

PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL PERÚ

FACTULTAD DE EDUCACIÓN



PONTIFICIA  
**UNIVERSIDAD**  
**CATÓLICA**  
DEL PERÚ

El juego cooperativo como promotor de habilidades  
sociales en niñas de 5 años.

Tesis para optar el Título de Licenciado en Educación con  
mención en Educación Inicial que presenta la bachiller:

Laura Janet Camacho Medina

Asesora: Mag. Pilar Lamas Basurto

San Miguel, Diciembre del 2012

## *Dedicatoria*

*A Dios por darme la salud y vida para disfrutar de esta hermosa profesión .*

*A mis padres José y Elda por su apoyo incondicional , por brindarme las*

*palabras de aliento en los momentos más difíciles.*

*A mis hermanos Jessica y José por ser mi inspiración diaria de superación.*

*A mi Marichini y mi prima Valeria , quienes este año se fueron al cielo y*

*fueron mis ángeles que me cuidaban en cada amanecida.*

*A mis mejores amigos Juan Carlos Kameko , Jannet Arévalo , Claudia*

*Luzquiño y Denisse Carpio por su apoyo durante todo el desarrollo de la*

*tesis, enviando mensajes de aliento, realizando lecturas críticas y*

*apoyándome en todo lo que necesité.*

## ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	2
PARTE I: MARCO TEÓRICO	6
PARTE II: INVESTIGACIÓN	30
CAPÍTULO I: Diseño de la investigación.	30
CAPÍTULO II: Análisis e interpretación de los resultados.	49
CONCLUSIONES	66
RECOMENDACIONES	67
BIBLIOGRAFÍA	68
ANEXOS	70

## INTRODUCCIÓN

Consideramos que la educación es un proceso complejo que entre otras cosas permite la transmisión de conocimientos, valores, costumbres y modelos de diferentes formas de actuación.

En este contexto, la escuela juega un espacio muy importante pues garantiza la formación integral de los niños y las niñas y favorecen el desarrollo de habilidades y actitudes que alimentan positivamente la convivencia humana.

Si bien muchas de las actividades ofrecidas dentro institución educativa se orientan a la adquisición de habilidades sociales, en esta investigación se quiere estudiar la relación entre el desarrollo de habilidades sociales y un programa de juegos cooperativos desarrollados en una aula de niñas de 5 años. Para esto se ha planteado el siguiente problema de investigación: **¿Cómo el juego cooperativo puede promover habilidades sociales en niñas de 5 años de un colegio Católico Privado de Lima?**

La presente investigación ofrece aportes a nivel teórico, ya que realiza un estudio de las diferentes conceptualizaciones del juego, profundizando sobre el juego cooperativo y la evolución del concepto a lo largo de los años. Este acercamiento teórico permite conocer qué habilidades sociales son promovidas por el juego cooperativo, lo que posteriormente sirvió de sustento a la aplicación de un programa de juegos cooperativos para el desarrollo de habilidades sociales aplicadas a nivel práctico.

A nivel metodológico esta investigación, organiza, propone y establece un programa de juegos, al respecto presento la metodología, el rol del educando y del educador así como sus lineamientos de acción.

Para concluir con los aportes de esta investigación, a nivel práctico, se aplicó a un grupo de niñas una selección de juegos cooperativos que se orienten al incremento de las habilidades sociales y se logró un mejor desarrollo de las habilidades sociales, las cuales repercuten en la relación entre el grupo.

Este estudio tiene objetivos:

- Vincular el juego cooperativo con el desarrollo de las habilidades sociales necesarias para la edad de 5 años.
- Conocer ¿ Qué habilidades sociales son necesarias en el juego cooperativo en niñas de 5 años?
- Conocer los resultados de la aplicación de un programa de juegos cooperativos orientados al desarrollo de habilidades sociales.

La presente investigación se ha organizado en dos partes. En la primera se presenta el marco teórico, el cual está organizado en dos capítulos. El capítulo I aborda la aproximación teórica del juego, los diferentes tipos de juego, explicando las características del juego cooperativo y el vínculo con las habilidades sociales. Asimismo, en este capítulo se hace una breve descripción del juego cooperativo en niños de 5 años y cómo este promueve algunas habilidades sociales.

El capítulo II aborda la conceptualización y el surgimiento de las habilidades sociales como una terminología dentro del proceso de aprendizaje, también se señalan los términos asociados a las habilidades sociales, las cuales direccionan el trabajo que se ha realizado a lo largo de esta investigación. Finalmente, se brinda la relación de habilidades sociales que son fomentadas por el juego cooperativo para que pueda darse el trabajo práctico.

La segunda parte de esta investigación está subdividida en dos capítulos, el capítulo I señala el diseño de investigación, en el cual se explica el nivel y tipo de investigación, sistema de hipótesis y la propuesta. Finalmente, el capítulo II presenta el análisis e interpretación de resultados de manera analítica, permitiendo contrastar los resultados de los instrumentos aplicados para la recolección de datos, lo cual va permitir interpretar los efectos de la aplicación del programa de juegos.

Sin embargo, debe señalarse que esta investigación posee ciertas limitaciones; la más importante es el género de la muestra aplicada, pues el centro educativo donde se aplicó esta investigación es exclusivamente de mujeres; por lo tanto, la aplicación de instrumentos sólo se puede realizar a este género, lo cual trajo como consecuencia que el análisis de resultados se limite a la reacción frente a ciertas situaciones desde una perspectiva femenina o en este caso de las niñas, “objetivo del programa”

El tiempo también fue una limitación para aplicar el programa de juegos; pues, si bien es cierto tuvo resultados positivos durante el mes y medio de aplicación, sólo un estudio de más tiempo podrá determinar si el programa de juegos tendría mayores efectos.

I PARTE

MARCO TEÓRICO

Capítulo I

“El juego”



El juego es considerado como una actividad de carácter universal, común a todas las razas, en todas las épocas y para todas las condiciones de vida. Pero es indudable que cada cultura y cada sociedad formula su propio concepto sobre el juego, es por eso que el concepto de “juego” ha evolucionado junto con la ciencia y la tecnología.

Durante este capítulo se expondrá las diferentes concepciones del juego así como las diferentes teorías, las cuales apoyarán la siguiente tesis.

Aproximación teórica al concepto de juego.

### 1. Definición

Schiller” (2002: 21) , nos dice que “el hombre es realmente hombre cuando juega” El juego es algo innato en la persona, todos los hombres vienen capacitados para jugar como parte de un proceso de crecimiento y evolución.

La Real Academia de la Lengua Española define al juego como “la acción de jugar”, la cual al mismo tiempo se encuentra definida como “hacer algo con alegría”; es decir, el juego es una acción que produce alegría en la persona que lo realiza. Además, nos menciona que el juego infantil es “un modo de procesar un saber sin dificultad ni formalidad”; por lo tanto, el niño, mientras juega, aprende algo de una manera informal, sin la necesidad de un adulto. Entonces, desde esta postura podemos decir que el juego es una acción que produce alegría en la persona, haciendo que a su vez reciba saberes sin dificultad alguna.

Ortega (1992: 20) nos dice que el juego infantil constituye una plataforma de encuentro de los actores con el mundo, con los otros y consigo mismo y que por tanto, es una ocasión de aprendizaje y de comunicación. El niño, al jugar, va tener una relación con las otras personas que le permitirá crear redes marcadas por la espontaneidad y dará una dinámica de comunicación coherente. Por lo tanto, cuando el niño juega va aprender, ya que va a comunicarse y crear lazos con las demás personas que integran su mundo, a la vez, va a poder fortalecer su lenguaje debido a que tendrá que comunicar sus pensamientos e ideas.

Entonces el juego es una actividad esencial en el ser humano, pues le permite explorar y conocer de manera significativa el mundo que lo rodea.

En su libro “Aprendizaje a través del juego”, Chateau nos menciona que el juego prepara para la vida y el surgimiento de la personalidad (1958; 22) ; por lo tanto, el juego no solo favorece en la adquisición de saberes, en la relación con el mundo exterior sino también en la personalidad del niño.

Zapata (1988:45) , indica que al juego infantil como un medio de expresión, un instrumento de conocimiento, factor de socialización, regulador y compensador de la afectividad, un efectivo instrumento de desarrollo de las estructuras del movimiento es decir, es el medio esencial de organización, desarrollo y afirmación de la personalidad.

Mediante el juego el niño va lograr no sólo crear su personalidad, relacionarse con los demás y adquirir nuevos conocimientos, sino también va a disfrutar y especialmente va a lograr crear mecanismos para la resolución de problemas.

La importancia del juego radica en la oportunidad que brinda al niño para explorar diferentes enfoques de la vida cotidiana y así poder adquirir aprendizajes que sean significativos y que le va a servir a lo largo de su vida. Al jugar es necesario el uso de destrezas mentales y físicas que ayudarán a desarrollar habilidades y destrezas teniendo como único protagonista de estas al mismo niño.

Se puede afirmar que el juego es una herramienta muy útil y fundamental para todos los seres humanos y especialmente para los que se encuentran cursando la primera infancia, ya que fortalece el ámbito cognitivo, emocional y social. Huizinga ( 2009:13) en su libro Homo Ludens presenta el juego como un fenómeno cultural y resulta para él tan importante como la reflexión y el trabajo.

El libro de “Juegos para entrenar el cerebro” Batlori (Narcea, 2005) da información de algunas capacidades, conocimientos, actitudes y habilidades que se desarrollan mediante el juego, estas son las siguientes:

- Favorecer la movilidad; es decir, ayuda a mejorar la parte motora del niño.
- Estimular la comunicación, es un refuerzo de la adquisición del lenguaje.
- Ayuda al desarrollo de la comunicación.
- Facilita la adquisición de nuevos conocimientos.
- Fomenta la diversión individual y grupal.



- Desarrolla la lógica y el sentido común, favoreciendo en la resolución de problemas venideros.
- Proporciona experiencias nuevas.
- Ayuda a explorar potencialidad y limitaciones.
- Ayuda a la aceptación de jerarquías y trabajo en equipo.
- Fomenta la confianza y la aceptación.
- Desarrolla habilidades manuales, motricidad fina.
- Establece valores.
- Ayuda al desarrollo físico y mental.
- Fomenta el respeto a las demás personas.
- Aprender a resolver problemas o dificultades y a buscar alternativas de solución.
- Estimula la aceptación de normas.
- 

Las habilidades mencionadas son algunas de las tantas que se pueden adquirir gracias al juego, por ello el juego es vital para los niños. Ya que es la forma más natural, innata y divertida de aprender. Aún cuando el juego no tenga un fin determinado o educativo, logra hacer que el niño adquiera conocimientos y por lo tanto aprenda, lo que significa que el juego es una actividad de constante aprendizaje y liberación de energía que brinda al niño placer y felicidad cuando llega a lograr la acción deseada.

Es importante mencionar que el juego es una actividad libre, la cual es elegida por el niño en el contexto en el que se encuentre, no solo necesita de juguetes, instrumentos o personas para jugar. Es necesario mencionar que la actividad lúdica de cada niño varía por cuestiones maduracionales.

## 2. Teorías sobre el juego

Existen diferentes teorías sobre el juego, las cuales tienen una tendencia diferente por cada etapa histórica en la cual se encuentra. Las primeras aproximaciones teóricas sobre el juego se sitúan históricamente entre la segunda mitad del siglo XIX e inicios del siglo XX.

A continuación se explicarán las 4 principales teorías dispuestas por Antonio Moreno (2002: 66).

### 2.1 Teoría del excedente energético

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

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

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

## 2.2 Teoría del pre ejercicio

Esta teoría surge en 1898, cuando Karl Groos propone que la niñez es una etapa en la que el niño se prepara mediante ciertas situaciones, juego de roles y practica ciertas funciones determinadas.

Para Ortega (1992: 123) el papel del juego en esta teoría es de carácter fundamental ya que influye en el desarrollo óptimo y psicomotor del niño.

En esta teoría, Groos (2004) menciona el gran interés que los demás seres humanos tienen al observar el inicio de los primeros juegos del niño, los cuales demuestran la interacción social. Al principio, el adulto es quien dirige el juego, pero en poco tiempo se invierten los papeles y es el niño el que sorprende al adulto participando en un momento, ya sea con objetos o con seres humanos, el juego en este período discurre en el aquí y ahora.

## 2.3 Teoría de la recapitulación

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

## 2.4 Teoría de la relajación

Esta teoría está respaldada mediante la tesis de Lazarus. Esto se reflejaba en el interés por los juegos, las canciones infantiles, los cuentos de hadas y la terminación de las lecciones antes de que los niños mostrasen signos de cansancio. Para Lazarus, el juego es una actividad que sirve para descansar, para relajarse y para restablecer energías consumidas en las actividades serias o útiles, en un momento de decaimiento o fatiga.

Lazarus, creó la teoría del descanso promoviendo el juego como una actividad dedicada al descanso, el cual se caracteriza por ser activo, donde la alternancia del trabajo serio e intensivo con el juego, puede favorecer el restablecimiento de las fuerzas y del sistema nervioso central (el juego aplicado a los adultos).

Para Lazarus, el juego no produce gasto de energía sino al contrario, aparece como compensación y relajación de la fatiga producida por realizar otras actividades.

El juego está directamente relacionado con el tiempo libre, un espacio de no trabajo dedicado al descanso, a la diversión y a la satisfacción de necesidades humanas.

### 3. Clasificación del juego

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

#### 3.1 Juego funcional o de acción

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

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

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

Deval (1994) indica que el juego funcional, a pesar de ser el tipo de juego predominante en los primeros 2 años de vida no desaparece después de esta edad, diferentes formas de juego funcional se van presentando en la vida del niño hasta llegar a la vida adulta: montar bicicleta, jugar y bromear con los compañeros, hasta asistir a una fiesta.

### 3.2 Juego de construcción

Durante este periodo surgen diversas manifestaciones de juego de construcción. Cuando Moreno (2002: 45) hace referencia al juego de construcción, entiende que toda actividad conlleva a la manipulación de objetos con la intención de crear algo, algo que solo se crea en el imaginario del niño, quien rediseña, proyecta, crea, cambia y utiliza una serie de recursos intencionales para que su imaginario se logre proyectar en un instrumento concreto.

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

### 3.3 Juego simbólico

El juego simbólico para Huizinga (1972; 7-8) es una manera de asimilar la cultura, de conocer la realidad del mundo que nos rodea y en la que el niño tiene que aprender a vivir.

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

Este juego es predominante en el estadio pre operacional (Piaget) y se constituye en la actividad más frecuente del niño entre los 2 y 7 años; durante esta etapa predominan los procesos de asimilación y acomodación y es mediante el juego, que los niños manifiestan comportamientos que ya forman parte de su repertorio haciendo uso de estos para modificar su realidad.

El juego simbólico, puede ser de carácter social o individual, así como de distintos niveles de complejidad. El juego simbólico evoluciona de formas simples en las que el niño utiliza objetos e incluso su propio cuerpo para simular algún aspecto de la realidad.

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

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

### 3.4 Juego de reglas

A partir de los 7 años el niño inicia formas de juego eminentemente sociales en las que comparte la tarea con otro grupo de niños. Los niños comparten un mismo espacio de juego, mismos materiales e instrumentos y las reglas y normas aparecen con el fin de que cada participante conozca, asuma y respete los parámetros y limitaciones del juego.

En todos los tipos de juego mencionados en esta tesis, se exigen un entramado de normas, más o menos complejo, en donde los niños llegan a negociar las normas, acatan mutuamente las reglas que guiarán la actividad de juego del niño. Como señala Ortega (1992: 34), los juegos de reglas pueden representar variaciones en cuanto a su componente físico o social.

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

Es importante mencionar que también el juego de reglas está sometido por reglas de convivencia insertadas por los tutores o los mismos alumnos, como códigos de respeto por el otro con el fin de convivir en un clima de aula óptimo.

Estas tienen muchas ventajas para el desarrollo del niño, pues le da una idea del concepto de clasificación y orden, además ayudan a que el niño se integre en el proceso de socialización, ya que muchos de estos juegos suelen ser colectivos y necesariamente deberá comunicarse y expresarse con sus compañeros.

El niño ya está más enfocado con la realidad, es capaz de comunicar sus ideas y pensamientos con los miembros de su familia y pares, de manera que en el juego van involucrando estos factores haciéndolos más colectivos y con menos libertades. Entonces, es ahí donde surgen las reglas y ciertas obligaciones que deben cumplir.

Parte de su adaptación social es estar sujeto a ciertas reglas para así compartir el mundo con los demás, dejando los juegos de la infancia un poco atrás. Cambia el concepto del juego en sí, para comenzar a socializar con sus compañeros y de esta manera crecer jugando. Sus juegos se convierten en pequeñas organizaciones en conjunto, basadas en reglas para facilitar el

orden y convivencia, como viene siendo desde la antigüedad. A su vez comprende un deseo de desarrollar un objetivo específico que el niño tiene que cumplir y hasta para sentir placer y alegría.

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

### 3.5 Juego cooperativo

Se trata de los tipos de juego más complejo desde el punto de vista social. El niño juega con otros niños pero de modo altamente organizado, se reparten labores, roles y tareas en función a los objetivos a conseguir. El juego cooperativo se apoya del juego de reglas, que el niño va adquiriendo de acuerdo a la evolución de su juego y su madurez social y afectiva.

Los juegos cooperativos son propuestas que buscan disminuir las manifestaciones de agresividad en los juegos, promoviendo actitudes de sensibilización, cooperación, comunicación y solidaridad.

Facilitan el encuentro con los otros y el acercamiento a la naturaleza. Buscan la participación de todos, predominando los objetivos colectivos sobre las metas individuales. Las personas juegan con otros y no contra los otros; juegan para superar desafíos u obstáculos y no para superar a los otros.

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

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

Los juegos pueden tener características coherentes con el trabajo en grupos y el desarrollo del ser humano.

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

Los juegos no deben promover la eliminación de participantes: el diseño del juego busca la incorporación de todos. La búsqueda del resultado tiende a la eliminación de los más débiles, los más lentos, los más torpes, los menos “aptos”, los menos inteligentes, los menos “vivos”, etc. La eliminación se acompaña del rechazo y la desvalorización; el juego tiene que buscar incluir y no excluir.

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

Para Orlick (1998:53) es importante aplicar experimentos y estudios en el campo educativo para poder conocer el efecto de los juegos cooperativos y la influencia de este. Este autor realizó un estudio en niños de 5 años con una muestra de 73 Alumnos dividiéndolos en dos grupos uno se le aplicó juegos cooperativos y otros juegos tradicionales para conocer el efecto y la comparación de estos.

Johnson, Johnson y Stanne (2000) realizaron un meta-análisis en el que estudiaron las conclusiones a que habían llegado diferentes investigadores en más de 150 trabajos, sobre la aplicación de diferentes métodos de aprendizaje cooperativo, éstas fueron las siguientes:

- La cooperación fomenta una mayor productividad y rendimiento que la competición interpersonal o que los esfuerzos individuales,
- La cooperación llevaba a utilizar un razonamiento de más alta calidad que la competición o el individualismo,
- Se produce una mayor transferencia, una mayor relación entre los alumnos, y en la realidad cotidiana las recompensas grupales son percibidas como más justas que las recompensas individuales.

Ruiz (2005 :57) Señala que el juego cooperativo emerge una creatividad desbordante en los niños, 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.

#### 4. Características del juego

El juego es una actividad natural para los niños desde inicio de la historia del hombre. Este concepto no excluye aquellos niños de regiones distintas ni de niños provenientes de diferentes culturas del mundo.

Al paso del tiempo los juguetes se formaron, y fueron hechos de piedras, palos y arcilla. Se han descubierto juguetes de la civilización que prosperaba en el valle del indio (3000-1500 a. de C.). Los niños de esa civilización jugaban con pequeñas carretillas, silbatos en la forma de pájaros, y monos que se deslizaban por un hilo.

En la actualidad, los espacios urbanos definidos son faltantes de espacios libres, en los cuales profesionales, profesores y especialistas puedan aplicar sus conocimientos con respecto al orden del espacio.

El juego es un recurso que permite al niño hacer de por sí solo aprendizajes significativos y que le ayudan a proponer y alcanzar metas concretas de forma relajada y con una actitud equilibrada, tranquila y de disfrute. Por ello, el educador, al planificar, debe partir de que el juego es una tarea en la que el niño hace continuamente ensayos de nuevas adquisiciones, enfrentándose a ellas de manera voluntaria, espontánea y placentera.

##### 4.1 El juego en niños de 5 años

El psicólogo Jean Piaget mediante sus estudios sobre el desarrollo cognitivo estableció diferentes estadios mediante rangos de edad.

Partiendo de la muestra, esta corresponde ser ubicada en la etapa pre operacional ubicada entre 2 a 7 años en la cual predomina un término “juego simbólico”, en el cual se refleja el uso del pensamiento egocéntrico generando conflictos e interés, en estas acciones es donde se refleja angustias, miedos, fobias, agresiones. Vínculos afectivos, estrategias



sociales, resiliencia y otros aspectos que se involucran con el tema de estudio de la tesis.

En este estadio se caracteriza, principalmente por el surgimiento de la representación.

Dentro del marco del juego simbólico van apareciendo otros caracteres como el uso del dibujo como medio de expresión entre la imagen mental. Los niños van desarrollando paulatinamente mayores habilidades lingüísticas y son capaces de enumerar y clasificar.

Para Piaget el juego simbólico, también llamado juego de ficción es fundamental para producir un equilibrio emocional.

