar conductas complejas que estimulan la atención y memoria. Incluso, señala que fomenta el descentramiento egocéntrico.

En otras palabras, tenemos claro que el ejercicio del juego lleva al niño a experimentar una diversa serie de beneficios. Sin embargo, nuestro trabajo se basa en encontrar los beneficios que este tiene para el desenvolvimiento de las habilidades sociales. Por ello, exploraremos el rol que las habilidades sociales juegan en la socialización del niño, la clasificación de estas, y finalmente las diferencias entre las habilidades sociales presentes en el juego libre y el reglado.

## **2.1. El rol de las habilidades sociales en el proceso de socialización**

Para explicar acerca del rol de las habilidades sociales en el proceso de socialización es necesario definir qué se entiende por "socialización". Según Muñoz, Crespí y Angrehs (2011), la socialización es un proceso donde las personas aprenden valores, normas sociales, modos de entender la realidad, de los otros por medio de la interacción y así insertarse en la sociedad. Es decir, la socialización es un mecanismo natural que debe darse de la mejor manera para que un individuo se adapte y desenvuelva en la sociedad.

Asimismo, „Social interaction plays an important role in student learning. It is through social interaction that students learn from each other, as well as adults.“ (Blake y Pope, 2008, p. 61). Y este proceso necesita del dominio de ciertas habilidades sociales para que el individuo las ponga en práctica según la situación social en la que se encuentra y considerando quién o quiénes son las personas con las que va socializar.

Por ejemplo, al presentarse uno mismo, que es un tipo de habilidad social, dependiendo quien sea la persona a la que uno se dirige se elige el lenguaje adecuado, la información personal y hasta la intención con la que nos presentamos. De tal modo que si un adulto le pide a un niño o niña de siete años presentarse, es posible que solo opte por decir su nombre y nada más pero en cambio si se dirige hacia otro niño o niña de su edad puede socializar con mayor facilidad y no solo mencionar su nombre sino también su edad, que juegos le gustan, lo invite a jugar con él, le pregunte por él, etc.

Sin embargo, después de conocer este ejemplo y considerando el rol que poseen las habilidades sociales, es necesario aclarar que no existe una única clasificación o tipología de habilidades sociales y que diversos autores han realizado su clasificación según sus criterios. En los siguientes apartados, describimos las

clasificaciones de Goldstein (1989), Monjas (2000) y Peñafiel y Serrano (2010), que son tres de las muchas clasificaciones que consideramos pertinentes para nuestra investigación.

### *2.1.1. Clasificación de las habilidades sociales según Goldstein (1989)*

La primera clasificación que presentamos es la del profesor de psicología Goldstein (1989) que comprende siete grandes grupos de habilidades (sociales iniciales, sociales avanzadas, para manejar sentimientos, alternativas a la agresión, para el manejo del estrés, y planificación). A continuación detallaremos cada una de ellas:

- Habilidades sociales iniciales

Estas habilidades guardan relación con el dominio básico del lenguaje, atención, la escucha activa, la empatía y necesidad por contactar con otros. Comprende habilidades para poder iniciar, responder y sostener una charla (escogiendo temas de mutuo interés, comprendiendo lo que el otro le dice, priorizando el orden de temas a conversar), hacer preguntas (con un propósito fijo, ejm: obtener información de una dirección), agradecer (reconocer lo que otro hizo por él), presentarse y presentar a otros, realizar cumplidos (expresar lo que le gusta de una persona o lo que realiza).

- Habilidades sociales avanzadas

Este grupo de habilidades tiene por finalidad la búsqueda de la convivencia y supervivencia. Las habilidades que conforman este grupo son las de solicitar ayuda a conocidos o no (porque reconoce que cierta tarea o situación se le dificulta), aceptar la compañía de otros (se integra a otros grupos, hace amigos y participa de actividades conjuntas), dar instrucciones e indicaciones y seguirlas (las realiza adecuadamente, pide explicaciones, y especificaciones), pedir disculpas (reconoce cuando hace algo mal), discutir y convencer a otros (sabe persuadir a otros de que sus ideas pueden ser de mayor utilidad no solo para él sino para todos).

- Habilidades para manejar sentimientos

Estas habilidades implican que la persona reconozca y exprese sus propios sentimientos y emociones primero para luego reconocer las del resto. Asimismo,

conlleva el contener y afrontar el enojo o molestia de alguien, también poder realizar demostraciones de afecto, el manejo del miedo, y reconocer los propios logros para poder recompensarse.

- Habilidades alternativas a la agresión

Estas habilidades tienen por finalidad el evitar situaciones de agresión y conflicto por lo que comprende la capacidad de pedir permiso, compartir los objetos o posesiones, disposición para ayudar a los demás, recurrir a la negociación, el autocontrol, tener conocimiento de sus derechos para poder defenderlos, estar alertas para protegerse ante amenazas, y evitar problemas o discusiones con otros.

- Habilidades para el manejo del estrés

Para el manejo del estrés, la persona debe ser capaz de comunicar aquello que le aqueja o incomoda, jugar deportivamente manejando las situaciones de pérdida o triunfo durante el juego. También, regular la vergüenza, auxiliar a las amistades en situaciones difíciles para ellos, enfrentar situaciones de fracaso. Incluso, saber defenderse o responder ante falsas acusaciones, sobrellevar conversaciones difíciles y afrontar la presión grupal ante alguna tarea o reto.

- Habilidades de planificación

Las habilidades de planificación comprenden la toma de iniciativa de una persona ante cierta situación y el determinar la causa de un problema. En adición, la habilidad de establecer objetivos o metas personales, tomar conciencia de las habilidades que posee y domina para realizar determinada tarea y obtener información. Además, se enfoca en resolver los problemas según su importancia, toma decisiones, y se concentra y organiza para realizar ciertas tareas.

### *2.1.2. Clasificación de las habilidades sociales agrupadas por categorías de acuerdo a la perspectiva de Monjas (1997).*

Por su lado, Monjas (1997) clasifica a las habilidades sociales en seis categorías, siendo la gran mayoría muy similares a la clasificación de Goldstein (1989). La primera categoría es la de habilidades básicas de interacción social, es decir, saludar a otros, expresar la risa, mostrarse amable, pedir y hacer favores.

La segunda categoría es la de habilidades para hacer amigos que implica el dominio de la empatía para el refuerzo y apoyo a los compañeros, la interacción social con los demás, integrarse y participar en juegos con otros, estar dispuesto a realizar actividades de colaboración para el beneficio de un colectivo.

La tercera categoría abarca las habilidades de conversación, que son similares a las habilidades sociales iniciales de Goldstein (1989), ya que también se busca iniciar, sostener y culminar una conversación con una o más personas. Y la cuarta categoría comprende las habilidades relacionadas con los sentimientos, emociones y opiniones, también parecidas a las habilidades para manejar los sentimientos (Goldstein, 1989), que son reconocer logros personales, autoelogiarse, reconocer y expresar las emociones propias y ajenas, defender los derechos y modos de pensar personales.

La quinta categoría agrupa habilidades de solución de problemas interpersonales, osea, la identificación de problemas propios y ajenos para buscar solucionarlos. También sopesar las consecuencias de ciertos actos y discernir entre varias soluciones la mejor. Por último, la sexta categoría implica habilidades para relacionarse con los adultos, cómo el ser cortés, saber conversar educadamente, hacer peticiones con respeto, y plantear soluciones del mismo modo.

### *2.1.3. Clasificación de las habilidades sociales según Peñafiel y Serrano (2010)*

Respecto a la clasificación de Peñafiel y Serrano (2010) esta es según el tipo de habilidad que logra desarrollar un individuo. Su clasificación comprende seis grupos de habilidades.