Con respecto a la inserción del niño en aspectos sociales a los cuatro años el niño va a la escuela y en estos centros educativos empieza a establecer una relación social con los compañeros y educadores. Empiezan a tener cierta importancia los juegos cooperativos, el niño cada vez participa en juegos más complejos, participando con otros compañeros principalmente debido a que la institución escolar “obliga” a tomar parte en estos juegos socio-motrices. Desde un punto de vista manipulativo, sobresalen “JUEGOS DE C”. También se introducen “juegos de roles sociales” (jugar a ser policía, médico, etc.), así como los “juegos de intercambio de roles” (Jugar a padres, madres, etc.).

Hacia los seis años el niño se apasiona por los denominados “JUEGOS DE IMITACIÓN EXACTA”, prioritariamente por lo que concierne a la reproducción total de los gestos de familiares adultos.

A partir de los 4 años aparece “el juego de reglas”, aquí el niño inicia la actividad social ya que el niño emerge al mundo real, este juego tiene que ver con competencias entre individuos y de acuerdo a las relaciones sociales de su entorno.



## 1. Desarrollo del término de habilidades sociales

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

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

- La expresión verbal de las emociones.
- La expresión facial de las emociones.
- El empleo deliberado de la primera persona al hablar.
- Al estar de acuerdo cuando se reciben cumplidos o alabanzas.
- El expresar desacuerdo.
- La improvisación y actuación espontáneas.<sup>1</sup>

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

Posteriormente Wolpe, utiliza las investigaciones señaladas por Salter. Es Wolpe (1958), quien utiliza por primera vez la terminología “conducta asertiva”, la cual posteriormente sería reemplazada por el término “habilidades sociales”. Wolpe definió la conducta asertiva no sólo como una conducta agresiva sino como la expresión de todo tipo de sentimientos de amistad, cariño y otros distintos de ansiedad.

Estos fueron los comienzos de la investigación en habilidades sociales dentro del campo de terapias de conducta.

Estudiosos insertan el término “habilidad social” a partir de los años 60 y 70 se empieza utilizar las diferentes denominaciones como libertad emocional, (Lazarus: 1971), Eficacia personal (Liberman y otros: 1975), Structers learning therapy (Goldstein : 1976) Social skills training.( Tower y otros: 1976).

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

---

<sup>1</sup> Salter, Andrew. Conditioned Reflex Therapy (2002)

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

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

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

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

Anaya (1991: 78) considera que la habilidad social es la capacidad de actuar coherentemente con el rol que los demás esperan de uno.

Para Aron y Milicic (1993) las habilidades sociales son aquellos comportamientos ya más concretos y específicos que se dan en un contexto interpersonal y tienen como fin interpretar y orientar la relación a fin de llevar a cabo una interacción provechosa. Dadas las características del mundo actual las demandas y exigencias sociales, la complejidad y la gran densidad de relaciones que los sujetos entablan, las habilidades sociales son de una importancia fundamental.

Los tres atributos básicos de las habilidades sociales son:

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

Caballo (1993) considera a la conducta socialmente habilidosa como un conjunto de conductas emitidas por un individuo en un contexto interpersonal que expresa los sentimientos, actitudes, deseos, opiniones o derechos de ese individuo,

respetándolo para que pueda solucionar los problemas de manera inmediata y evitar problemas futuros.

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

En el siguiente cuadro veremos a los autores mas destacados que han contribuido a la conceptualización del termino “ habilidades sociales “

Cuadro 1: Referencia conceptual del termino “ Habilidades Sociales”

<i>Referencia al contenido de las habilidades sociales</i>	<i>Autores que lo representan</i>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conducta que permite a una persona defenderse sin ansiedad inapropiada</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Alberti y Emmons (1978)</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conducta que permite a una persona expresar sentimientos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Alberti y Emmons (1978)</li> <li>• Hersen y Bellack (1977)</li> <li>• Rich y Schroeder (1776)</li> <li>• Rimm (1974)</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conducta que permite a una expresar opiniones y actitudes</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Caballo (1993)</li> <li>• McDonald( 1978)</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conducta que permite a una persona ejercer los derechos personales sin negar los derechos de los demás.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Alberti y Emmons (1978)</li> <li>• Caballo ( 1993)</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Respeto a los sentimientos, opiniones, derechos de los demás .</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Alberti y Emmons (1978)</li> <li>• Caballo ( 1993)</li> <li>• Gil. G (1993)</li> <li>• Phillips ( 1978)</li> </ul>
<i>Referencia de las consecuencias de las habilidades sociales</i>	<i>Autores que lo representan</i>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conducta que permite a una persona actuar según sus intereses más importantes, sus</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Alberti y Emmons (1978)</li> <li>• Gil ( 1993)</li> </ul>

objetivos y capacidades.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Hargie, Saunders y Dickson (1981)</li> <li>• Rinn y Markle (1979)</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• La capacidad de actuar coherentemente con el rol que los demás esperan de uno.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Anaya</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Resuelve los problemas inmediatos de la situación mientras minimiza la probabilidad de futuros problemas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Caballo ( 1993)</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Interactuar de un modo personalmente, beneficioso, mutuamente beneficioso, o principalmente beneficioso para los demás.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Combs y Slaby (1977)</li> <li>• Phillips ( 1978)</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Destrezas necesarias para producir una conducta que satisfaga los objetivos determinada tarea.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• García Villamisar , D.A (1990)</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conductas que se orientan a la obtención de distintos tipos de reforzamiento, tanto de ambiente (consecución de objetivos, materiales o refuerzos sociales) como autoesfuerzos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Gil F ( 1993)</li> <li>• Gershman (1982)</li> <li>• Hersen y Bellack ( 1977)</li> <li>• Kelly J (1982)</li> <li>• Libet y Lewinsohn ( 1973)</li> <li>• Monjas ( 1993)</li> <li>• Pelechano (1989)</li> <li>• Phillips (1978)</li> <li>• Rich y Schoroeder ( 1976)</li> <li>• Rinn y Markle (1979)</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Respuestas que se demuestran afectivas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Gresham (1982)</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Efectividad de los objetivos</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Linehan (1984)</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Efectividad en la relación y afectividad en el respeto de uno</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Linehan (1984)</li> <li>• Phillips ( 1978)</li> </ul>

mismo.	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Interactuar de un modo aceptado o valorado socialmente.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Combs y Saly ( 1977)</li> <li>• Gil F, (1993)</li> <li>• Pelechano ( 1989)</li> </ul>
<i>Referencia de las características de las habilidades sociales</i>	<i>Autores que lo representan</i>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conducta emitidas por un individuo en un contexto interpersonal y social.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Caballo (1993)</li> <li>• Combs y Slaby ( 1977)</li> <li>• Kelly J (1982)</li> <li>• Mc, Fall ( 1982)</li> <li>• Monjas ( 1993)</li> <li>• Phillips (1978)</li> <li>• Rich y Schoroeder ( 1976)</li> <li>• Rinn y Markle (1979)</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Adecuación a la situación.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Caballo (1993)</li> <li>• Gil, F (1993)</li> <li>• Geshman J (1982)</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comportamientos adquiridos y aprendidos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Monjas ( 1993)</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conductas aprendidas y que por tanto pueden ser enseñadas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Gil, F ( 1993)</li> <li>• Hargie , Saunders y Dickson (1981)</li> <li>• Kelly , J (1982)</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Estas conductas deben estar bajo el control de las personas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Gil, F ( 1993)</li> <li>• Hargie , Saunders y Dickson (1981), Pelacho (1989)</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Flexibilidad y versatilidad conductual.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Gil ( 1993)</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conductas específicas y observables de una persona.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mc Fall (1982)</li> <li>• Monjas ( 1993)</li> <li>• Rinn y Markle (1979)</li> </ul>

*Fuente de elaboración propia a partir de la propuesta de Caballo ( 2007: 8-12)*

En esta investigación definimos por habilidades sociales, como aquel conjunto destrezas y conductas las cuales el individuo las va desarrollando y adquiriendo a lo largo de su vida a medida que va interactuando con el medio y que le permite relacionarse adecuadamente con los demás, para que logre ser un individuo respetado y aceptado socialmente.

La adquisición de esas conductas dependen de la influencia del medio social, la cultura, religión, condición social y la manera efectiva en la cual cada niño en su primera etapa infantil está expuesto a conocerlas y utilizarlas.

Se hace uso de las habilidades sociales cuando cada persona desea resolver dificultades de manera acertada, respetándose a sí mismo como al grupo de compañeros.

## **2. Términos asociados a las habilidades sociales**

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

### a. Asertividad

El término designado fue introducido por Wolpe (1958) y por Lazarus (1966) como asertividad de elogio y como una conducta llamada “reforzar al interlocutor” (habilidad para hacer cumplidos) el cual hace mención a conductas de autoafirmación y expresión de sentimientos, términos utilizados como sinónimos de las habilidades sociales.

### b. Autocontrol



El autocontrol se desarrolla en forma consciente con el lenguaje interno . El individuo hablándose de sí mismo, guía y regula su comportamiento por este motivo las estrategias de desarrollo de autocontrol insisten en las auto instrucciones.

c. Empatía

Este término es empleado a su vez para definir el concepto de inteligencia emocional e inteligencia interpersonal. Para la mayoría de autores la empatía es la capacidad de entender realmente las necesidades, sentimientos, circunstancias, motivos, pensamientos, problemas etc., de los demás, poniéndonos para ello en su lugar, y viendo las cosas desde su misma óptica o perspectiva.

Capacidad de conectar con los sentimientos de la otra persona y percibir en un contexto determinado el cual es común a lo que el otro individuo puede sentir, pero sin que implique opinar o pensar de la misma forma También es conocido como un proceso completamente objetivo.

d. Inteligencia interpersonal

El logro de un lenguaje para las emociones es un aspecto fundamental para el desarrollo de la capacidad de auto observación. Muchos niños y jóvenes desconocen los términos más elementales para discriminar y definir estados anímicos básicos (alegría, enojo, tristeza y miedo).

La inteligencia interpersonal se constituye a partir de la capacidad nuclear para sentir distinciones entre los demás, en particular, contrastes en sus estados de ánimo, temperamento, motivaciones e intenciones. Esta inteligencia le permite que cada persona pueda, leer las intenciones y los deseos de los demás, aunque se los hayan ocultado. Esta capacidad se da de forma muy sofisticada en los líderes religiosos, políticos, terapeutas y maestros.

e. Apego

El apego es la capacidad de conectarse afectivamente con las personas, la expresividad es la de ser capaz de expresar emociones sentimientos y necesidades y el autocontrol la de poder dominar los impulsos, ira, enojo, etc.

Para desarrollar el apego y la expresividad es preciso dar oportunidades a los niños y a los jóvenes para que se conozcan y reconozcan sus semejanzas, para que puedan expresar lo que piensan y sienten respecto a determinados aspectos del mundo o de su vida en particular.

### 3. Relación de habilidades sociales que pueden ser fomentadas por el juego cooperativo.

Para fines de esta investigación se hará uso del cuadro empleado por la autora MUÑOZ (2011: 123) quien ofrece una tipología de habilidades sociales las mismas que podrían ser favorecidas en su desarrollo a través del juego cooperativo.

Extraído del libro Las habilidades sociales (2011; 20)

Cuadro 2: Habilidades y pre-habilidades sociales mas representativas con el juego cooperativo.

Habilidades sociales básicas
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Escuchar.</li> <li>2. Formular una pregunta.</li> </ol>
Habilidades sociales avanzadas
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pedir ayuda.</li> <li>2. Participar.</li> <li>3. Seguir instrucciones.</li> <li>4. Disculpase.</li> </ol>
Habilidades relacionada con los sentimientos
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Expresar los sentimientos.</li> <li>2. Comprender los sentimientos de los demás.</li> <li>3. Enfrentarse con el enfado del otro.</li> </ol>
Habilidades alternativas a la agresión
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Compartir algo.</li> <li>2. Ayudar a los demás.</li> <li>3. Negociar.</li> <li>4. Emplear el autocontrol.</li> </ol>
Habilidades para hacer frente al estrés
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Demostrar deportividad después de un juego.</li> <li>2. Defender a un amigo.</li> <li>3. Responder a una acusación.</li> </ol>

4. Hacer frente a las presiones del grupo.
Habilidades de planificación
1. Tomar iniciativas.
2. Tomar decisión.

Fuente MUÑOZ , “ Manual de habilidades sociales” (2011: 123)

#### 4. **Proceso de adquisición de las habilidades sociales.**

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

- A) La experiencia directa.
- B) La observación.
- C) La intuición.
- D) El feedback.

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

#### **Teoría del aprendizaje social**

Existen varias investigaciones hechas por diversos educadores, científicos y psicólogos, quienes a lo largo de los años han establecido y teorizado a las diferentes maneras de aprender. Uno de ellos es el *aprendizaje social*, el cual tiene dos aspectos de estudio importantes.

El primero es la imitación de modelos , el cual se refiere a que las personas humanas aprendemos a hablar, a jugar , a cantar, a hablar, a usar ciertas herramientas y a comportarnos de manera apropiada en varias situaciones sociales , en su mayor tiempo imitando a otros. En algunas ocasiones aprendemos dependiendo de las situaciones en las cuales nos encontramos, por ejemplo una fiesta, en una misa, en un concierto etc. Al parecer aprendemos sin mucho esfuerzo, aprendemos a actuar con un modelo determinado dentro de un contexto social. Los ejemplos de aprendizaje social parece requerir de una teorización respecto a tipos de aprendizaje que son diferentes del condicionamiento operante – aprendizaje cubierta que ocurre

antes de que los apéndices comiencen siquiera a dar respuesta conductuales abierta y mucho menos que les sean reforzadas esas respuestas.

El segundo aspecto estudiado y desarrollado por la teoría del aprendizaje social, es el *aprendizaje vicario*, el cual refiere que no solo se puede aprender imitando lo que hacen otras personas, sino también observando cómo son afectadas por acontecimientos en sus vidas. Es aquí donde se abarca el uso de las relaciones interpersonales y las emociones que las acompañan. Para acomodar estos fenómenos de aprendizaje por observación tales como la imitación de modelos y el aprendizaje vicario, los teóricos del aprendizaje social han ampliado el conductismo del aprendizaje social, han ampliado el conductismo para incluir la cognición y la emoción además de la conducta.

Es importante mencionar que ciertos conocimientos, acciones y habilidades pueden ser adquiridas de manera más simple a través de la observación de modelos e incluye la información acerca de los vinculo estímulo – respuesta – reforzamiento. También se aprenden no solo sobre las respuestas potenciales, sino también acerca de las situaciones en las cuales esas respuestas pueden servir de indicios de ellas y de las consecuencias que es probable que traigan consigo. Este aprendizaje es medido a través de procesos cognoscitivos tales como la atención, la codificación de la información que entra y la retención en la memoria a largo plazo.

Es necesario mencionar al hombre como ser social, quien está en constante actividad frente a un contexto social determinado, lo cual genera crecimiento y avance frente a su ámbito. El hombre es consciente de que su desempeño social frente a un contexto es altamente determinante. Es por ello, que el mismo hombre se ha preocupado en investigar su propio comportamiento.

Existen pequeños recorridos frente al estudio social de la primera infancia, lo que hace incluir la importancia del desarrollo de habilidades sociales: también entendidas por muchos autores como capacidades que nos permiten manejar y vivir de manera eficaz y productiva a lo largo de nuestra vida, generando relaciones con las personas de nuestro propio entorno y contexto social. Existen corrientes y conceptualizaciones diferentes sobre las habilidades sociales, lo rescatable de todas ellas, es que todas concuerdan

que todas estas pueden ser aprendidas, desarrolladas, compartidas frente a un contexto.

En la etapa infantil, las habilidades sociales, son entendidas y expresadas como conductas que favorecen la resolución de conflictos dentro de un contexto determinado, esta resolución debe ser pacífica y óptima, utilizando los recursos de saber escuchar, expresar mediante palabras y acciones las diferentes posiciones, respetar las opiniones de los demás, respetar los sentimientos, saber pedir perdón, saber escuchar y sobretodo saber actuar. Por otro lado, existen conductas no tan favorables al uso de las habilidades sociales como los insultos, amenazas, generalizaciones y aptitudes de rechazo.

Todo niño es esencialmente un ser asociable. Cada uno de ellos posee ciertas características, que son innatas y representativas de la etapa infantil, el primer aspecto es el término denominado “egocentrismo”, una característica natural, la cual impide comprender al grupo de pares como unidad superior a la suya, lo cual dificulta una verdadera integración grupal. Su relación con los demás es de manera individual. A pesar de todo, en este periodo, se da un comienzo de respeto de las normas y reglas de funcionamiento del grupo, aunque en general no se someten a ellas estrictamente. Aparece también una mejora en las conductas de autónomas. Como se desprende de los estudios de Piaget (1959). A partir de los 5 años comienza la etapa de socialización plena del sujeto. A lo largo de ella, comprende que ha de adaptarse a una unidad superior de su propio yo. Esa unidad tiene unas necesidades de funcionamiento autónomo y es algo más que la agregación mecánica de varios sujetos, teniendo un significado propio. Asimismo, asimila que sus actividades y funcionamiento se regirán por unas normas o reglas que deben ser aceptadas y puestas en práctica en toda su amplitud. Esto permite poner en funcionamiento actividades organizadas por reglas grupales como los juegos.

La competición es otro fenómeno que comienza con esta edad y es una consecuencia de la actividad cognitiva de evaluación, por lo que mide y compara. Sin embargo, no es una competición a imagen adulta, es menos compleja y sin tantas contaminaciones culturales y emocionales. En otra vertiente, podemos decir que mejora la comunicación gracias al avance del lenguaje y por el aumento de la interacción grupal. También es la fase de comienzo de una moral autónoma. Aparece la idea del deber moral y un sistema de valores. Por otro lado existe una característica marcada de

predilección por las compañías del mismo sexo y un fuerte antagonismo por los miembros del sexo opuesto. En cuanto a estas compañías, suelen ser afines en edad, dándose la existencia del líder.

Para Vigotsky, la cooperación social se realiza mediante instrumentos (herramientas, signos) y es mediante la progresiva interiorización de estos instrumentos de relación como se construye la conciencia que a partir de ese momento, regula las otras funciones psíquicas – tesis de la mediación (Sanchidrián: 2010).

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

Vigotsky proponía que el desarrollo cognoscitivo depende en gran medida de las relaciones con las personas que están presentes en el mundo del niño, y las herramientas que la cultura le brinda para apoyar su pensamiento.

Los niños adquieren sus conocimientos, ideas, actitudes y valores a partir de su trato con los demás. No aprenden de la exploración solitaria del mundo, sino al “*apropiarse*” o “tomar para sí” las formas de actuar y pensar que su cultura ofrece ( Kozulin y Presseisen: 1995).

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

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

## II . PARTE

### TRABAJO DE CAMPO



## Capítulo I

### Diseño de la investigación

La presente investigación nace como respuesta a la necesidad que presenta un grupo de niñas de 5 años de una institución educativa particular para hacer uso de sus habilidades sociales en determinados momentos y espacios de interacción social en el interior de su un grupo de pares.

Frente a esta situación se plantea el siguiente problema de investigación ¿Cómo el juego cooperativo puede promover habilidades sociales en niñas de 5 años de un colegio católico privado de Lima?

El objetivo que guío esta investigación fue el siguiente:

- Vincular el juego cooperativo con el desarrollo de habilidades sociales necesarias para la edad de 5 años.
- Conocer ¿Qué habilidades sociales son necesarias en el juego cooperativo en niñas de 5 años?
- Conocer los resultados de la aplicación de un programa de juegos cooperativos orientados al desarrollo de habilidades sociales.

Dada la naturaleza de los objetivos, la investigación que se realizó fue de tipo descriptivo, ya que mediante ella quiero conocer los resultados de la aplicación de un programa de juegos cooperativos en el desarrollo de las habilidades sociales en un grupo de niñas de 5 años.

A fin de obtener los datos necesarios para la investigación se aplicó la técnica de la lista de cotejo. (VER ANEXO 1) Este instrumento fue aplicado en dos momentos: el primero de manera inicial, la cual nos permitió conocer el perfil real de las habilidades sociales de la muestra a la cual se le iba aplicar el programa de juego.



La muestra estaba compuesta por 16 niñas del 5 años de edad de una institución educativa privada de Lima.

El segundo momento fue momento final de la aplicación del programa de juegos lo cual nos permitió conocer el efecto del programa de juegos cooperativos y el incremento o el uso de las habilidades sociales en el grupo de niñas de 5 años.

Para la aplicación de estos instrumentos se establecieron las siguientes las variables e indicadores.

Sistema de variables	Sub variables	Indicadores
Variable dependiente: 1. Habilidades sociales	1.1 Habilidades básicas  1.2 Habilidades avanzadas  1.3 Habilidades relacionadas a los sentimientos  1.4 Habilidades alternativas a la agresión	1.1.1 Escuchar. 1.1.2 Formular preguntas 1.2.1 Pedir ayuda. 1.2.2 Participar. 1.2.3 Seguir las instrucciones. 1.2.4 Disculparse.  1.3.1 Expresar los sentimientos. 1.3.2 Comprender los sentimientos de los demás. 1.3.3 Enfrentarse al enfado de los demás.  1.4.1 Compartir algo. 1.4.2 Ayudar a los demás. 1.4.3 Negociar.

		1.4.4 Usar el autocontrol.
Variable independiente 2. Juego cooperativo	2.1 Reglas y Normas	2.1.1 Seguimiento de indicaciones. 2.1.2 Cumplimiento de reglas.
	2.2 Responsabilidades en la ejecución del juego	2.2.1 Participación e iniciativa. 2.2.2 Cumplimiento de roles. 2.2.3 Actitud cooperativa.

El tiempo de aplicación del programa de juegos cooperativos fue de 34 días dentro del calendario escolar, cada sesión diaria duró entre 20 a 25 minutos.