Las primeras son las habilidades cognitivas que implican al pensamiento, desde reconocer los gustos, deseos, intereses y necesidades de uno hasta de los otros. También discernir entre buenas y malas conductas según las normas sociales, resolver conflictos estableciendo relaciones mentales entre diferentes caminos para resolver el problema, anticipar las consecuencias de optar por cierto camino y relacionar entre sí las soluciones para considerar una mejor. Asimismo, autorregular las acciones o conductas propias premiándose, elogiándose o privándose de algo agradable; y reconocer el estado anímico propio y ajeno.

Respeto a las habilidades emocionales, abordan todo lo que es saber comunicar a otros las emociones positivas o negativas. Y en cuanto a las habilidades instrumentales, se refiere a aquellas que tienen un fin utilitario, es decir, lo que aplicamos para resolver, actuar y obtener resultados.

Además, las habilidades relacionadas a las conductas verbales comprender e saber comenzar y sostener una conversación, hacer preguntas, saber dar respuestas, etc. Y las habilidades de conductas no verbales, es todo lo que controlas con tu cuerpo para socializar, considerando la postura, tonalidad de voz, gestos faciales y corporales, etc.

Finalmente las habilidades que son alternativas a la agresión, que va desde el no caer en provocaciones o enfrentamientos innecesarios, saber negociar y conciliar en situaciones de conflicto, etc.

## **2.2 La relación entre las habilidades sociales y el juego libre**

A continuación explicaremos la relación entre las habilidades sociales y el juego libre teniendo en cuenta las descripciones de las clasificaciones de Goldstein (1989), Monjas (1997), y Peñafiel y Serrano (2010).

Es importante recordar que „El juego es un componente inherente y esencial en el desarrollo individual y social“ (Muñoz et. al, 2011). Es decir, que por naturaleza y desde que nacemos, los seres humanos poseemos la necesidad de jugar. Y el juego que realiza el niño y niña por sí mismo, el juego libre, resulta ser enriquecedor, pues este tipo de juego toma en cuenta la voluntad de niño de querer jugar sin que se le obligue.

Entonces, jugar de esta manera, libre y espontánea, hace posible que los niños interaccionen entre sí, que se confronten, disfruten, debatan, expresen opiniones, conocimientos y emociones nuevas, etc. Y es a partir de estas acciones, que se da el aprendizaje social, es decir, cada niño va aprendiendo del otro. Debido a que siempre se están observando e inconscientemente se imitan, por lo que inevitablemente desarrollan habilidades sociales como las de aprender a comunicarse, integrarse en un grupo, tomar decisiones, manejar conflictos, etc.



Pero lo anterior no sucede en cualquier etapa del desarrollo evolutivo del niño. Si bien sabemos que el niño desde la educación inicial entra en contacto con otros niños, no necesariamente sabe cómo jugar con ellos sin dejar de lado su egocentrismo. Esto ya lo hemos visto en el capítulo anterior pero es importante recordarlo para que quede claro que hay etapas específicas del desarrollo del niño donde hay mayor predisposición al desarrollo de habilidades sociales por medio del juego libre. Y esta predisposición se da entre las edades de siete y ocho años porque empiezan a insertarse o unirse por grupos de afinidad de intereses lúdicos.

Ya posteriormente, este deseo lúdico disminuye a medida que crecemos y llegamos a la etapa adulta porque ya no requerimos únicamente del juego para desarrollar habilidades sociales.

### **2.3 El desarrollo de las habilidades sociales durante el juego reglado por el adulto**

Como fue mencionado en el primer capítulo, el juego reglado es aquel que no está solamente regulado por los niños, sino que el adulto interviene y tiene un rol más activo e importante. A comparación con el juego libre, en donde se deja al niño a su libre albedrío y “ofrecen varios defectos que perjudican su éxito y a su valor educativo” (Jacquin, 1958, p.10).

Más específicamente, Jacquin (1958) relata que si bien este juego tiene diversos beneficios para el niño, también se pueden hallar algunas desventajas. Entre ellas, la falta de variedad; es decir, usualmente ocurre que los niños se acostumbran a jugar lo mismos de siempre. Por ello, para cambiar a otro es preferible copiar algún juego o tener alguna regla nueva para seguir.

Asimismo, es posible que no encuentren un tipo de juego organizado al que todos se propongan a jugar y finalmente terminan aburriéndose. Esto va acompañado con las dificultades que tienen los niños para organizarse y dar tareas a los participantes del juego. Es cierto que existen niños con la predisposición a liderar grupos, pero este no es el caso para muchos de ellos.

Para Jacquin (1958), esto cambia cuando hablamos del juego reglado o dirigido por el adulto. Es en este juego donde el niño podría tener mayor libertad y autonomía,

ya que las responsabilidades de dirigir, orientar y mantener al grupo interesado en el juego ya no es una preocupación. Por lo tanto, recomienda que el adulto, encargado de dirigir, no sea quien elija el juego sino que lo proponga. También, una vez que los niños hayan seleccionado el juego, la función del adulto se convierte en ser apoyo.

Por un lado, Olivares (2015) manifiesta que este tipo de juego reglado por los adultos debe tener ciertas características. En otras palabras, el adulto que cree y dirija el juego debe tener en cuenta a la realidad, necesidades e intereses de los alumnos, así como a su contexto sociocultural y los objetivos establecidos por el currículo.

Estas características están reflejadas en la investigación realizada por Olivares (2015), donde se plantea organizar un plan de trabajo basado en el juego social para mejorar el desarrollo de las habilidades sociales en niños y niñas. Se aborda un total de ocho juegos reglados y algunos de los nombres son: “yo tengo la palabra”, “describiendo mis emociones”, “la torre más alta”.

En el caso del juego “describiendo mis emociones”, se encuentra la promoción de la habilidad para escuchar y en específico las habilidades sociales de hablar en público y tomar iniciativas. También, en cuanto al juego de “la torre más alta”, se busca que los niños compartan, por lo que las habilidades son las de escuchar, tomar iniciativa y afrontar críticas. A partir de la mención de estos juegos, se puede afirmar que es posible estructurar juegos con fines u objetivos específicos en los cuales se desarrolle una o más habilidades sociales.

Por otro lado, en el estudio de Vivanco (2018), se hace una mención importante al “Roleplaying” o juego de roles, que también es considerado como una estrategia didáctica. En este, los estudiantes se comprometen con el papel que les ha tocado y tienen mayor involucramiento con la actividad.

Asimismo, este tipo de juego tiene la característica de ser bastante flexible puesto que puede ser aplicado en cualquier momento de la sesión de clases, y se adapta a diversas edades, niveles y áreas de conocimiento. Además, Vivanco (2018) señala que en el “Roleplaying” (un tipo de juego que puede ser regulado por el adulto) puede reforzar diversos valores y habilidades sociales como la empatía, tolerancia,

integración, cooperación, solidaridad, etc. En específico, dentro del aula de clases, este se convierte en una herramienta muy útil para trabajar situaciones de conflicto e intolerancia entre los estudiantes, ya que aprende a defender una posición tomando un papel de un personaje.

Tomando en cuenta la clasificación de Peñafiel y Serrano (2010), las habilidades sociales que se ven trabajadas con el juego de roles son principalmente las de conductas verbales como el mantenimiento de una conversación, formulación de preguntas y respuestas. También, se trabajan las conductas no verbales como la postura, el tono de voz y su intensidad. Asimismo, se hace un especial énfasis en la búsqueda de alternativas para la solución de conflictos.

Además de los dos estudios anteriores donde se analizaron los efectos de los juegos reglados en el desarrollo de las habilidades sociales de los niños. También, se vio pertinente agregar al estudio hecho por Garaigordobil en el año 1992 analizado por Garaigordobil (1995), en el cual se observó la aplicación de un programa de juegos amistosos, de ayuda y cooperación para el desarrollo socio-afectivo en niños de 6 a 8 años. En este, se dividieron grupos entre quienes pasarían por el programa y quienes no.