En general el trabajo de campo tuvo tres momentos, en el primero, se observó a los niños y en base a ello se aplicó una lista de cotejo para determinar sus habilidades sociales frente al grupo.

En la segunda parte, se aplicó un programa de juegos cooperativos en el aula, los cuales fueron seleccionados en relación a las habilidades sociales que son explícitamente desarrolladas mediante el juego cooperativo.

En la tercera y última parte, se tomó la misma lista de cotejo inicial para observar la implicancia que tuvo el programa de juegos en relación a las habilidades sociales.

A continuación se explicará la metodología empleada en el programa de juegos cooperativos .

**2.1 Descripción del programa de juegos cooperativos aplicados en la investigación.**

El programa de juegos cooperativos fue elaborado en función a las habilidades sociales que pueden ser promovidas las del uso del juego cooperativo tal como lo establecimos en el marco teórico de nuestro estudio.

A continuación, presentaremos la descripción del programa de juegos cooperativos que se desarrollaron; explicaremos su metodología, objetivos, reglas y normas frecuencia de ejecución , materiales, rol del educador, rol del educando y sistema de evaluación.

### Juego 1

**Nombre:** “ Jugando con bloques grandes”

**Objetivo:** Disfrutar la creación de juego mediante el uso de bloques de psicomotricidad.

**Reglas y Normas:**

1. Cuido mi cuerpo.
2. Cuido el cuerpo de mis compañeras.
3. Comparto todos los materiales y juguetes.
4. Ordeno los materiales y juguetes que utilice.
5. Vale todo, menos hacernos daño.

**Tiempo:** 20 minutos.

**Frecuencia de ejecución:** 3 veces por semana.

**Habilidades que desarrolla:**

1. Habilidades básicas:
  - a. Escuchar.
  - b. Formular preguntas.
2. Habilidades avanzadas:
  - a. Pedir ayuda.
  - b. Participar.
  - c. Seguir instrucciones.
  - d. Disculparse.

3. Habilidades relacionadas a los sentimientos
  - a. Comprender los sentimientos de los demás.
  - b. Enfrentarse al enfado de los demás.
4. Habilidades alternativas a la agresión
  - a. Compartir algo
  - b. Negociar
  - c. Usar el autocontrol

**Ambiente:** Sala de psicomotricidad.

**Materiales:** bloques de psicomotricidad de diferentes tamaños.

**Orientación pedagógica:**

Los bloques de psicomotricidad se encuentran previamente ordenados en forma de una torre. La educadora convoca a los participante a sentarse en un círculo para observar en que características esta la sala de psicomotricidad para así poder exponer las reglas del juego. La educadora es una espectadora más, logrando así que apoye en el cumplimiento de las reglas

Las niñas deben jugar, experimentar y crear situaciones, circunstancias y espacios con los bloques de psicomotricidad.

Una vez terminada la sesión, deben dejar ordenado la sala de psicomotricidad de la misma manera en la que fue encontrada.

**Rol de la educadora:**

- Mencionar y explicar las reglas del juego.
- Observar que el juego se realice adecuadamente.
- Apuntar situaciones características en caso de que ocurra.
- Mediadora para la solución de conflictos en caso que sea conveniente.

Rol del educando:

- Disfrutar del juego.
- Cumplir las normas y reglas establecidas.

- Participar activamente de la actividad programada.
- Cumplir con el tiempo designado.
- Cumplir con el rol asignado.

## Juego 2

**Nombre :** “Disfraces y máscaras”

**Objetivo:**

- Disfrutar la creación de personajes y situaciones.

**Reglas y normas:**

1. Cuido mi cuerpo.
2. Cuido el cuerpo de mis compañeras.
3. Comparto todos los materiales y juguetes.
4. Ordeno los materiales y juguetes que utilice.
5. Vale todo, menos hacernos daño.

**Tiempo:** 20 minutos.

**Frecuencia de ejecución:** 3 veces por semana.

**Habilidades que desarrolla:**

1. Habilidades Básicas
  - a. Escuchar.
  - b. Formular preguntas.
2. Habilidades avanzadas
  - a. Participar.
  - b. Seguir instrucciones.
  - c. Disculparse.
3. Habilidades relacionadas a los sentimientos

- a. Comprender los sentimientos de los demás.
  - b. Enfrentarse al enfado de los demás.
4. Habilidades alternativas a la agresión
- a. Compartir algo.
  - b. Ayudar a los demás.
  - c. Negociar.
  - d. Usar el autocontrol.

**Ambiente:** Rincón de la dramatización (aula de 5 años)

**Materiales:**

- Disfraces variados.
- Máscaras.
- Sombreros y gorros.
- Antifaces y otros.

**Orientación pedagógica:**

Los disfraces, máscaras, gorros, antifaces y otros utensilios se encuentran en un baúl. La educadora convoca a las participantes para así poder exponer las reglas del juego. La educadora es una espectadora más, logrando que apoye en el cumplimiento de las reglas.

Las niñas deben de crear y dramatizar situaciones, circunstancias e historias haciendo uso de los recursos. Es importante recordar que el trabajo es cooperativo, es decir todo el grupo participa para crear una dramatización.

Una vez terminada la sesión, deben dejar ordenado de la misma manera en la que fue encontrada.

**Rol de la educadora:**

- Mencionar y explicar las reglas del juego.
- Observar que el juego se realice adecuadamente.
- Apuntar situaciones características en caso de que ocurra.
- Mediadora para la solución de conflictos en caso que sea conveniente.

Rol del educando:

- Disfrutar del juego.
- Cumplir las normas y reglas establecidas.
- Participar activamente de la actividad programada.
- Cumplir con el tiempo designado.
- Cumplir con el rol asignado.

### Juego 3

**Nombre:** “Diver- cabezas”

**Objetivo:**

- Armar los rompecabezas utilizando medios de comunicación adecuados.

**Reglas y Normas:**

- 1 Cuido mi cuerpo.
- 2 Cuido el cuerpo de mis compañeras.
3. Comparto todos los materiales y juguetes.
4. Ordeno los materiales y juguetes que utilice.
5. Vale todo, menos hacernos daño.

**Tiempo:** 20 minutos.

**Frecuencia de ejecución:** 3 veces por semana

**Habilidades que desarrolla:**

Habilidades básicas

- a. Escuchar.
- b. Formular preguntas.

Habilidades avanzadas

- a. Participar.
- b. Seguir instrucciones.

c. Disculparse.

Habilidades relacionadas a los sentimientos

- a. Comprender los sentimientos de los demás.
- b. Enfrentarse al enfado de los demás.

Habilidades alternativas a la agresión

- a. Compartir algo.
- b. Ayudar a los demás.
- c. Negociar.
- d. Usar el autocontrol.

**Ambiente:** Alfombra de colores (aula de 5 años)

**Materiales:**

- Juego de rompecabezas gigantes (4)

**Orientación pedagógica:**

Se ha seleccionado 4 rompecabezas gigantes los cuales van incrementando su dificultad. Estos se armarán en la alfombra de color. La educadora es una espectadora más, logrando así que apoye en el cumplimiento de las reglas.

Las niñas armarán los rompecabezas logrando comunicarse entre ellas mismas de la manera más adecuada, haciendo uso de las habilidades sociales. Es importante recordar que el trabajo es cooperativo; es decir, todo el grupo participa en armar el rompecabezas

Una vez terminada la sesión, deben dejar ordenado de la misma manera en la que fue encontrada.

Rol de la educadora:

- Mencionar y explicar las reglas del juego.
- Observar que el juego se realice adecuadamente.
- Apuntar situaciones características en caso de que ocurra.
- Mediadora para la solución de conflictos en caso que sea conveniente.

Rol del educando:



- Disfrutar del juego.
- Cumplir las normas y reglas establecidas.
- Participar activamente de la actividad programada.
- Cumplir con el tiempo designado.
- Cumplir con el rol asignado.

#### Juego 4

**Nombre:** “Juguetes pequeños “

**Objetivo:**

- Disfrutar la creación de personajes y situaciones.

**Reglas y Normas:**

1. Cuido mi cuerpo.
2. Cuido el cuerpo de mis compañeras.
3. Comparto todos los materiales y juguetes.
4. Ordeno los materiales y juguetes que utilice.
5. Vale todo, menos hacernos daño.

**Tiempo:** 20 minutos.

**Frecuencia de ejecución:** 3 veces por semana.

**Habilidades que desarrolla:**

Habilidades Básicas

- a. Escuchar.
- b. Formular preguntas.

Habilidades avanzadas

- a. Participar.
- b. Seguir instrucciones.
- c. Disculparse.

Habilidades relacionadas a los sentimientos

- a. Comprender los sentimientos de los demás.
- b. Enfrentarse al enfado de los demás.

Habilidades alternativas a la agresión

- a. Compartir algo.
- b. Ayudar a los demás.
- c. Negociar.
- d. Usar el autocontrol.

**Ambiente:** Rincón de la dramatización (aula de 5 años)

**Materiales:**

- Muñecas pequeñas.
- Muebles y artículos de cocina.
- Animales pequeños.
- Espacios de la casa.

**Orientación pedagógica:**

En dos cajas medianas se encuentran los diferentes tipos de juguetes mencionados, los cuales fomentarán al grupo a proponer diferentes situaciones. La educadora convoca a las participantes para así poder exponer las reglas del juego. La educadora es una espectadora más, logrando así que apoye en el cumplimiento de las reglas.

Las niñas deben crear y dramatizar situaciones, circunstancias e historias haciendo uso de los recursos. Es importante recordar que el trabajo es cooperativo, es decir, todo el grupo participa para crear una dramatización

Una vez terminada la sesión, deben dejar ordenado de la misma manera en la que fue encontrada.

Rol de la educadora:

- Mencionar y explicar las reglas del juego.
- Observar que el juego se realice adecuadamente.
- Apuntar situaciones características en caso de que ocurra.

- Mediadora para la solución de conflictos en caso que sea conveniente.

Rol del educando:

- Disfrutar del juego.
- Cumplir las normas y reglas establecidas.
- Participar activamente de la actividad programada.
- Cumplir con el tiempo designado.
- Cumplir con el rol asignado.

### Juego 5

**Nombre:** “Construyendo con bloques pequeños “

**Objetivo:**

- Disfrutar la creación de espacios y personajes

**Reglas y Normas:**

1. Cuido mi cuerpo.
2. Cuido el cuerpo de mis compañeras.
3. Comparto todos los materiales y juguetes.
4. Ordeno los materiales y juguetes que utilice.
5. Vale todo, menos hacernos daño.

**Tiempo:** 20 minutos.

**Frecuencia de ejecución:** 3 veces por semana.

**Habilidades que desarrolla:**

Habilidades Básicas

- a. Escuchar.
- b. Formular preguntas.

Habilidades avanzadas

- a. Participar.

- b. Seguir instrucciones.
- c. Disculparse.

Habilidades relacionadas a los sentimientos

- a. Comprender los sentimientos de los demás.
- b. Enfrentarse al enfado de los demás.

Habilidades alternativas a la agresión

- a. Compartir algo.
- b. Ayudar a los demás.
- c. Negociar.
- d. Usar el autocontrol.

**Ambiente:** Rincón de la dramatización (aula de 5 años).

**Materiales:**

- Bloques pequeños de legos

**Orientación pedagógica:**

Se utilizan legos pequeños para que el grupo pueda crear y construir pequeños creaciones a manera libre. La educadora convoca a las participantes para así poder exponer las reglas del juego. La educadora es una espectadora más, logrando así que apoye en el cumplimiento de las reglas.

Es importante recordar que el trabajo es cooperativo, es decir, todo el grupo participa para crear usando los legos.

Una vez terminada la sesión, deben dejar ordenado de la misma manera en la que fue encontrada.

**Rol de la educadora:**

- Mencionar y explicar las reglas del juego.
- Observar que el juego se realice adecuadamente.
- Apuntar situaciones características en caso de que ocurra.
- Mediadora para la solución de conflictos en caso que sea conveniente.

**Rol del educando:**

- Disfrutar del juego.
- Cumplir las normas y reglas establecidas.
- Participar activamente de la actividad programada.
- Cumplir con el tiempo designado.
- Cumplir con el rol asignado.

(VER ANEXO 2 Y 3)



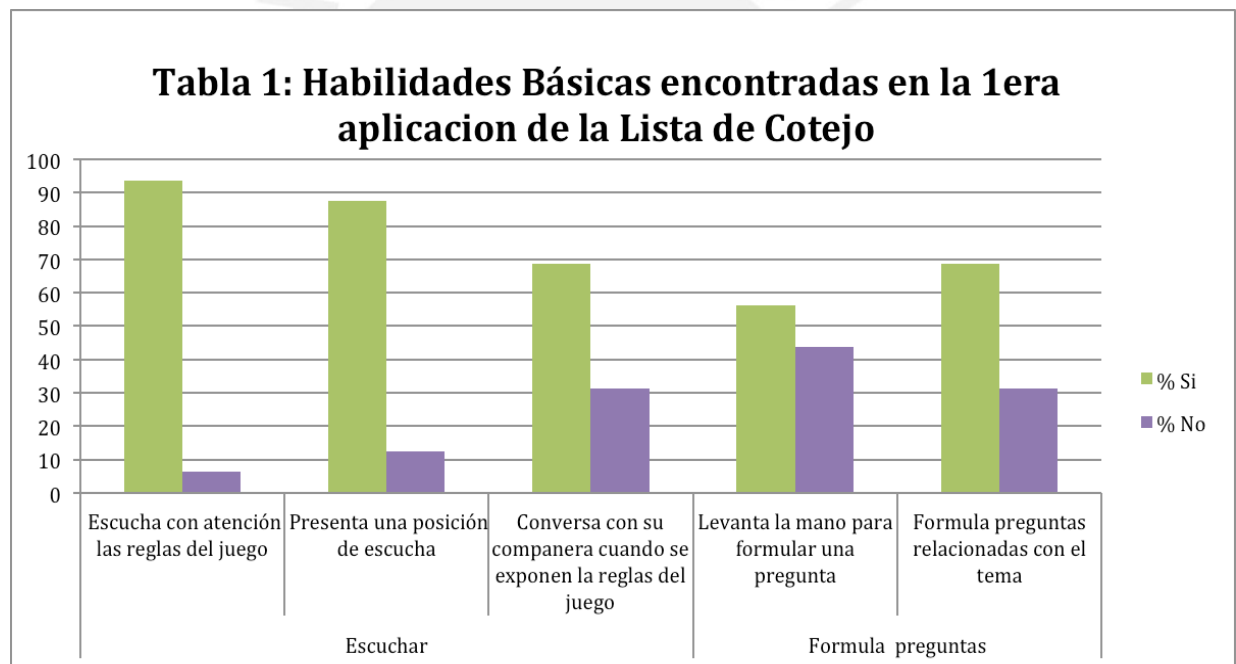
## 2.2 PRESENTACION DE RESULTADOS

En este apartado presentaremos los resultados obtenidos en relación al incremento o no de las habilidades sociales de las niñas de la muestra después de haber sido aplicado el programa de juegos cooperativos ( variable independiente)

Los resultados se obtuvieron con la aplicación de la lista de cotejo de salida

El presente apartado expresa gráficamente los hallazgos en relación a los diferentes tipos de habilidades sociales que desarrollaron las alumnas frente al juego cooperativo.

### 2.2.1 Presentación de la primera aplicación de la lista de cotejo inicial.



Fuente: Elaboración propia.

### 2.2.1 Habilidades básicas

Según percibimos en este cuadro el uso de habilidades básicas está integrado por dos subvariables: a) escuchar y b) formular preguntas. Dentro de las cuales se ha encontrado mayor dificultad en la habilidad de formular preguntas,

reflejando un 44 % en comparación a un 56 % que si logra levantar la mano para formular preguntas.

Otro gran porcentaje se aprecia en formular preguntas relacionadas al tema un 31% del grupo no lo logra frente a un 69 % que si logra formular preguntas relacionadas con el tema.

Se observa que la habilidad de escuchar tienen un mayor alcance en el grupo ya que en los indicadores como : a) Escucha con atención las reglas del juego, obteniendo un 94 % frente a un 6 % que no lo logra; b) Presenta una posición de escucha, en donde se presenta un 88 % que sí lo logra, pero en el tercer indicador c) Conversa con su compañera cuando se exponen las reglas del juego, se refleja mayor dificultad obteniendo que únicamente el 69 % de las alumnas realiza esta actividad.

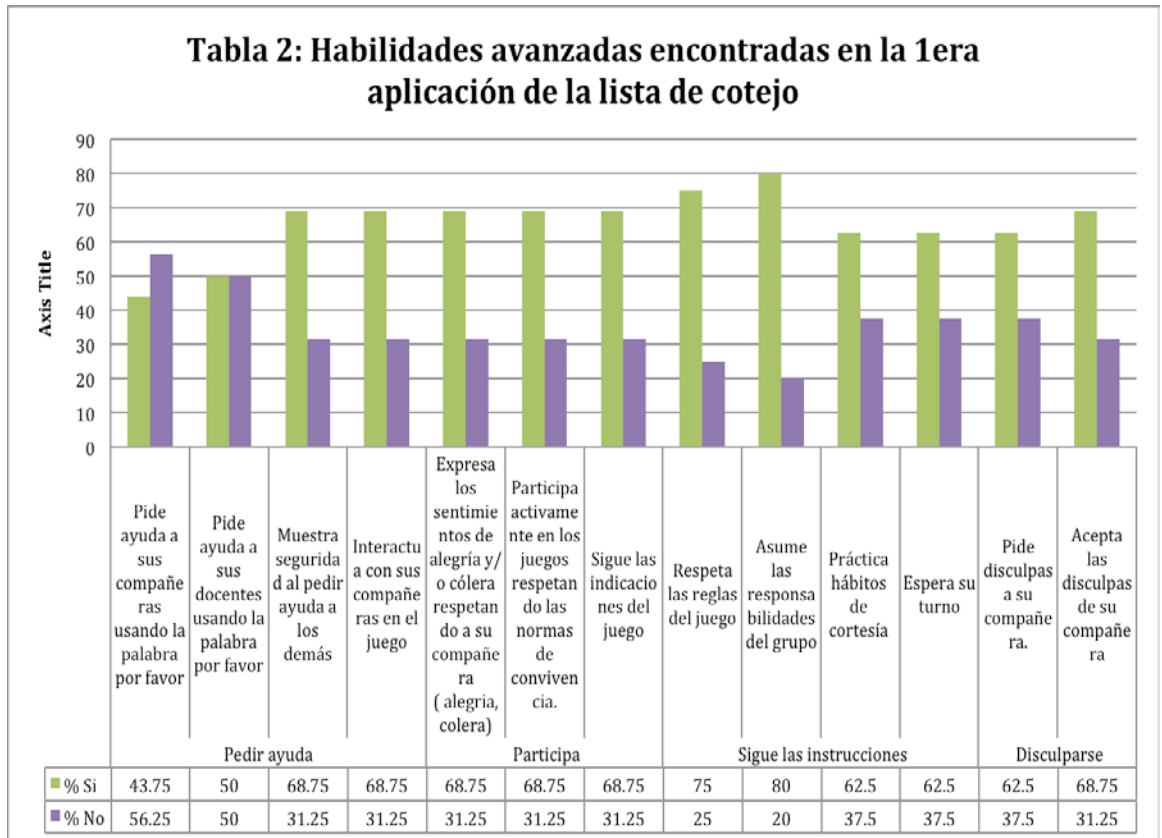
Se observa un mayor desarrollo de la habilidad de escucha frente al de formular preguntas tanto en a) levanta la mano para formular una pregunta y b) formula una pregunta relacionada al tema.

### **2.2.2 Habilidades avanzadas**

El cuadro 2 presenta el resultado de cotejo a las habilidades avanzadas que son utilizadas mediante el juego cooperativo.

Los resultados reflejan como el grupo de niñas de 5 años utiliza las siguientes habilidades: pedir ayuda, participar, seguir instrucciones y disculparse.

**Tabla 2: Habilidades avanzadas encontradas en la 1era aplicación de la lista de cotejo**



Fuente : Elaboración propia.

En la primera habilidad: pedir ayuda, se obtiene como resultados una deficiencia en el indicador, obteniendo como resultado un 56 % de las alumnas las cuales no piden ayuda a sus compañeras usando la palabra por favor en comparación al 44 % de alumnas que si lo logra. Asimismo, se observa que una parcialidad en el grupo, reflejando que el 50 % de alumnas piden ayuda a los docentes usando la palabra por favor y el otro 50% de alumnas no lo hace.

El 69 % del grupo muestra seguridad al pedir ayuda a los demás y que tan solo un porcentaje de 31 % no logra este indicador. Llama la atención que este mismo resultado se ve reflejado en el indicador “Interactúa con sus compañeras en el juego”, esta similitud en el resultado puede deberse a que cada integrante de la muestra se sienta cómoda y en confianza con sus compañeras.

“Participar” es una de las habilidades en que los resultados de los tres indicadores: a) Expresa los sentimientos de alegría y/ o cólera respetando a su compañera b) Participa activamente en los juegos respetando las normas de convivencia y c) Sigue las indicaciones del juego . Estas habilidades tienen el



mismo resultado en porcentajes 89 % de la muestra que si cumplen las habilidades mencionadas, en comparación con un 31% del grupo que no lo logra. Este resultado refleja que esta habilidad es la más desarrollada por el grupo , demostrando que la disposición del grupo por participar y disfrutar los diversos juegos seleccionados.

Con respecto a seguir las instrucciones, se observa que el grupo de niñas tiene un mayor desarrollo de esta habilidad obteniendo como resultado 75 % en respetar las reglas del juego frente al 25 % que no las respetan y 80 % en asumir las responsabilidades del grupo en comparación al 20 % que aun no logran asumir las responsabilidades dentro del juego. Dentro de esta misma habilidad encontramos que el 63 % de las alumnas practican hábitos de cortesía y saben esperar su turno, mientras que el 38 % de las alumnas no logran desarrollar óptimamente esta habilidad.