Luego, se concluyó que los niños que pasaron por el programa de juegos habían tenido un incremento en las conductas de liderazgo-iniciativa, de jovialidad, de sensibilidad social, autocontrol de los impulsos, lo que conlleva a la reducción de conductas agresivas.

También la conducta social con los compañeros en el contexto familiar, extraescolar, mejoró significativamente, pero en menor medida y únicamente en las conductas de liderazgo-iniciativa, de sensibilidad social, de adaptación social global, y en las conductas agresivas. Por otro lado, se confirmó una repercusión positiva del programa en las aptitudes relacionadas con la madurez para el aprendizaje escolar (comprensión verbal, aptitudes numéricas), en el esquema corporal, en la cantidad y calidad de las estrategias cognitivas de interacción social disponibles por el niño y en el autoconcepto. (Garaigordobil, 1995, p.94)

Por lo tanto, retomando la clasificación de Peñafiel y Serrano (2010) se observa el mejoramiento de las habilidades sociales cognitivas y emocionales en general. Con respecto a las cognitivas, se hace uso del pensamiento alternativo, consecuencial y relacional; además, se invita a que identifiquen su estado de ánimo y el de los

demás. En cuanto a las emocionales, se ven involucradas la expresión de emociones como el enojo, la alegría, tristeza, la vergüenza, etc.

Se infiere después de todo lo expuesto que el adulto tiene un rol de gran relevancia durante el desarrollo de este tipo de juego. Ya que depende de él que este esté correctamente planteado para que los niños puedan disfrutar de los beneficios en sus habilidades sociales. Entre estos beneficios encontramos que el juego reglado por el adulto al ser previamente meditado, permite el cumplimiento de objetivos específicos y hace que los desarrolle directamente. Diferente al juego libre, que no se enfoca en desarrollar y potenciar habilidades sociales específicas, y es más complicado para el adulto reconocer qué beneficios se han desarrollado, ya que se limita a ser un observador y no es él quien establece los objetivos.



## Conclusiones

A continuación presentamos de manera breve nuestras conclusiones con la intención de responder a la pregunta ¿El juego libre influencia en el desarrollo de habilidades sociales de los niños y niñas entre 7 a 8 años de edad? Estas conclusiones son en relación a los dos objetivos específicos de nuestra investigación.

Respecto al primer objetivo específico, „Identificar el concepto y la importancia de juego libre haciendo uso de las clasificaciones realizadas por algunos autores“, concluimos que el juego forma parte del desarrollo del niño y es vital que esté expuesto a él porque le trae diversos beneficios en varios ámbitos (psicomotor, cognitivo, afectivo y social). Alguno de estos son el manejo de impulsos, desarrollo de la atención, observación, concentración, memoria, adaptación de soluciones pertinentes al contexto, desarrolla habilidades de comunicación social, despierta la imaginación y creatividad, etc.

Otra conclusión, también en relación al primer objetivo, es que existen diversas clasificaciones del juego en las cuales tenemos juegos sensoriales, motores, intelectuales, sociales, funcionales, de construcción, simbólico, de reglas y cooperativo. Y algunos de estos engloban otros. En general, la mayoría tiene presente el proceso de socialización como impulsador del juego.

En cuanto al segundo objetivo específico, „Comparar el uso de las habilidades sociales durante el juego libre y en el juego reglado por el adulto“, se concluye que el juego, en general, repercute en el desarrollo de las habilidades sociales tales como aprender a comunicarse, integrarse en un grupo, tomar decisiones, manejar conflictos, etc. Sin embargo, estas pueden variar si es que se trata del juego libre o del juego reglado.

No obstante, la principal conclusión es que a pesar que se consideraba al comienzo del estudio que el juego libre era el tipo de juego que podría beneficiar en mayor medida al desarrollo de habilidades sociales porque proporcionaba mayor libertad al niño, se encontró que el juego regulado o reglado por el adulto también tiene un gran potencial para ello.