El 63 % del grupo logra pedir disculpas a sus compañeras y el 38 % no lo logra. Pero es más difícil para el grupo aceptar las disculpas de sus compañeras, ya que han refleja el 69 % lo logra mientras que el 31 % aun no.

### ***2.2.3 Habilidades relacionadas a los sentimientos***

El tercer cuadro corresponde al grupo de habilidades sociales relacionadas a los sentimientos las cuales fueron evaluadas en la aplicación de la lista de cotejo. Las habilidades relacionadas a los sentimientos hace mención a las siguientes tres habilidades: Expresar los sentimiento, Comprender los sentimientos de los demás y enfrentarse con el enfado de los demás. Estas habilidades están correlacionadas con un grupo de indicadores específicos que permitieron una mayor precisión en el momento de aplicar el instrumento señalado.

**Tabla 3: Habilidades relacionadas a los sentimientos encontradas en la 1era lista de cotejo.**

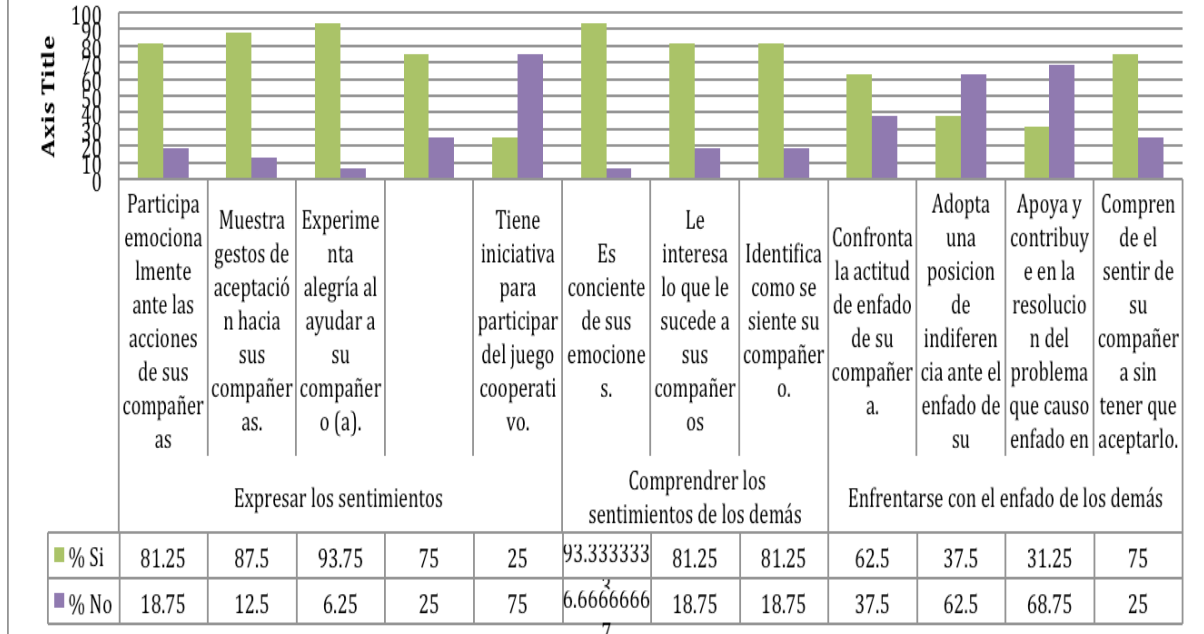


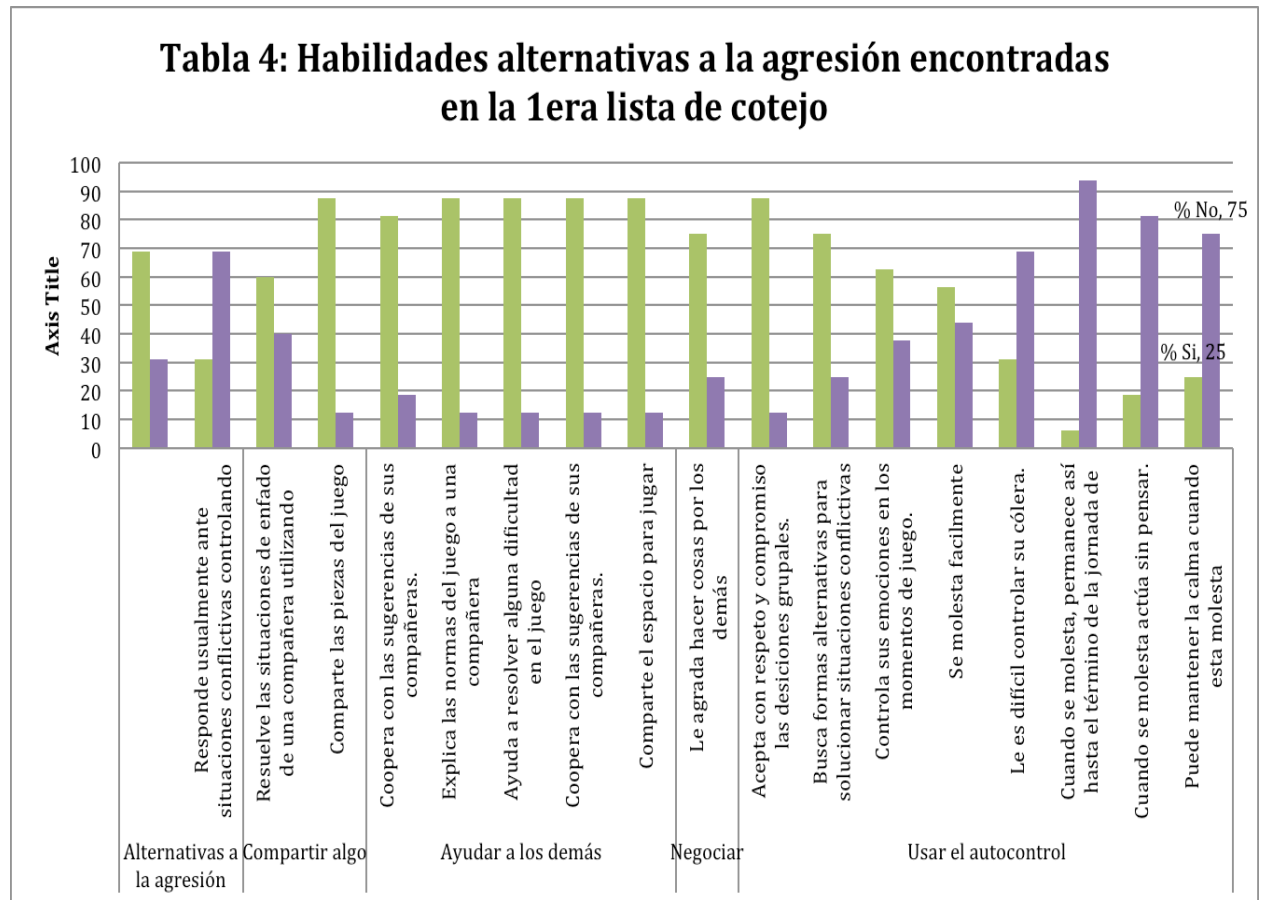
Fig 3. Fuente : elaboración propia

Expresar los sentimientos, es la primera habilidad presentada la cual fue evaluada en los siguientes indicadores: participa emocionalmente antes las acciones de sus compañeras (expresa alegría, fastidio, tristeza) de manera asertiva, muestra gestos de aceptación hacia sus compañeras, experimenta alegría al ayudar a su compañera, expresa el sentimiento de enfado o molestia a su par sin hacerle sentir mal y expresa disposición y positivismo en la dinámica grupal.

En esta habilidad se puede observar que en el indicador de “Expresar los sentimientos”, el grupo evaluado presenta una 81 % participa emocionalmente ante las acciones de sus compañeras (expresando alegría, fastidio, etc).

*Responde usualmente ante situaciones conflictivas sin una descarga emocional”, en la prueba inicial se obtiene una frecuencia de 11 alumnos que responden positivamente y 5 alumnos que responden negativamente.*

2.2.4 Habilidades alternativas a la agresión



Fuente: Elaboración propia

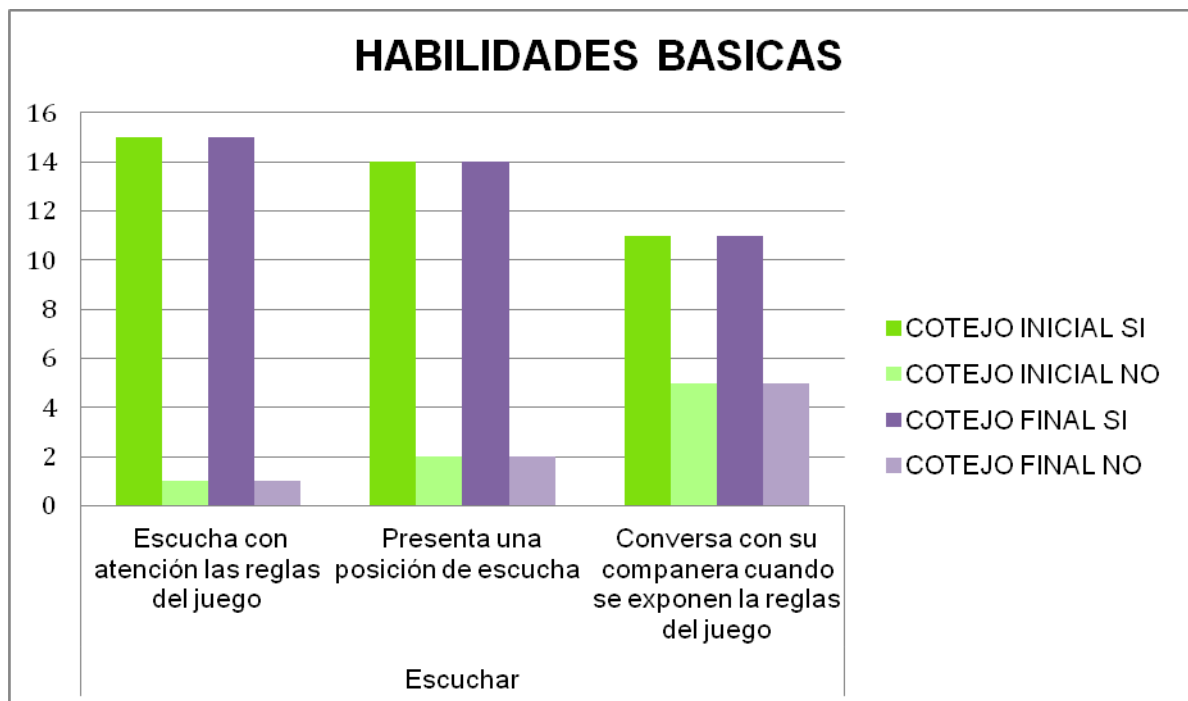


## Capítulo II

## ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

En el presente capítulo haremos un análisis comparativo entre los resultados obtenidos en la lista de cotejo inicial y final

**Tabla 5: Análisis de comparativas de “Habilidades Básicas en la dimensión : Escuchar”**



*Fuente: elaboración propia.*

De acuerdo a los resultados que se reflejan en la **tabla 5**, se aprecia que en la Lista de Cotejo Inicial Si, una muestra de 15 alumnos escuchan con atención las reglas de juego, por el contrario 1 alumno no escucha con atención las reglas de juego; en la Lista de Cotejo Final Si y No los resultados son de igual proporción que las listas de Cotejo Inicial para ambas pruebas.

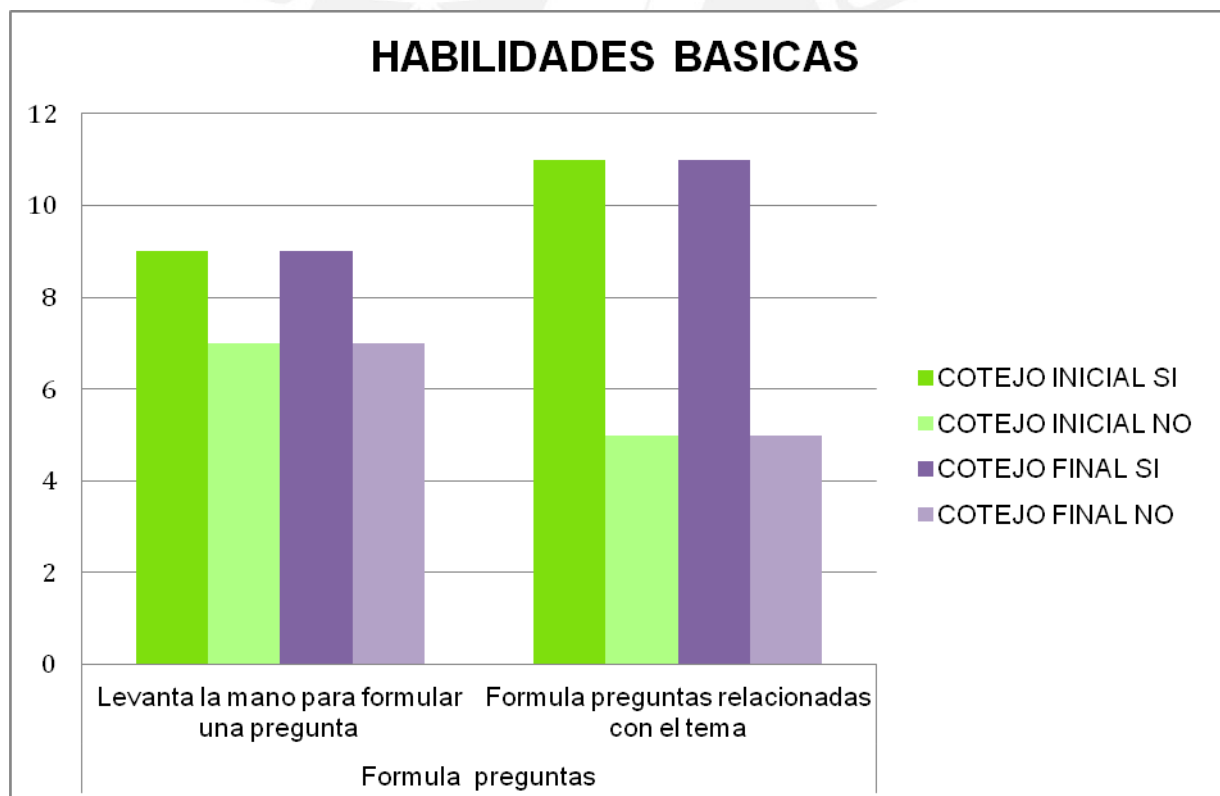
En cuanto a las respuestas que se dan en el ítem “Presenta una posición de escucha”, 14 alumnos responden afirmativamente en la lista de Cotejo Inicial Si, 2 alumnos No presentan una posición de escucha. Por el contrario, en la Lista de Cotejo Final Si y No, las respuestas son en la misma proporción dadas en la Lista de Cotejo Final Si y No.

En relación a las respuestas que se dan en el ítem “Conversa con su compañera cuando se exponen las reglas de Juego”, 11 alumnos responden afirmativamente en la lista de Cotejo Inicial Si, 5 alumnos No presentan una posición de conversar con sus compañeras cuando se exponen las reglas de Juego. Por el contrario, en la Lista de Cotejo Final Si y No, las respuestas son en la misma proporción dadas en la Lista de Cotejo Final Si y No para el ítem en mención.

Comparando los tres ítems de la dimensión “Escuchar”, obtenemos que el ítem de Mayor Frecuencia se dé en “Escuchar con Atención las Reglas de Juego”, de igual manera es en la misma dimensión la respuesta de menor frecuencia en la Lista de Cotejo Final Sí y No.

A continuación, en la **tabla 6**, se presentan los resultados obtenidos en la Dimensión “Formula Preguntas”.

**Tabla 6: Análisis comparativo de Habilidades Básicas en la dimensión: Fórmula Preguntas “**



*Fuente : elaboración propia*

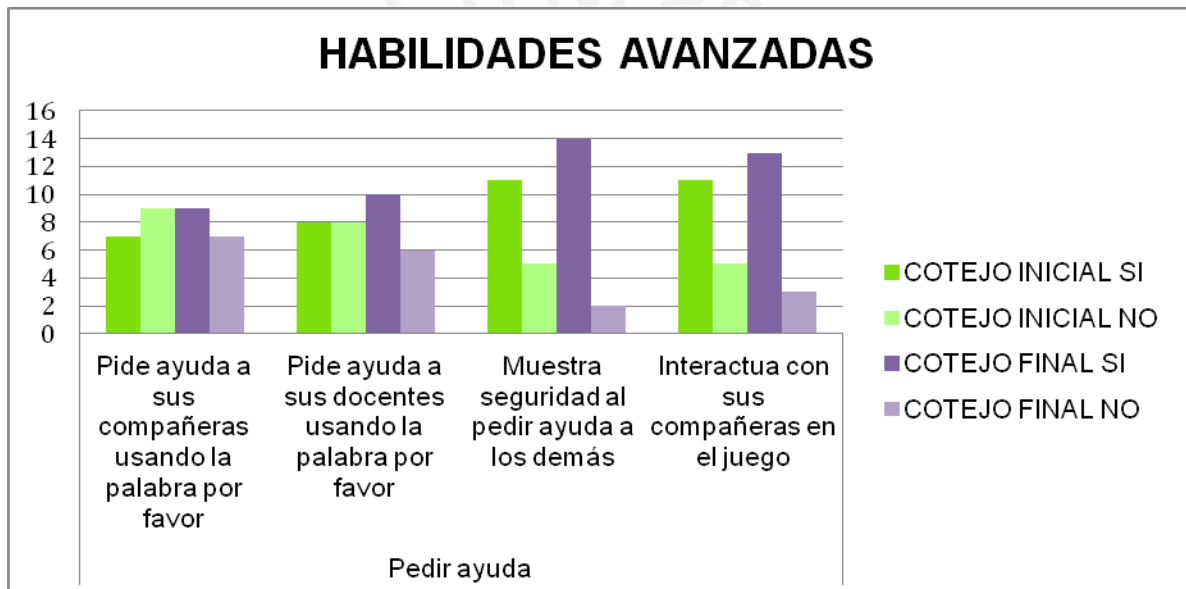
Los resultados que se aprecian en la Figura 2, respecto al ítem “Levanta la mano para formular una pregunta” en la lista de Cotejo Inicial Si, 9 alumnos presentan afirmativamente esta Habilidad Básica, frente a 7 alumnos que No

levantan la mano; en la Prueba de Cotejo Final, las respuestas no sufren variaciones, manteniéndose los mismos resultados.

En relación a los resultados obtenidos respecto al ítem “Formula Preguntas relacionadas con el tema”, en la Prueba de Cotejo Inicial se tiene una frecuencia afirmativa de 11 alumnos, en la misma prueba 5 alumnos No formulan preguntas. El mismo nivel de frecuencias se da en la Lista de Cotejo Final.

A continuación, en la **tabla 7**, se presentan los resultados obtenidos en la Dimensión “Pedir Ayuda” en función a las Habilidades Avanzadas.

**Tabla 7: Análisis comparativo de “Habilidades Avanzadas en la dimensión: Pedir Ayuda.”**



*Fuente: elaboración propia*

En esta dimensión se han medido cuatro ítems; en el ítem “Pide ayuda a sus compañeras usando la palabra por favor”, los resultados muestran una frecuencia de 7 alumnos que responden afirmativamente en la lista de cotejo inicial, 9 alumnos No son aplicados en cumplir esta habilidad, es notable que la Prueba de Cotejo Final, se aprecian mejores resultados, una frecuencia de 9 alumnos responden afirmativamente en este ítem.

Respecto al ítem “Pide ayuda a sus docentes usando la palabra *por favor*”, los resultados muestran una frecuencia equilibrada de 8 alumnos que responden afirmativamente en la lista de cotejo inicial, 8 alumnos No son aplicados para cumplir esta habilidad. Se aprecia de igual forma mejores resultados en la prueba de cotejo final, 10 alumnos responden afirmativamente a esta prueba.

En relación al ítem “Muestra seguridad al pedir ayuda a los demás”, los resultados tiene una frecuencia de 11 alumnos que responden afirmativamente en la lista de cotejo inicial, 5 alumnos No aplican esta habilidad. En la prueba de cotejo final, se mejora notablemente ya que 14 alumnos responden afirmativamente a esta prueba, por el contrario 2 alumnos mantienen los mismos resultados.

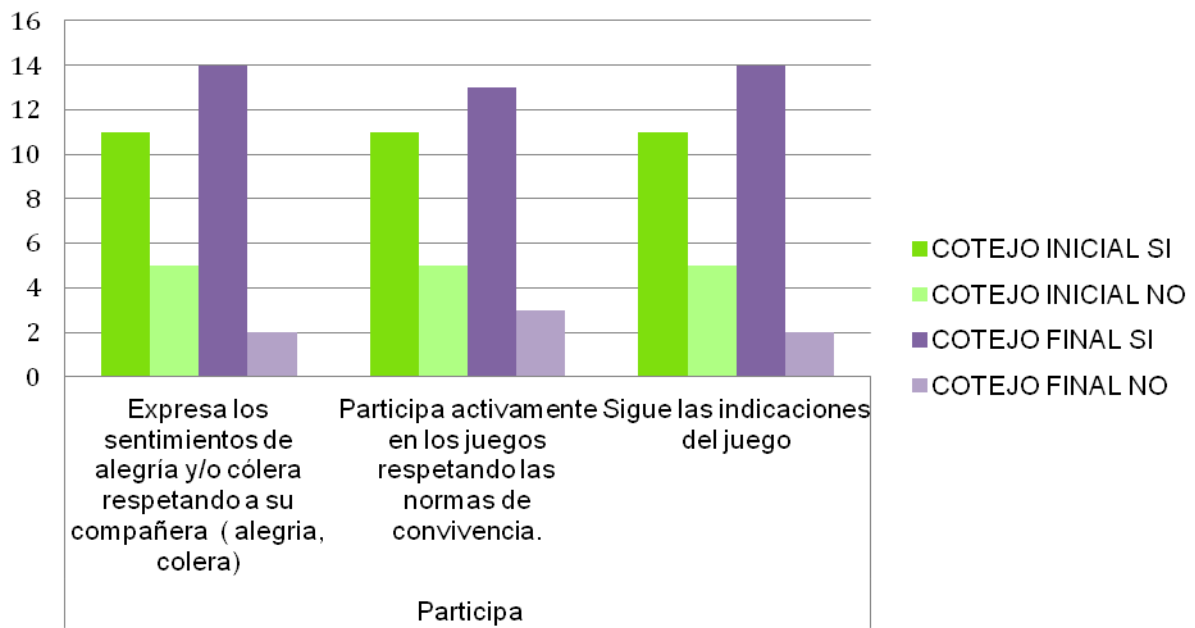
En el cuarto ítem, “Interactúa con sus compañeras en el juego”, los resultados tiene una frecuencia de 11 alumnos que responden afirmativamente en la lista de cotejo inicial, 5 alumnos No aplican esta habilidad. Se observa un nivel de mejoría en la lista de cotejo final, 13 alumnos responden afirmativamente y 3 alumnos mantienen sus resultados en la prueba de salida. Se concluye indicando que esta dimensión muestra resultados positivos en los cuatro ítems que se ven reflejados en las pruebas de Cotejo Final.

Podemos afirmar entonces que en relación a las habilidades avanzadas se ha visto el incremento en el desarrollo de la dimensión pedir ayuda, sobretodo el grupo utilizo la palabra porfavor después de haberseles aplicado el programa de juegos. Asi mismo, el grupo muestra mayor seguridad al pedir ayuda, mostrándose una mejor relación entre sus compañeras.

En la **tabla 8** , se presentan los resultados obtenidos en la Dimensión “Participa” en función a las Habilidades Avanzadas.

**Tabla 8: Análisis comparativo de las “Habilidades Avanzadas en la dimensión Participa”**

### HABILIDADES AVANZADAS



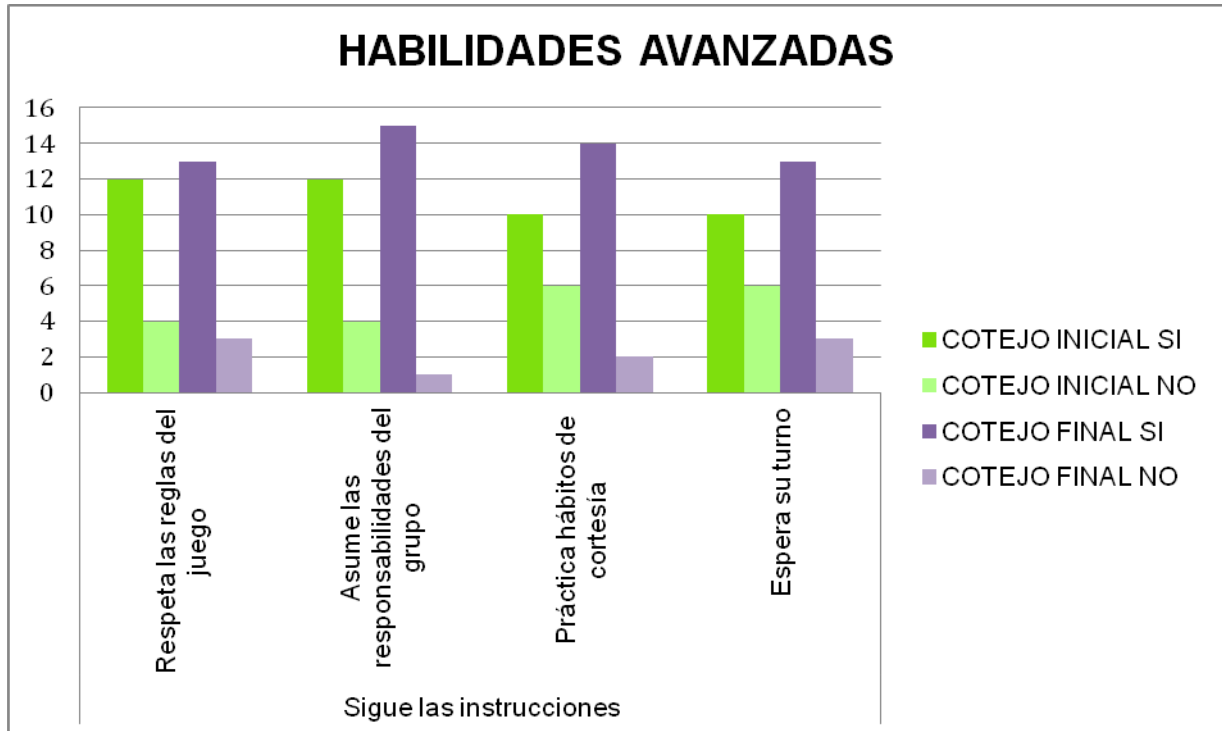
En la dimensión de la tabla 8 se analizan 3 ítems. En el ítem “Expresa los sentimientos de alegría y/o cólera respetando a su compañera (alegría, cólera); en la prueba inicial 11 alumnos responden positivamente, mejorando en la prueba de cotejo de salida en una frecuencia de 14 alumnos; en el ítem “Participa activamente en los juegos respetando las normas de convivencia”, en la prueba inicial se tiene una frecuencia de 11 alumnos que responden positivamente, mejorando en la prueba de salida en una frecuencia de 13 alumnos. En el ítem “siguen las indicaciones de juego”, en la prueba de entrada 11 alumnos responden positivamente, y una frecuencia de 5 alumnos responde que No, en este ítem se aprecia un nivel de mejoría en la prueba de salida, donde 14 alumnos responden positivamente y 2 alumnos se mantienen en el nivel anterior.

Podemos afirmar entonces que en relación a las habilidades avanzadas en la dimensión “Participa” el grupo incremento su expresión de sentimientos a raíz de la aplicación del programa de juegos , así como, la participación activa respetando las normas de convivencia, Se induce que al seguir las indicaciones del juego genero que se respete las normas de convivencia.

A continuación, en la **Tabla 8** se presentan los resultados obtenidos en la Dimensión “Sigue Instrucciones” en función a las Habilidades Avanzadas.



**Tabla 8: Análisis comparativo de las “Habilidades Avanzadas: en la dimensión: Sigue Instrucciones”**



La dimensión “sigue instrucciones” presenta 4 ítems, en el ítem “respetar las reglas de juego” 12 alumnos responden positivamente en la prueba de entrada y 4 alumnos presentan un nivel de respuestas negativas; en el mismo ítem, se aprecia un nivel de logros con 13 alumnos que mejoran notablemente.

En el ítem “asume las responsabilidades de grupo”, en la prueba de entrada se presenta una frecuencia de 12 alumnos que responden positivamente, frente a 4 alumnos que mantienen una frecuencia negativa en esta respuesta; en la prueba de salida se nota una ligera mejoría de 13 alumnos, reduciendo a 3 alumnos en el nivel de respuestas negativas en la prueba de entrada.

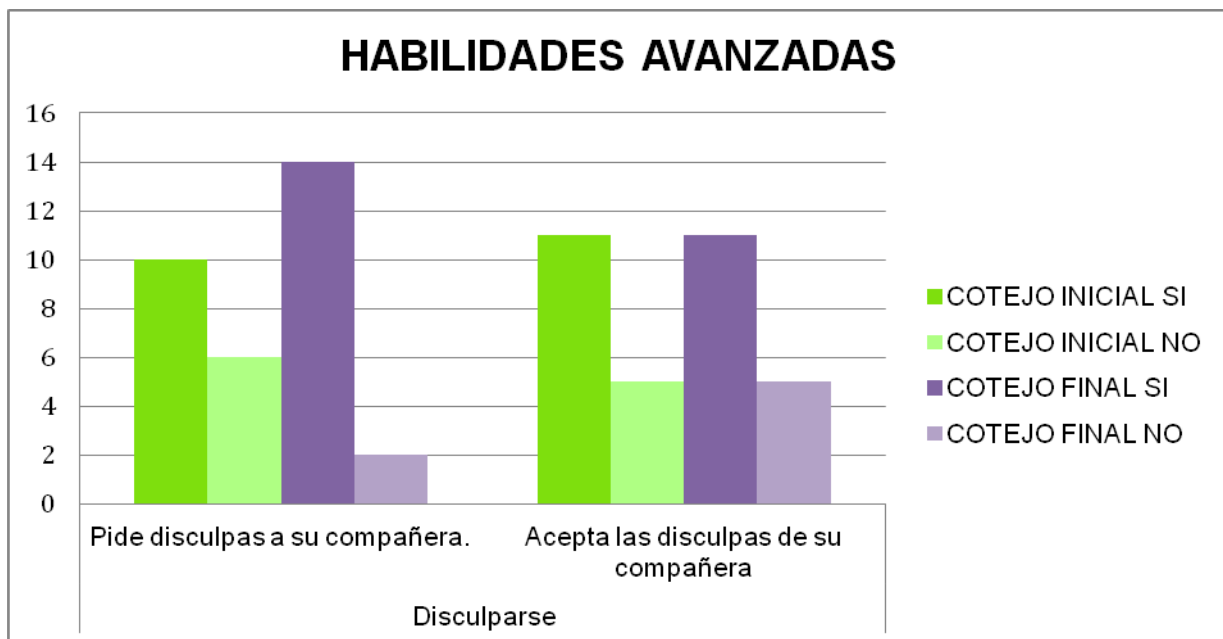
Respecto al ítem “practica hábitos de cortesía”, en la prueba de Cotejo Inicial se aprecia una frecuencia de 10 alumnos que contestan positivamente, frente a 6 alumnos que responden negativamente.

En la prueba de salida mejora notablemente en un nivel de 14 alumnos que responden afirmativamente en este ítem. Analizando el ítem “Espera su turno”, en la prueba de cotejo inicial 10 alumnos responden positivamente, frente a 6 alumnos

que responden negativamente; en la prueba de salida, es notable un mejor nivel de los logros, 13 alumnos responden positivamente y 3 alumnos responden negativamente en la prueba de salida.

A continuación, en la **Tabla 9** se presentan los resultados obtenidos en la Dimensión “Disculparse” en función a las Habilidades Avanzadas.

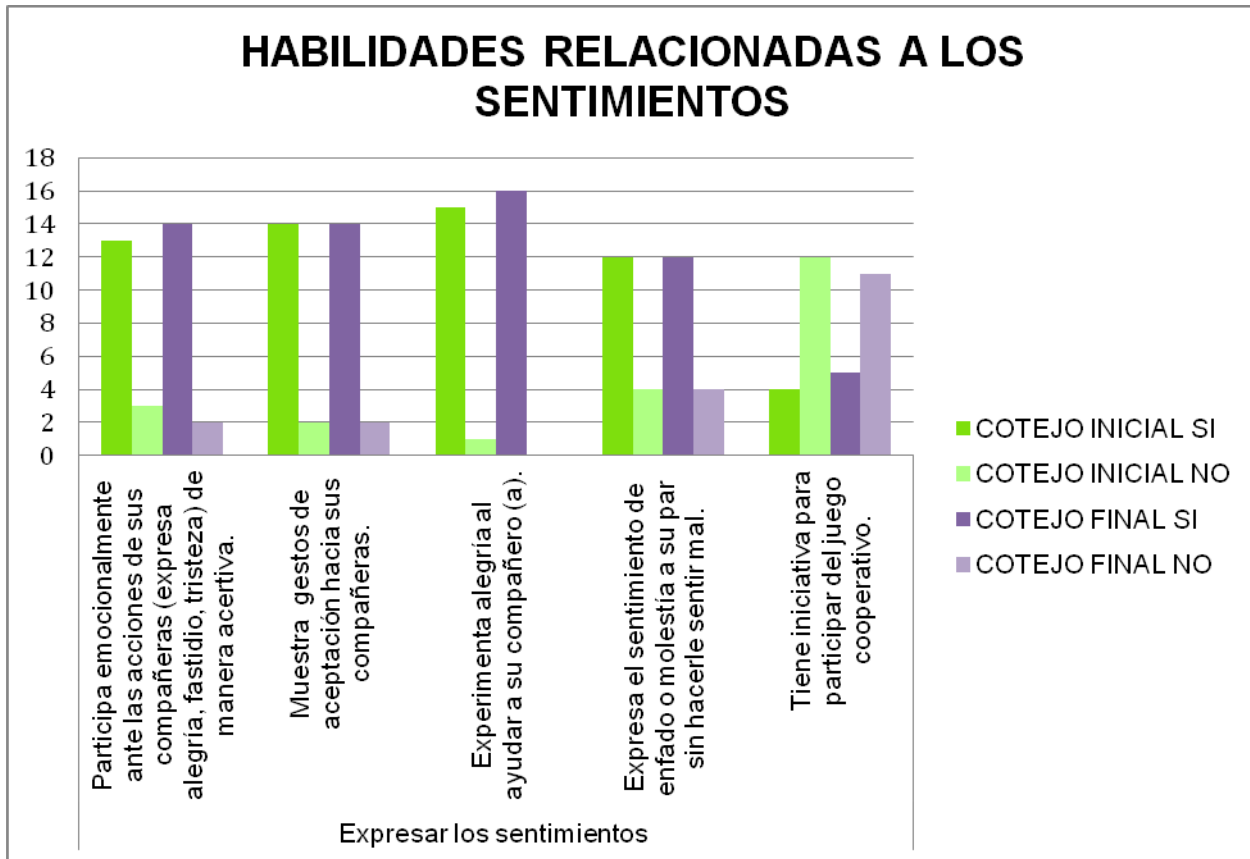
**Tabla 9: Análisis comparativo de las “Habilidades Avanzadas: en la dimensión: Disculparse”**



Respecto al ítem “Pide disculpas a su compañera”, en la prueba de cotejo inicial 10 alumnos responden afirmativamente, frente a 6 alumnos que indican No pedir disculpas a sus compañeras. En la prueba de salida se aprecia una notable mejoría en un nivel de frecuencia de 14 alumnos que señalan si pedir disculpas, 2 alumnos responden negativamente. En cuanto al ítem “Acepta disculpas de su compañera”, en la prueba inicial, 11 alumnos responden positivamente, 5 alumnos responden negativamente. En la prueba de salida, los resultados son los mismos, no se aprecia ningún nivel de mejoría en este ítem.

A continuación, en la **tabla 10** se presentan los resultados obtenidos en la Dimensión “Expresar los sentimientos” en función a las Habilidades relacionadas a los Sentimientos.

Tabla 10 : Análisis comparativo de las “Habilidades Relacionadas a los Sentimientos: en la dimensión Expresar los Sentimientos “



En la dimensión de la tabla 10 se analizan 5 ítems, respecto al ítem “Participa emocionalmente ante las acciones de sus compañeras expresando alegría, fastidio y tristeza de manera afectiva”, en la prueba de entrada se obtiene una frecuencia de 13 alumnos que responden positivamente y 3 alumnos responden negativamente. En la prueba de salida, se aprecia una ligera mejoría en cuanto a los logros con un nivel de frecuencia de 14 alumnos.

Analizando el ítem “Muestra gestos de aceptación hacia sus compañeros”, en la prueba de entrada se obtiene una frecuencia de 14 alumnos que responden positivamente y 2 alumnos responden negativamente. En la prueba de salida, se mantienen los mismos resultados.

Al analizar el ítem “Experimenta alegría al ayudar a sus compañeros”, en la prueba de entrada se obtiene una frecuencia de 15 alumnos que responden positivamente y 1 alumno que responde negativamente. En la prueba de salida, los logros son al 100%, los 16 alumnos responden positivamente.

Tomando en cuenta el ítem “Expresa el sentimiento de enfado o molestia a su par sin hacer sentir mal”, en la prueba de entrada se obtiene una frecuencia de 12 alumnos que responden positivamente y 4 alumnos responden negativamente. En la prueba de salida, se mantienen los mismos resultados.

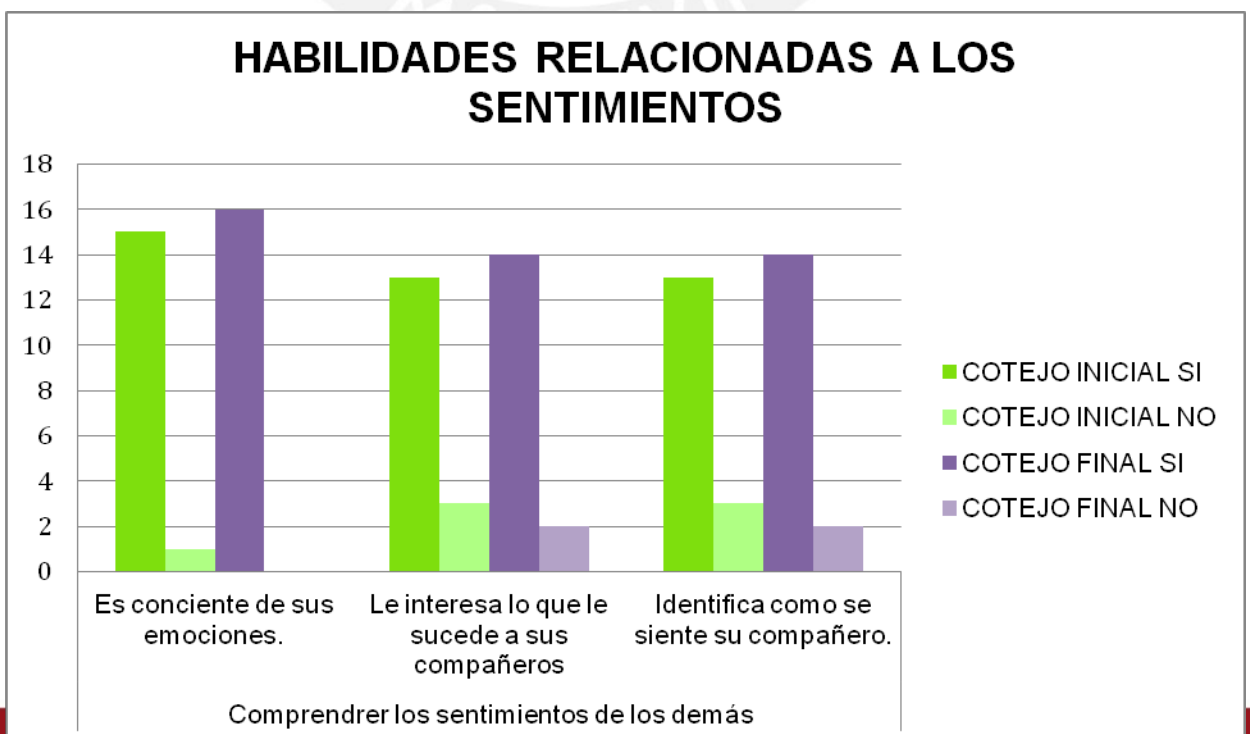
Respecto al ítem “Tiene iniciativa para participar del juego cooperativo”, en la prueba de entrada se obtiene una frecuencia de 4 alumnos que responden positivamente y 12 alumnos responden negativamente. En la prueba de salida, se aprecia una considerable mejoría, 14 alumnos responden positivamente a la prueba y 4 alumnos se mantienen en un nivel de respuestas negativas.

Así podemos concluir que en la dimensión Expresar los sentimientos solo se observo un ligero incremento en la participación emocional adecuada ante las acciones de fastidio de las compañeras.

Luego se puede inducir que al aplicar el programa de juegos, el grupo manifiesta alegría al ayudar a sus compañeras , generando así tener una adecuada iniciativa para participar del juego cooperativo propuesto.

A continuación, en la **Tabla 11**, se presentan los resultados obtenidos en la Dimensión “Comprender los sentimientos de los demás” en función a las Habilidades relacionadas a los Sentimientos.

**Tabla 11. Análisis comparativo de las “Habilidades Relacionadas a los Sentimientos en la dimensión : Comprender los Sentimientos de los demás”**



En la dimensión que se presenta en la figura 8, se miden 3 ítems, respecto al ítem “Es consciente de sus emociones”, en la prueba de entrada se obtiene una frecuencia de 15 alumnos que responden positivamente y 1 alumno responde negativamente. En la prueba de salida, se aprecia una completa mejoría al 100% de que logran este ítem.