En otras palabras, uno de los autores analizados estableció que el juego reglado podría quitar las posibles preocupaciones y tensiones para mantener el interés en los jugadores en el juego, ya que la responsabilidad recae en el adulto que lo ha planteado previamente. Aquello fue comparado con otros estudios en donde se aplicaron juegos hechos y reglados por especialistas y se pudo medir con instrumentos de recojo de información las repercusiones positivas en las habilidades sociales.

Es cierto que es más complejo hacer una medición de las habilidades implicadas durante el juego libre de los niños, ya que podría generar interrupciones a este. Por esta razón es que se encuentra con mayor facilidad los beneficios del juego regulado por el adulto en el desarrollo de las habilidades para la socialización. Además, al ser premeditado y organizado, el juego reglado puede contar con objetivos claros. Así como, se tiene una gran libertad para modificarlo según las necesidades de los niños o los estudiantes en un salón de clases.

Finalmente, creemos que no deberían aislarse los dos tipos de juego, sino que podrían complementarse uno al otro. Es decir, las ideas creativas trabajadas en los juegos reglados por adultos pueden inspirar a la creación propia de juegos por parte de los niños. Por ello, ambos deben estar muy presentes en el desarrollo del niño.

## Referencias bibliográficas

- Abad, J. (2008). El Placer y el Displacer en el Juego Espontáneo Infantil. *Arteterapia- Papeles de arteterapia y educación artística para la inclusión social*. Vol. 3, pp. 167-188. Recuperado de <http://revistas.ucm.es/index.php/ARTE/article/viewFile/ARTE0808110167A/8877>
- Bermejo, C. R., Blázquez, C. T. (2016). *El juego infantil y su metodología*. Madrid: Síntesis.
- Betina, A., & Contini de González, N. (2011). Las habilidades sociales en niños y adolescentes. Su importancia en la prevención de trastornos psicopatológicos. *Fundamentos en Humanidades*, XII (23), 159-182. Recuperado de <http://www.redalyc.org/pdf/184/18424417009.pdf>
- Blake, B. & Pope, T. (2008). Developmental Psychology: Incorporating Piaget's and Vygotsky's Theories in Classrooms. *Journal of Cross-Disciplinary Perspectives in Education Vol. 1, No. 1 (May 2008) 59 - 67*. Recuperado de <https://tobh.pw/1560942072.pdf>
- Bowen, G. (2009). 'Document Analysis as a Qualitative Research Method', *Qualitative Research Journal [Análisis documental como método de investigación cualitativa]*. Vol. 9, no. 2, pp. 27-40. Recuperado de [http://ngsuniversity.com/pluginfile.php/134/mod\\_resource/content/1/DocumentAnalysis.pdf](http://ngsuniversity.com/pluginfile.php/134/mod_resource/content/1/DocumentAnalysis.pdf)
- Brooker, L., & In Woodhead, M. (2013). *El derecho al juego*. Aberystwyth: The Open University.
- Camacho, L. (2012). El juego cooperativo como promotor de habilidades sociales en niñas de 5 años. (Tesis para optar el Título de Licenciado en Educación). Pontificia Universidad Católica del Perú, Lima. Recuperado de <http://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/handle/123456789/4441>
- Eleby, C (2009). The Impact of a Student's Lack of Social Skills on their Academic Skills in High School. (Tesis de maestría). Marygrove College, Detroit, Michigan.
- Gamboa, R. Cacciuttolo, C. (2015). Juego libre y espontáneo en el patio de recreo en educación infantil... ¿A qué juegan los niños? 11º Congreso Argentino de Educación Física y Ciencias, 28 de septiembre al 10 octubre de 2015, Ensenada, Argentina. En Memoria Académica. Recuperado de [http://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/trab\\_eventos/ev.7184/ev.7184.pdf](http://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/trab_eventos/ev.7184/ev.7184.pdf)
- Garaigordobil, M. (1995). Una metodología para la utilización didáctica del juego en contextos educativos. *Comunicación, Lenguaje y Educación*, 7(1), 91-105.
- Goldstein, A. P. y col. (1989). *Habilidades sociales y autocontrol en la adolescencia*. Barcelona: Martínez Roca

- Gómez, J. (2010). El juego infantil y su importancia en el desarrollo. *Recuperado* <http://educacioninicial.mx/wp-content/uploads/2018/04/El-Juego-Infantil-y-su-Importancia-en-el-Desarrollo.pdf>
- Göncü A., & Gaskins, S. (2007). *Play and development: Evolutionary, sociocultural and functional perspectives*. Mahwah, N.J: Lawrence Erlbaum.
- Groos, K. (1901). *The play of man*. D. Appleton.
- Harf, R. (2002).  
Buenos Aires: Novedades Educativas.
- Jacquin, G. (1958). *La educación por el juego*. Sociedad de Educación Atenas.
- Lowenfeld, M. (Enero 01, 1967). Play in childhood.
- López, I. (2010). El juego en la educación infantil y primaria. *Revista Autodidacta*, 1(3), 19-37. Recuperado de <http://educacioninicial.mx/wp-content/uploads/2017/11/JuegoEIP.pdf>
- Mendoza, P., Galvis, A. (1998). Panqueva. Juegos multiplayer: juegos colaborativos para la educación. *Informática educativa*. 11(2), pp. 223-239. Colombia
- MINEDU. (2010). La hora del juego libre en los sectores. Guía para educadores de servicios educativos de niños y niñas menores de 6 años. Lima, Perú. Recuperado de <http://repositorio.minedu.gob.pe/handle/123456789/4904>
- MINEDU (2016). Taller de Psicomotricidad: aulas de 3, 4 y 5 años y multiedad de educación inicial. Lima, Perú. Recuperado de <http://repositorio.minedu.gob.pe/handle/MINEDU/5423>
- Monjas, C. M. I. (January 01, 1997). Programa de enseñanza de habilidades de interacción social (PE IS) para niños y niñas en edad escolar.
- Muñoz, G. C., Crespi, R. P., Angrehs, R. (2011). *Habilidades sociales*. Madrid: Paraninfo
- Olivares, S. (2015). El juego social como instrumento para el desarrollo de habilidades sociales en niños de tercer grado de primaria de la institución educativa San Juan Bautista de Catacaos - Piura (Tesis de pregrado en Educación primaria). Universidad de Piura. Facultad de Ciencias de la Educación. Piura, Perú.
- Padrón, Y., Alum, N. (2016). Desarrollo de habilidades sociales en el contexto educativo comunitario Sergio y Luis Saíz en Pinar del Río. *Avances*, 18 (4), 315 – 324
- Peñafiel, E y Serrano, C. (2010). *Habilidades sociales*. España: Editorial Editex.
- Porstein, A. M. *La espontaneidad en el juego y el movimiento en la educación infantil*. El juego en la educación infantil: crecer jugando y aprendiendo Buenos Aires: Ediciones Novedades Educativas, 2002 p. 40-55



- Postigo, C. C. (2009). *Influencia del juego libre en el desarrollo psicomotor de los* . Lima: s.n.
- UNICEF. (2006). Art. 31. Convención sobre los derechos del niño. Recuperado de <https://www.un.org/es/events/childrenday/pdf/derechos.pdf>
- Vilaró, M. (2014). El desarrollo emocional a través del juego: Propuesta de intervención para alumnos del segundo ciclo de Educación Infantil. (Tesis grado de Educación Infantil). Universidad Internacional de la Rioja, Barcelona.
- Vivanco, M. (2018). El Juego de Roles como estrategia para promover la construcción democrática de normas y acuerdos en el aula y la escuela (Tesis de maestría). Recuperada de [http://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/14115/Vivanco\\_Le%c3%b3n\\_Juego\\_rols\\_estrategia1.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/14115/Vivanco_Le%c3%b3n_Juego_rols_estrategia1.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