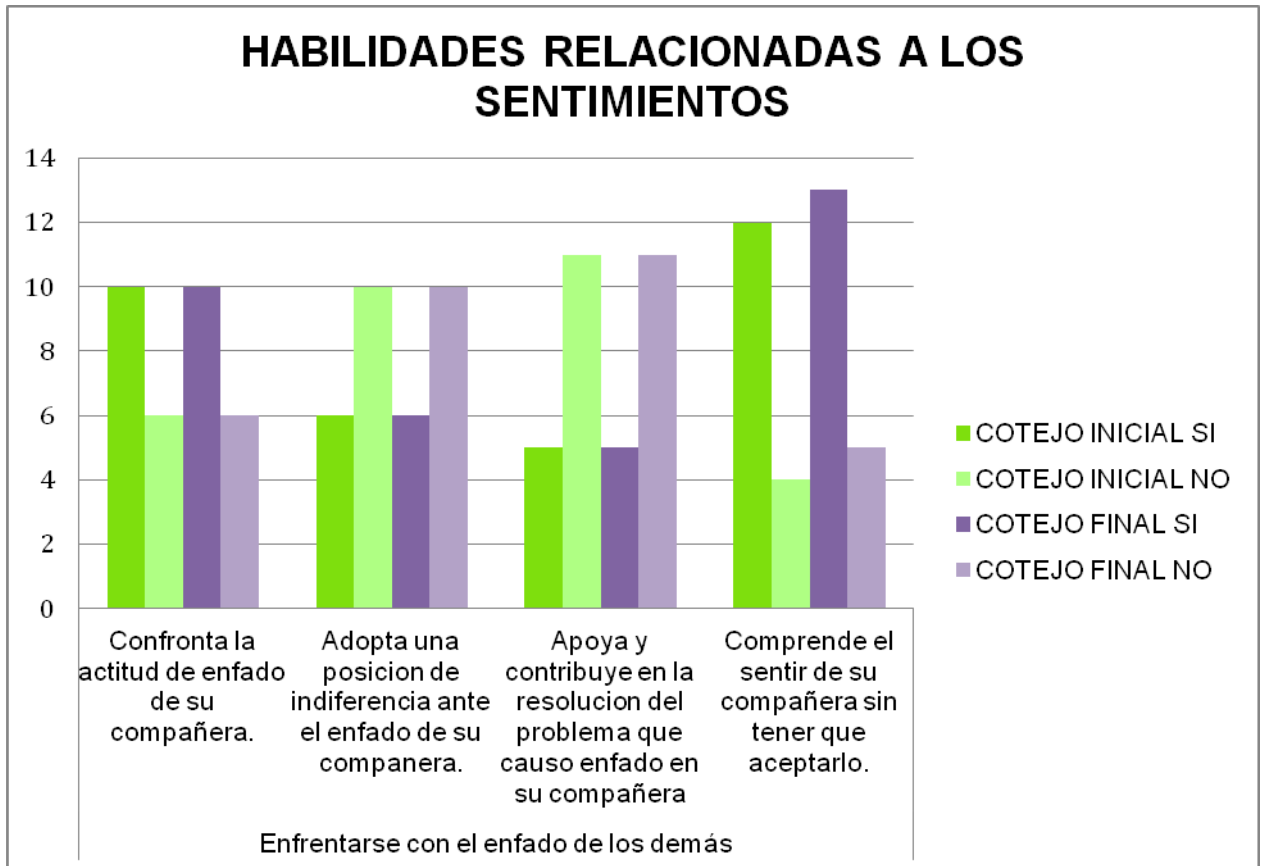
Analizando el ítem “Le interesa lo que le sucede a sus compañeros”, en la prueba de entrada se obtiene una frecuencia de 13 alumnos que responden positivamente y 3 alumnos responden negativamente. En la prueba de salida, se tiene un mejor nivel de logros, 14 alumnos responden positivamente y 2 alumnos se mantienen en el mismo nivel.

Respecto al ítem “Identifica como se siente su compañero”, en la prueba de entrada se obtiene una frecuencia de 13 alumnos que responden positivamente y 3 alumnos responden negativamente. En la prueba de salida, se aprecia un mejor logro de 14 alumnos que responden positivamente a la prueba y 2 alumnos se mantienen en un nivel de respuestas negativas.

Luego de la aplicación del programa de juegos se concluye que en esta dimensión hubo un efecto en los tres ítems seleccionados , logrando que el grupo puede ser consciente de sus emociones lo cual generó que cada participante se identifique y se interese por su compañero de juegos.

A continuación, en la **Tabla 12**, se presentan los resultados obtenidos en la Dimensión “Enfrentarse con el enfado de los demás” en función a las Habilidades relacionadas a los Sentimientos.

**Tabla 12. Análisis comparativo de las “Habilidades Relacionadas a los Sentimientos” en la dimensión : Enfrentarse con el enfado de los demás”**



En la dimensión que se presenta en la figura 9, se miden 4 ítems, respecto al ítem “Confronta la actitud de enfado de su compañera”, en la prueba de entrada se obtiene una frecuencia de 10 alumnos que responden positivamente y 6 alumnos que responden negativamente. En la prueba de salida, se aprecia un mismo nivel de respuestas.

Analizando el ítem “Adopta una posición de indiferencia ante el enfado de su compañera”, en la prueba de entrada se obtiene una frecuencia de 6 alumnos que responden positivamente y 10 alumnos que responden negativamente. En la prueba de salida, se tiene un mejor nivel de logros, 10 alumnos responden positivamente y 6 alumnos se mantienen en el mismo nivel.

Respecto al ítem “Apoya y contribuye en la resolución del problema que causó enfado en su compañera”, en la prueba de entrada se obtiene una frecuencia de 5 alumnos que responden positivamente y 11 alumnos responden negativamente. En la prueba de salida no se aprecia un nivel de mejora en el ítem analizado.

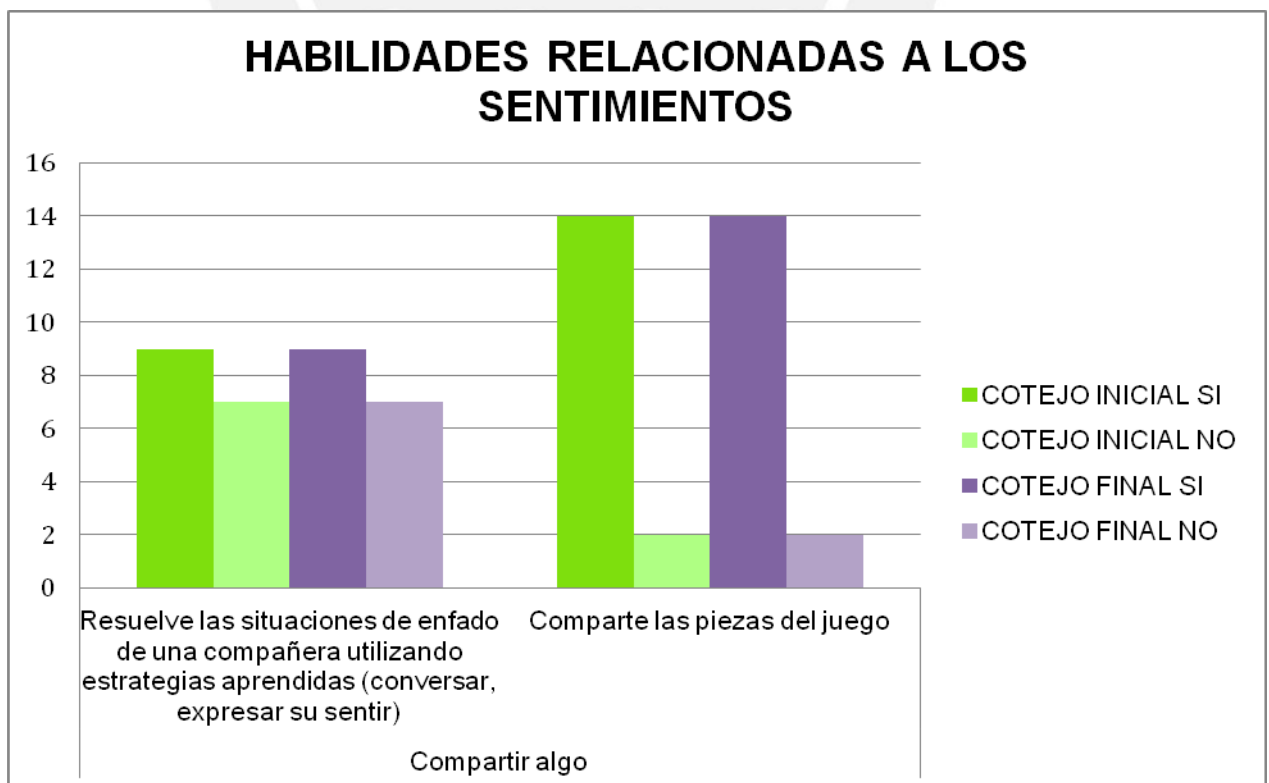
Tomándose en cuenta el ítem “Comprende el sentir de su compañera sin tener que aceptarlo”, en la prueba de entrada se obtiene una frecuencia de 12

alumnos que responden positivamente y 4 alumnos responden negativamente. En la prueba de salida, se aprecia un mejor logro de 13 alumnos que responden positivamente a la prueba y 3 alumnos se mantienen en un nivel de respuestas negativas.

Entonces en relación a la aplicación del programa de juegos, se concluye que en la dimensión “Enfrentarse al enfado de los demás” solo se aprecia un incremento en el grupo al comprender el sentir de su compañera sin tener que aceptarlo.

A continuación, en la **tabla 13**, se presentan los resultados obtenidos en la Dimensión “Compartir Algo” en función a las Habilidades relacionadas a los Sentimiento”

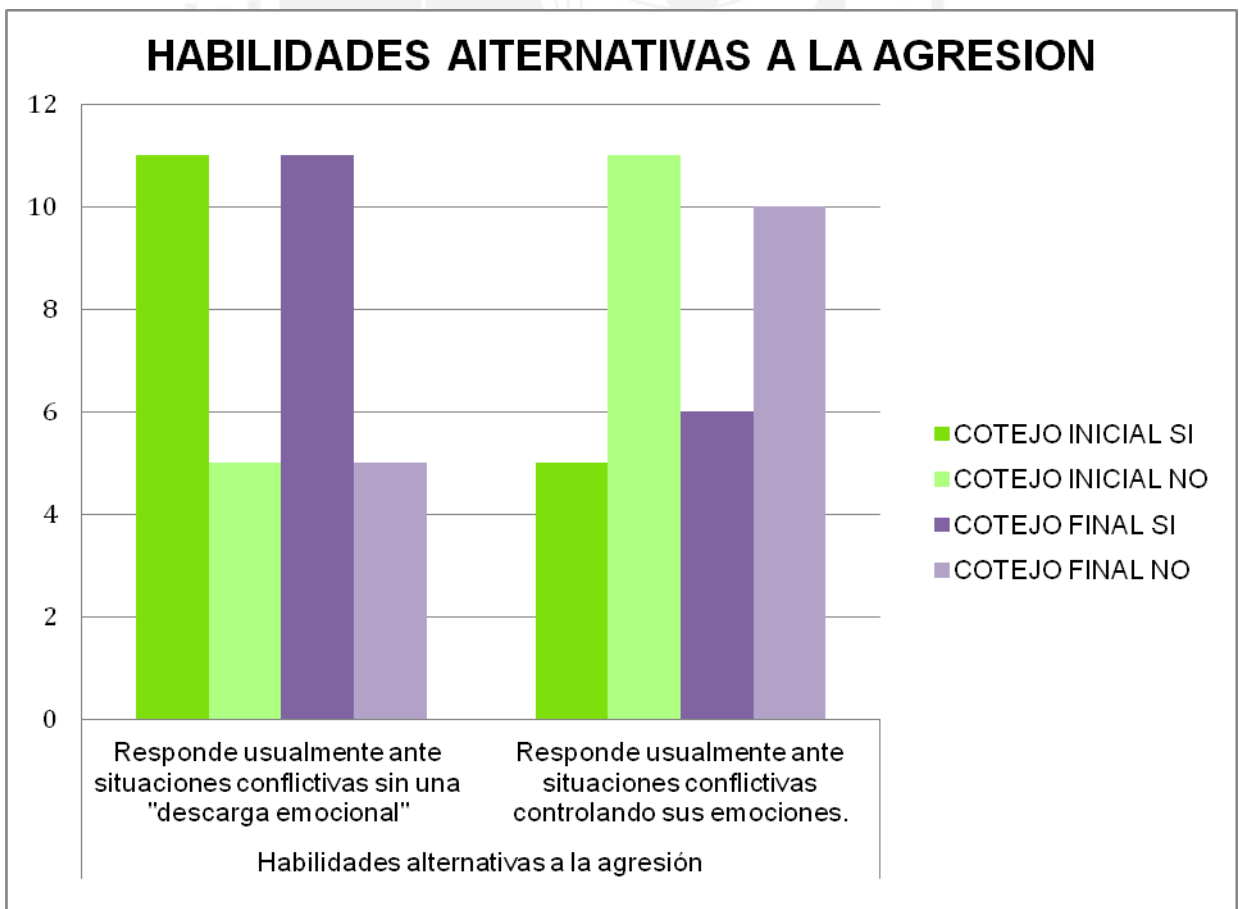
**Tabla 13. Análisis comparativo de las “Habilidades Relacionadas a los Sentimientos en la dimensión: Compartir algo”**



“Resuelve las situaciones de enfado de una compañera utilizando estrategias aprendidas (conversar y expresar su sentir)”, en la prueba inicial se obtiene una frecuencia de 9 alumnos que responden positivamente y 7 alumnos que responden negativamente. En la prueba de salida, se aprecia un mismo nivel de respuestas, no existiendo un mejor logro en este ítem. Tomando en cuenta el ítem “Comparte las piezas del juego”, en la prueba de entrada se obtiene una frecuencia de 14 alumnos que responden positivamente y 2 alumnos responden negativamente. En la prueba de salida, se mantienen los resultados.

A continuación, en la **tabla 14** se presentan los resultados obtenidos en la Dimensión “Habilidades Alternativas a la Agresión” en función a las Habilidades relacionadas a los Sentimientos.

**Tabla 14 Análisis comparativo de las Habilidades alternativas a la agresión**



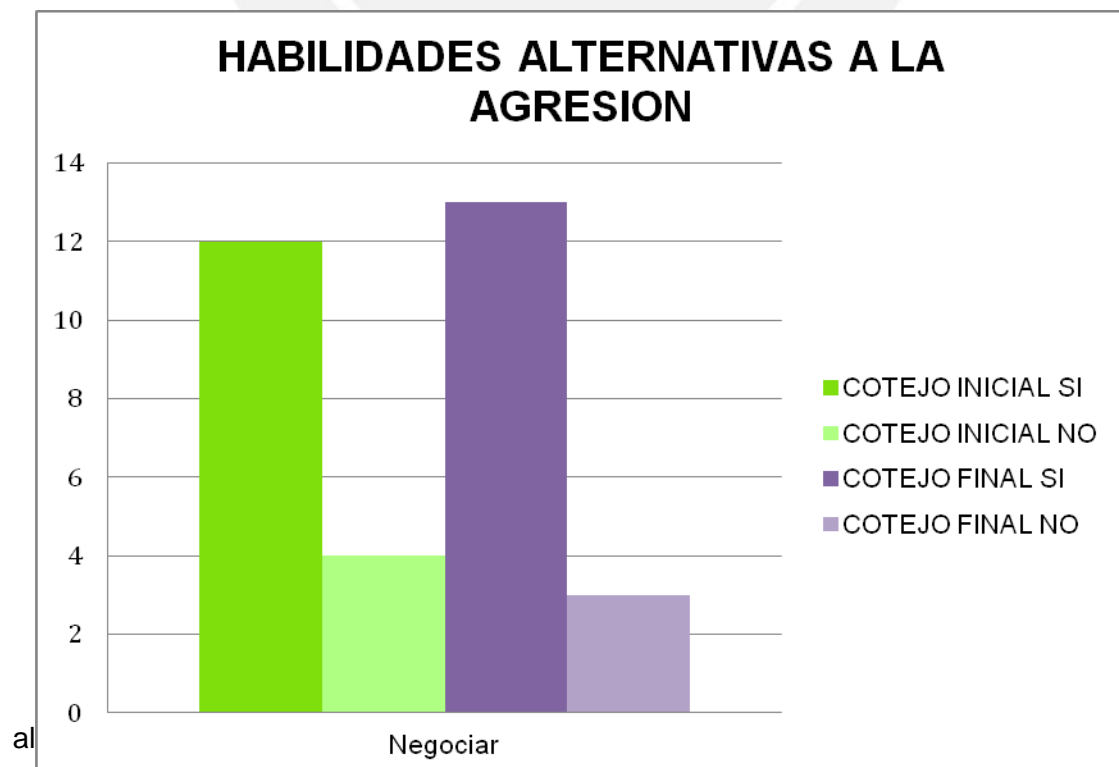


El siguiente ítem “Responde usualmente ante situaciones conflictivas sin una descarga emocional”, en la prueba inicial se obtiene una frecuencia de 11 alumnos que responden positivamente y 5 alumnos que responden negativamente. En la prueba de salida, se aprecia un mismo nivel de respuestas, no existiendo un mejor logro en este ítem. Tomando en cuenta el ítem “Responde usualmente ante situaciones conflictivas controlando sus emociones”, en la prueba de entrada se obtiene una frecuencia de 5 alumnos que responden positivamente y 11 alumnos responden negativamente. En la prueba de salida, los resultados son mejores ligeramente, 6 alumnos responden positivamente y 10 alumnos contestan negativamente.

Se puede concluir que no existe un efecto representativo, solo se presenta un cambio en el ítem responde usualmente a situaciones conflictivas, observando que se incremento el numero de niñas que respondieron ante situaciones conflictivas haciendo uso de sus emociones de manera asertiva.

A continuación, en la **tabla 15** se presentan los resultados obtenidos en la Dimensión “Negociar” en función a las Habilidades relacionadas a los Sentimientos.

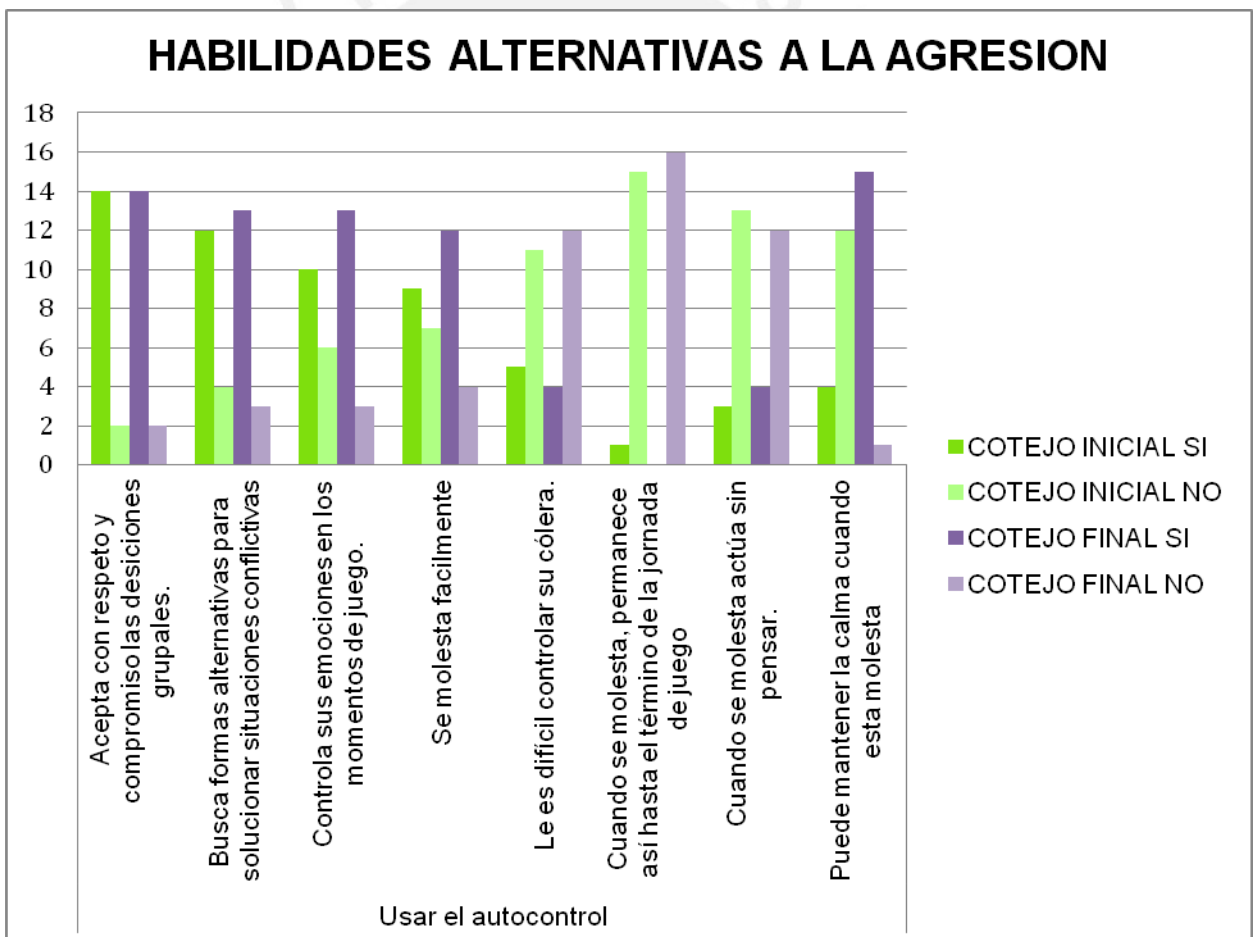
**Tabla 15 Análisis comparativo de las “Habilidades Relacionadas a los Sentimientos: en la dimensión: Negociar “**



responden positivamente y 4 alumnos que responden negativamente. En la prueba final, se aprecia un nivel de respuestas que mejora notablemente existiendo una frecuencia de 13 alumnos que responden positivamente y 3 alumnos que responden negativamente.

A continuación, en la **Tabla 16** se presentan los resultados obtenidos en la Dimensión “Usar el Autocontrol” en función a las Habilidades relacionadas a los Sentimientos.

**Tabla 16** Análisis comparativo de las “Habilidades alternativas a la agresión en la dimensión : Usar el autocontrol “



Analizando la dimensión presentada en la **Tabla 15**, se obtiene en la Prueba Inicial que en el ítem “Acepta con respeto y compromiso las decisiones grupales” 14 alumnos responden positivamente y 2 alumnos indican no aceptar las decisiones

grupales, en la prueba de salida las respuestas relacionadas con este ítem mantiene un nivel de mejora ligera, 4 alumnos responden afirmativamente.

Respecto al ítem “Busca formas alternativas para solucionar situaciones conflictivas” 12 alumnos responden positivamente y 4 alumnos indican no buscar soluciones frente a situaciones de conflictos, en la prueba de salida las respuestas relacionadas con este ítem son positivas de manera ligera, 13 alumnos responden positivamente y 3 alumnos de manera negativa.

Analizando el ítem “Controla sus emociones en los momentos de juego” 10 alumnos responden positivamente y 6 alumnos indican no controlar ciertas emociones en momentos de juego, en la prueba de salida las respuestas relacionadas con este ítem son positivas, 13 alumnos responden positivamente y 3 alumnos de manera negativa.

Tomando en cuenta el ítem “Se molesta fácilmente” 9 alumnos responden positivamente y 7 alumnos indican no molestarse con facilidad, en la prueba de salida las respuestas relacionadas con este ítem son positivas, 12 alumnos responden positivamente y 4 alumnos de manera negativa.

Al analizar el ítem “Le es difícil controlar su cólera” 5 alumnos responden positivamente y 1 alumnos indican si le es difícil el control de su cólera, en la prueba de salida las respuestas relacionadas con este ítem no presentan logros significativos, 4 alumnos responden positivamente y 12 alumnos de manera negativa.

Respecto al ítem “Cuando se molesta, permanece así hasta el término de la jornada de juego”, en la prueba de entrada se obtiene una frecuencia de 1 alumno que responde positivamente y 15 alumnos responden negativamente. En la prueba de salida se aprecia un nivel de mejora al 100%.

Analizando el ítem “Cuando se molesta actúa sin pensar”, en la prueba de entrada se obtiene una frecuencia de 3 alumnos que responde positivamente y 13 alumnos responden negativamente. En la prueba de salida se aprecia un nivel de mejora, donde 4 alumnos responden positivamente y 12 alumnos contestan negativamente.

Finalmente, al tomar en cuenta el ítem “Puede mantener la calma cuando está molesta”, 4 alumnos contestar positivamente en la prueba de entrada y 12 alumnos responden de manera negativa. En la prueba de salida, es notable un nivel de mejoría en una alta frecuencia de 15 alumnos que responden positivamente y 1 alumno responde negativamente.

## CONCLUSIONES

- El juego cooperativo brinda espacios a las alumnas para poner en práctica sus habilidades sociales, destrezas de organización y mejora los niveles de comunicación entre los participantes.
- Existen diversos juegos que responden a las características del juego cooperativo. En esta investigación se hizo la selección de 5 tipos de juegos, los cuales promovieron un mejor uso de ciertas habilidades sociales, sobre todo las habilidades alternativas a la agresión.
- Los juegos cooperativos promovidos en el aula constituyen una alternativa para mejorar las habilidades sociales entre el grupo de alumnas, promoviendo un clima adecuado en el aula.
- La metodología de trabajo del programa de juegos cooperativos tiene como pilares el uso adecuado de las habilidades sociales y la comunicación. Por los juegos presentados poseen un carácter eminentemente lúdico e implican el trabajo cooperativo entre sus integrantes para lograr un objetivo, y el cual asegura un papel activo del participante. Supone una secuencia de juegos, los cuales incluyen reglas, materiales y espacios determinados.
- Mediante el programa de juegos las habilidades avanzadas se han incrementado de manera positiva en el grupo
- Las habilidades relacionadas a los sentimientos y alternativas a la agresión son aquellas que el incremento de estas ha sido de manera significativa en el grupo, después de haber sido aplicado el programa de juegos.
- Las habilidades básicas no han presentado mayor modificación dentro del tiempo de ejecución

## RECOMENDACIONES

- El programa de juegos cooperativos debe proponerse en el aula de manera diaria.
- Los juegos cooperativos pueden ser incluidos en los sectores dentro del aula. Estos deben contar con los espacios, materiales y la inducción adecuada por parte del docente.
- Los juegos pueden ser aplicados a lo largo del año escolar.
- Se puede incrementar la dificultad de los juegos cooperativos, dependiendo de cómo el grupo va interactuando con sus compañeras.



## BIBLIOGRAFÍA

1. ABAD MOLINA, Javier y Ángeles RUIZ de VELASCO GÁLVEZ (2011) “El juego simbólico” Ed. GRAÓ Madrid.
2. AIZENCANG, Noemi (2005) “Jugar, aprender y enseñar. Relaciones que potencian los aprendizajes”. Ed. Manantial Madrid
3. AIZENCANG, Noemi (2000) “El juego y el aprendizaje escolar: Concepciones y prácticas docentes”. En: Revista Ensayos y Experiencias. No 33, Año 6 Mayo-Junio.
4. BAQUERO, R (2001) “El juego en la psicología de Vigostky “.Ed. HomoSapiens. Buenos Aires.
5. CABALLO, Vicente ( 2007) “ Manual de Habilidades Sociales” Ed. Siglo XXI. Mexico
6. CAMPO, Juan José, y otros “ Fichero de Juegos de Expresión y cooperación” (2007) Ed. Inde.
7. ELKONIN, D.B. (1980) “ Psicología del juego” Ed. Pablo del Rio. Madrid.
8. FERLAND Francine (2005) ¿Jugamos? El juego en niños y niñas de 0 a 5 años. Ed. Narcea. Madrid, España.
9. GARAIGORDOBIL,M. (1990). “Juego y desarrollo infantil”. Madrid: Seco Olea.
10. GARAIGORDOBIL,M. (1992). “Juego cooperativo y socialización en el aula”. Ed. Biblioteca Nueva. Madrid, España
11. GARVEY, Catherine (1985) “El juego infantil”. Buenos Aires Ed. Morata.
12. GUTIERREZ DELGADO Manuel (2004) “La Bondad del juego. Escuela Abierta”. Madrid, España. Ed, Grao
13. GUITART ACED, Rosa (2008) “ 101 Juegos”. Juegos no competitivos , Madrid, España .Ed. GRAO
14. LAVEGA BURGUÉS, DR. PERE (2004) “Teoría y Práctica del Juego: La Dimensión Psicológica del juego”.Mexio, Ed. Siglo XXI
15. MINERVA TORRES, Carmen (2001) “El juego como estrategia de Aprendizaje en el aula”. Mexico, Ed. NURR-ULA
16. MORENO MURCIO, José Antonio (2002) “Aprendizaje a través del juego”Madrid , Espeña Ed. Aljibes..

17. MORENO MURCIO, Juan Antonio y RODRIGUEZ GARCÍA Pedro Luis. “El Aprendizaje por el juego motriz en la etapa infantil”. (2008). Madrid, España. Ed. Alijbes
18. MUÑOZ CRISTINA (2003) Las habilidades sociales en la escuela España, Ed.Parafino
19. MUÑOZ C, CRIPI , P, ANGRHES, R (2011) “Las habilidades sociales España, “ .Ed.Parafino
20. PEREZ PAULA, Isabel Maria (2000) . “Las habilidades sociales: Educar hacia la auto regulación “ España ED.Horsori
21. PEÑAFIEL, Eva y SERRANO Cristina (2011). 1. Habilidades Sociales.España Ed Editext.
22. SARLÉ, Patricia (2008) “Enseñar el juego y jugar la enseñanza” España. Ed. Paidós
23. WEST , Janet (2000) “ Terapia de juego centrada en el niño” .Buenos Aires, .Universidad Central.

#### LINKS

EDUFUTURO (2010) Importancia del juego en la edad preescolar. En:  
<http://www.edufuturo.com/educación.php?c=1751>

ANEXO 1 Rasgos característicos del juego.

Características del juego	Ausencia de finalidad
	Juguetes/objetos no imprescindibles
	Motivación intrínseca y voluntariedad
	Diferentes grados de complejidad
	Representación
	Efecto catártico
	Seriedad y placer
	No agotamiento físico y psicológico
Carácter innato	

Tabla 1. Rasgos característicos del juego  
Referencia: Aprendizaje a través del juego

ANEXO 2

TABLA 2. Clasificación del juego desde el punto de vista cognitivo.

ETAPA	TIPO DE JUEGO			
Sensiomotora (0-2 años)	funcional	funcional	funcional	funcional
Preoperacional (2-6/7 años)	funcional	funcional	simbólico	construcción
Operaciones concretas (6/7 - 11 años)	funcional	simbólico	reglas (simple)	construcción
Operaciones formales (11 años a más)	funcional	simbólico	reglas (compleja)	construcción

Referencia: Aprendizaje a través del juego

ANEXO 3

ETAPA	TIPO DE JUEGO				
0-2 años	SOLITARIO	De espectador			
2-4 años	SOLITARIO	De espectador	paralelo		
4-6 años	SOLITARIO	De espectador	paralelo	asociativo	
6 años adelante	SOLITARIO	De espectador	paralelo	asociativo	cooperativo

Tabla 3. Clasificación del juego desde la perspectiva social.  
Referencia: Aprendizaje a través del juego



ANEXO 4

JUEGOS COOPERATIVOS	Bloques grandes	Disfraces y mascararas	Divercabezas	Jugue
<b>habilidades basicas</b>				
Escuchar	x	x	x	x
Formula preguntas	x	x	x	
<b>Habilidades avanzadas</b>				
Pedir ayuda			x	
Participa	x	x	x	x
Sigue las instrucciones	x	x	x	x
Disculpase	x	x	x	x
<b>Habilidades relacionadas a los sentimientos</b>				
Expresar los sentimientos				
Comprender los sentimientos de los demás	x	x	x	x
Enfrentarse con el enfado de los demás	x	x	x	x
<b>Habilidades alternativas a la agresión</b>				
Compartir algo	x	x	x	
Ayudar a los demás		x		x
Negociar	x	x	x	x

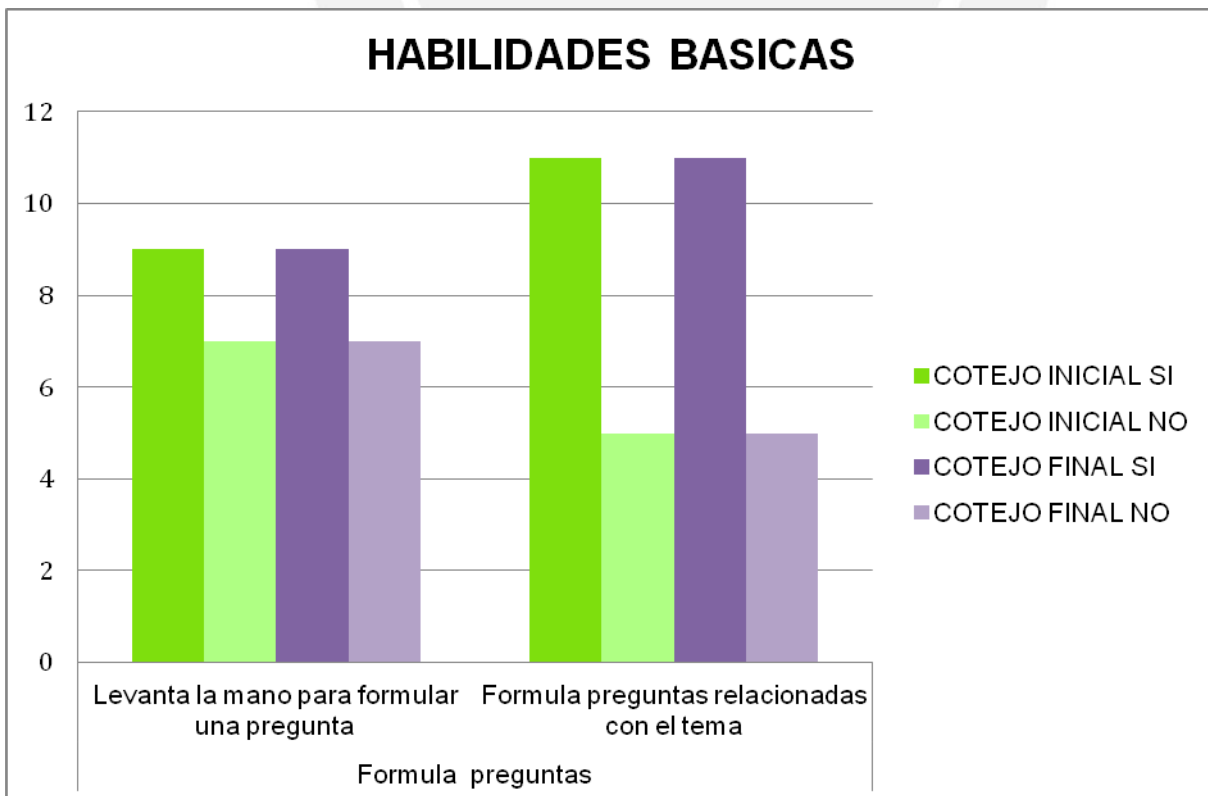
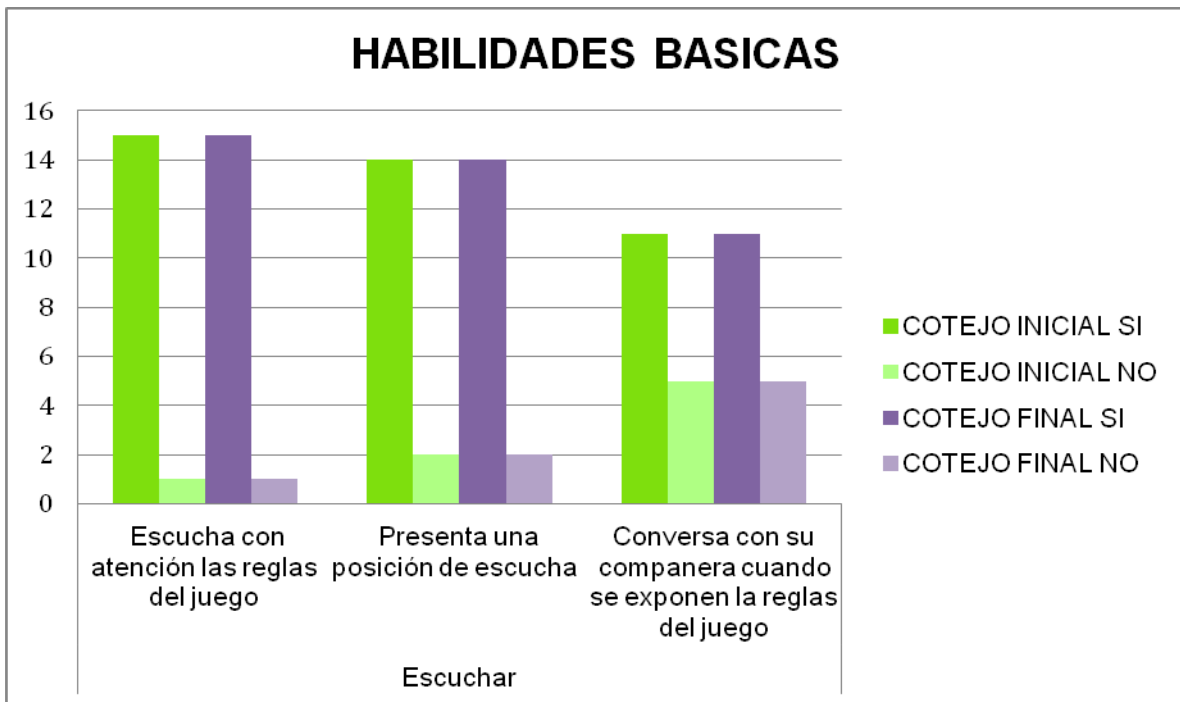


ANEXO 5 Y ANEXO 6

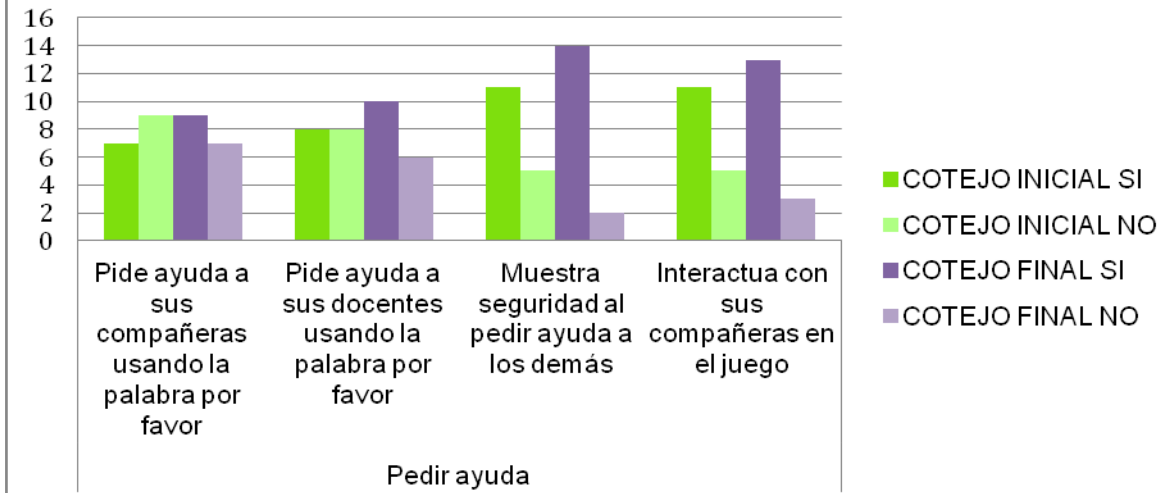


Nombre <b>TESIS PUCP</b>	Jugando con bloques grandes	Disfraces y máscaras	Diver-cabezas	Juguetes pequeños
Numero de participantes	8	8	8	8
Habilidades que desarrolla	- Hab. Básicas.	- Hab. Básicas.	- Hab. Básicas.	- Hab. Básicas.
	- Hab. Avanzadas. - Hab. Relacionada a los sentimientos. - Hab. Alternativas a la agresión	- Hab. Avanzadas. - Hab. Relacionada a los sentimientos. - Hab. Alternativas a la agresión	- Hab. Avanzadas. - Hab. Relacionada a los sentimientos. - Hab. Alternativas a la agresión	- Hab. Avanzada - Hab. Relaciona sentimientos. - Hab. Alternativ agresión
Tiempo de ejecución	20 mn	20 mn	20 mn	20mn
Orientación Pedagógica	Los bloques de psicomotricidad están previamente ordenados en una torre. El grupo seleccionado debe correr a empujarlo, posteriormente empiezan a jugar y crear espacios comunes entre el grupo.	En un baúl se encuentra diferentes disfraces, mascarás, gorros , entre otros los cuales serán utilizados por el grupo para que así puedan interpretar personajes, crear historias y realizar pequeñas presentaciones a manera grupal.	Se ha construido 4 tipos de rompecabezas gigantes los cuales van incrementando su dificultad con la finalidad de crear mejor comunicación entre el grupo	En dos cajas me encuentran dife juguetes de tam mediano ( como muñecas, muñe animales, artefa espacios de casa muebles , etc..) cuales fomenta grupo a propon diferentes situa
Rol del educador	El educador solo interviene para explicar y/o recordar las reglas del juego.	El educador solo interviene para explicar y/o recordar las reglas del juego.	El educador solo interviene para explicar y/o recordar las reglas del juego.	El educador solo interviene para y/o recordar las del juego.
Rol del educando	Participa activamente respetando las normas establecidas.	Participa activamente respetando las normas establecidas.	Participa activamente respetando las normas establecidas	Participa activa respetando las n establecidas
Reglas y Normas	-Cuido mi cuerpo -Cuido el cuerpo de mis compañeras -Ordeno los materiales del juego -Vale todo menos hacerse daño. -Comparto todos los materiales y juguetes.	Cuido mi cuerpo -Cuido el cuerpo de mis compañeras -Ordeno los materiales del juego -Vale todo menos hacerse daño. Comparto todos los materiales y juguetes.	Cuido mi cuerpo -Cuido el cuerpo de mis compañeras -Ordeno los materiales del juego. -Comparto todos los materiales y juguetes. -Vale todo menos hacerse daño.	Cuido mi cuerpo -Cuido el cuerpo compañeras -Ordeno los mat del juego -Comparto todo materiales y jug -Vale todo men hacerse daño.

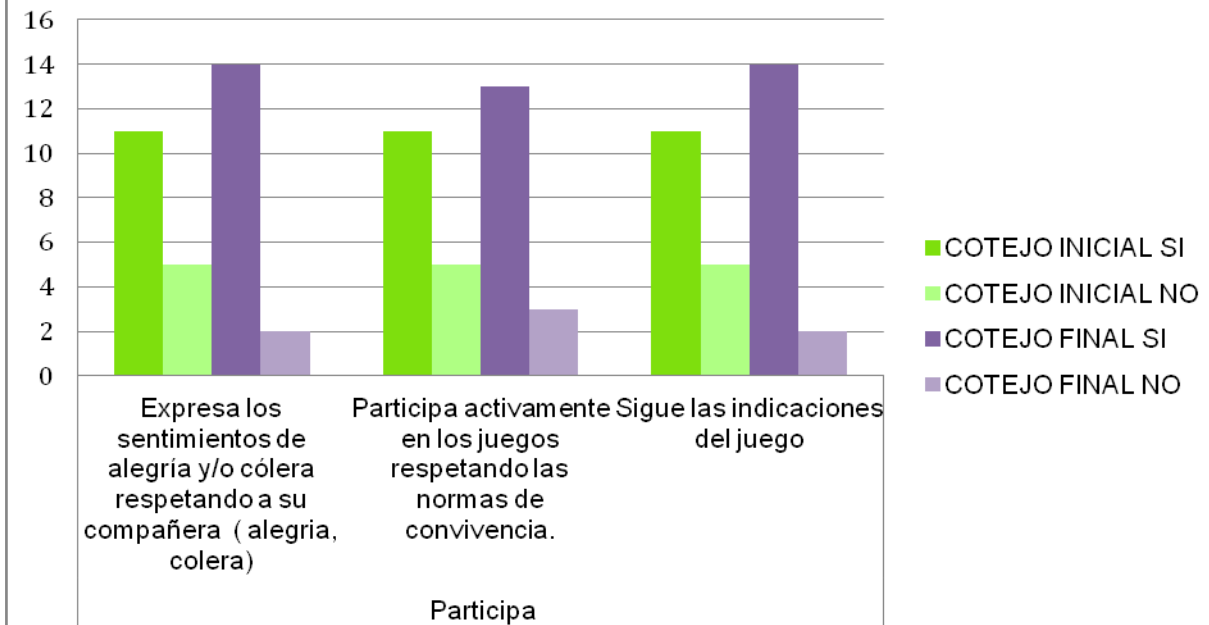




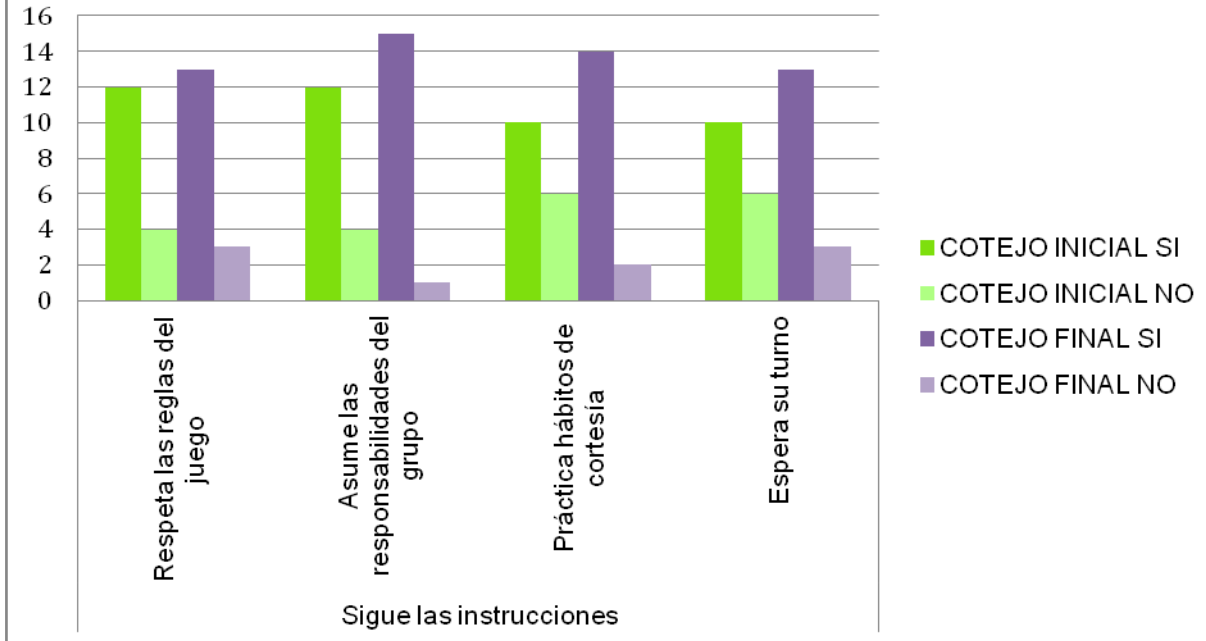
### HABILIDADES AVANZADAS



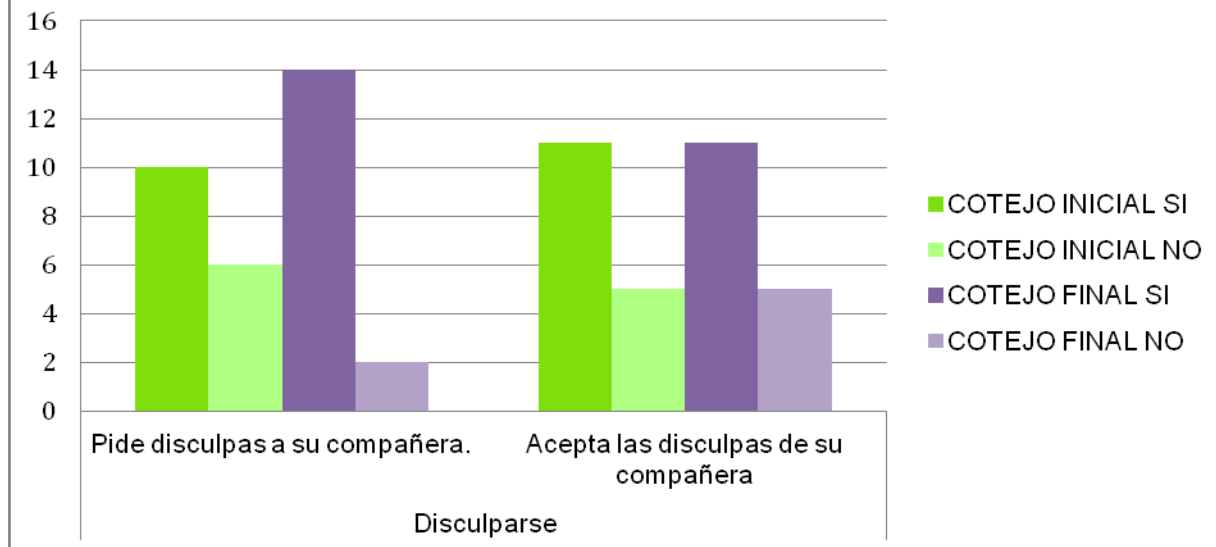
### HABILIDADES AVANZADAS



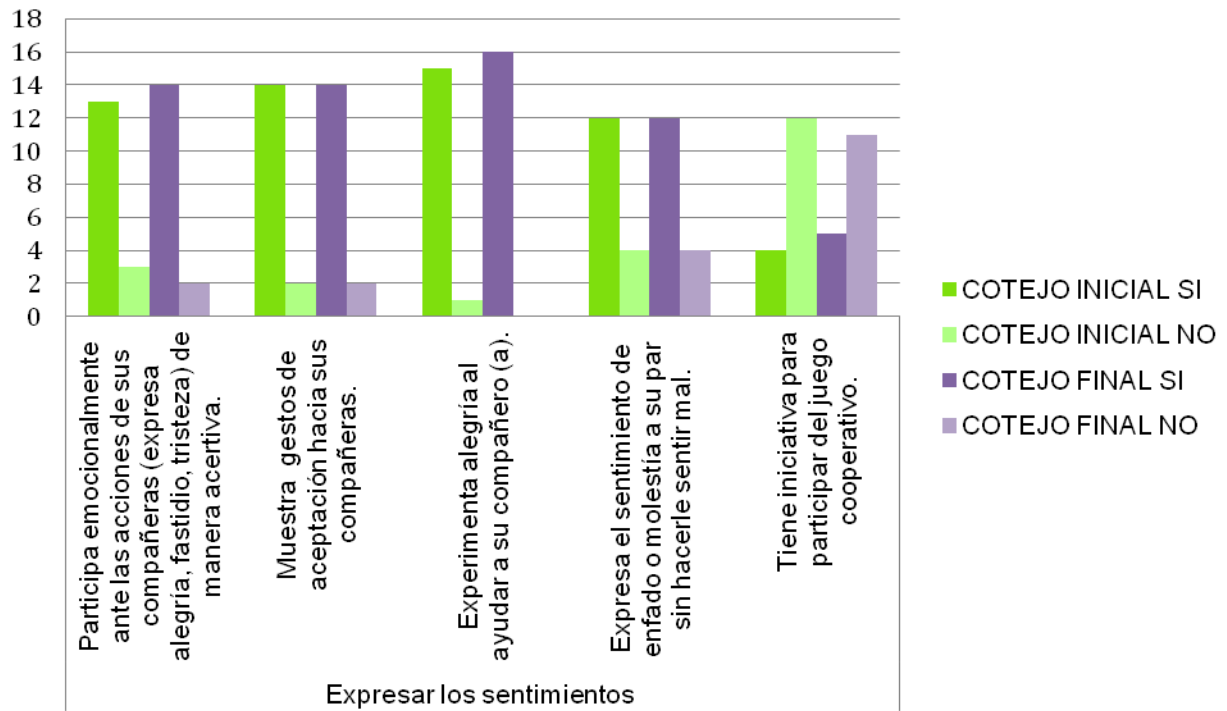
### HABILIDADES AVANZADAS



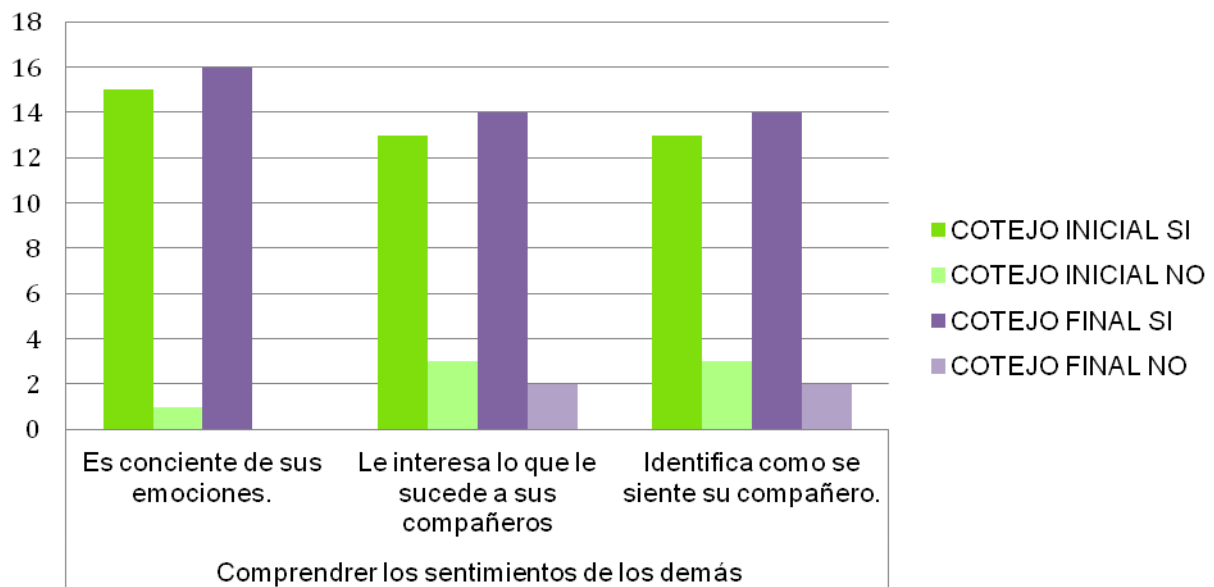
### HABILIDADES AVANZADAS



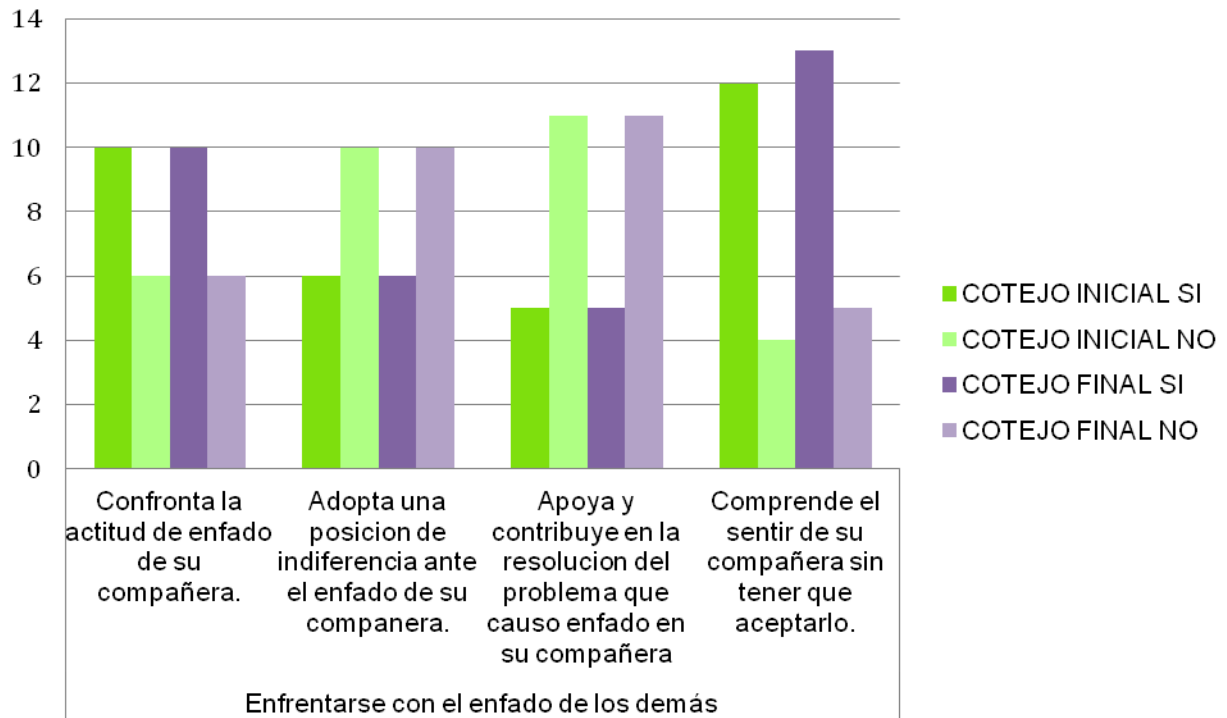
### HABILIDADES RELACIONADAS A LOS SENTIMIENTOS



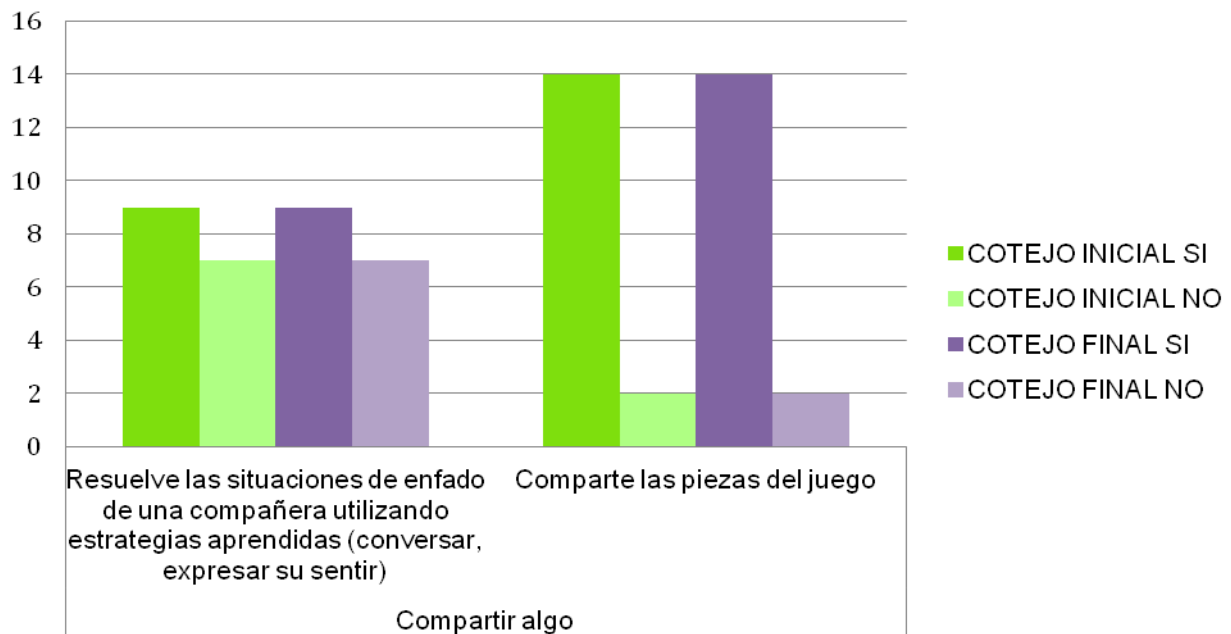
### HABILIDADES RELACIONADAS A LOS SENTIMIENTOS



### HABILIDADES RELACIONADAS A LOS SENTIMIENTOS

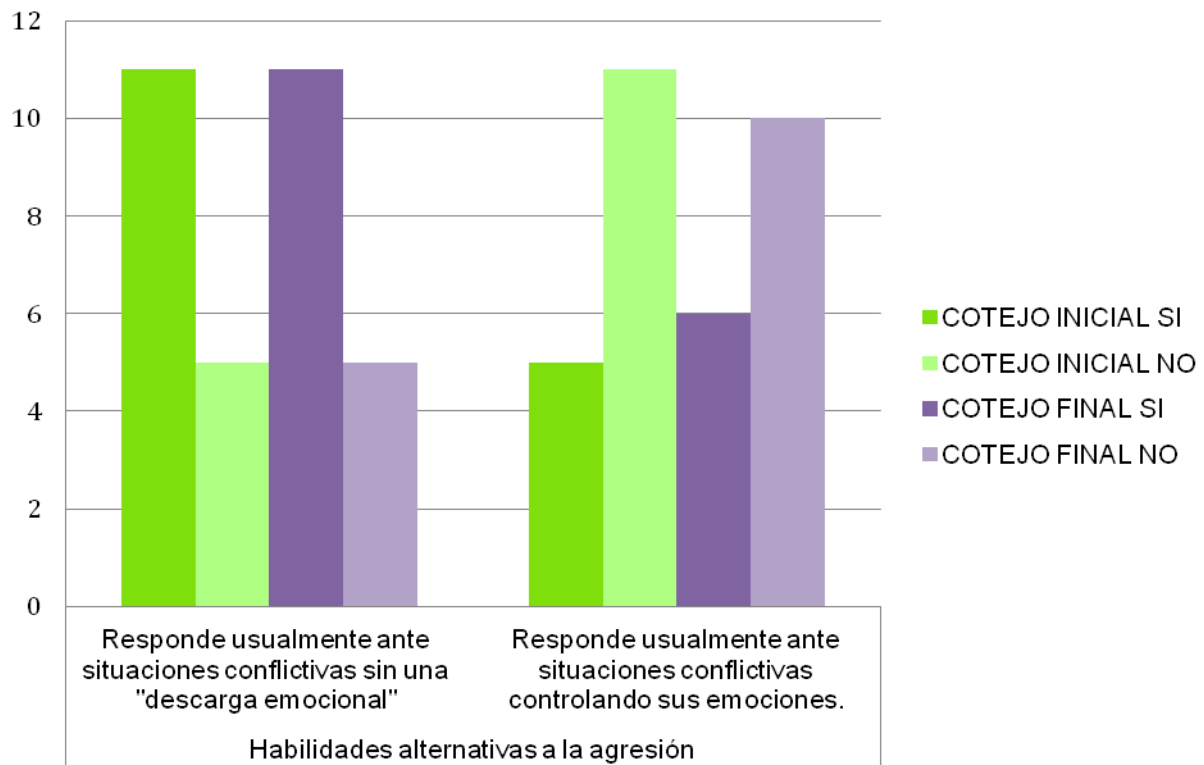


### HABILIDADES RELACIONADAS A LOS SENTIMIENTOS

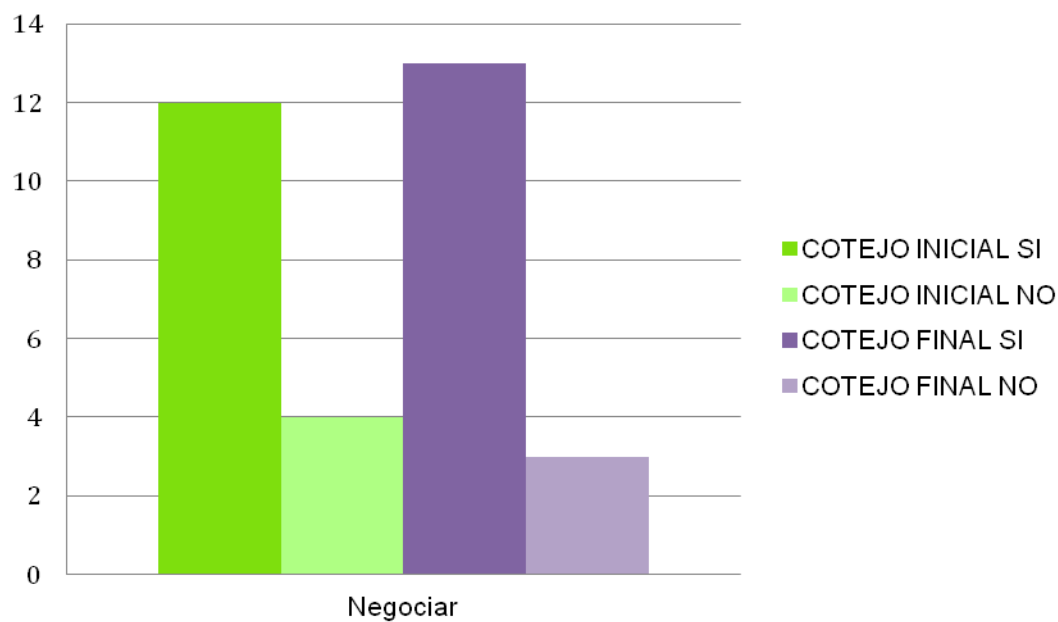




## HABILIDADES RELACIONADAS A LOS SENTIMIENTOS



## HABILIDADES RELACIONADAS A LOS SENTIMIENTOS



## HABILIDADES RELACIONADAS A LOS SENTIMIENTOS

