

PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL PERÚ

FACULTAD DE EDUCACIÓN



“Contribución del juego dramático al desarrollo de las habilidades sociales para la resolución de conflictos interpersonales en niños de 3 años de Educación Inicial”

Tesis para optar el Título de Licenciada en Educación con especialidad en Educación Inicial que presenta la bachiller:

Andrea Riquero Pacheco 20091513

Asesora: Mag. Pilar Luzmila Lamas Basurto De Colan

San Miguel, 31 de Julio del 2017

## **AGRADECIMIENTOS**

Quiero agradecer a mi madre por haberme apoyado en todos estos años que duró mi carrera. Por transmitirme su fortaleza y darme su amor incondicional día tras día. Gracias mamá por ser mi compañía y por tener la paciencia que has tenido conmigo en esta etapa tan importante en mi vida.

Asimismo, agradezco a mi asesora Pilar Lamas por haberme guiado en la elaboración del presente trabajo. Gracias por tu paciencia y dedicación.

## RESUMEN

La presente investigación, tuvo como objetivo analizar cómo el juego dramático contribuye al desarrollo de las habilidades sociales para la resolución de los conflictos interpersonales en niños de 3 años de edad asistentes a un Centro Alternativo de Educación Inicial que emplean este juego como estrategia pedagógica en su propuesta educativa.

Se trata de una investigación de enfoque cualitativo y de nivel descriptivo que se ajusta a la metodología de estudio de casos. La muestra estuvo conformada por 14 niños asistentes a un salón de tres años. La técnica utilizada fue la observación natural de los conflictos y su resolución entre pares en el aula de este Centro Alternativo de Educación Inicial durante 20 sesiones consecutivas.

El estudio estuvo dirigido a identificar y describir las características con relación a la interacción de los niños durante las situaciones de conflicto y a las habilidades sociales que desarrollan los niños de tres años a través del juego dramático. Así como describir las conductas desencadenantes de los conflictos entre pares y cómo la actitud de la maestra, desde la propuesta del juego dramático, favorece al desarrollo de estas habilidades.

Con relación a los resultados, se registró que mayormente los conflictos en estas edades son ocasionados por conductas de tipo de desempeño corporal y se originan durante el momento de desarrollo del juego dramático. Asimismo, se evidenció que las habilidades sociales fueron logradas por la mayoría de los niños en su totalidad y que éstas fueron empleadas por los mismos para solucionar los conflictos.

## ÍNDICE

<b>PARTE I: MARCO TEÓRICO</b> .....	<b>1</b>
<b>CAPÍTULO I: EL JUEGO DRAMÁTICO EN LA EDUCACIÓN INICIAL</b> .....	<b>1</b>
1.1. El juego dramático: definiciones, características e importancia.....	2
1.2 Estructura del juego dramático como actividad en el aula .....	8
1.3. Función del juego dramático en el currículum educativo.....	10
<b>CAPITULO II: LAS HABILIDADES SOCIALES EN LA INFANCIA</b> .....	<b>15</b>
2.1. Definición e importancia de las habilidades sociales .....	16
2.2. Otros conceptos asociados a las habilidades sociales .....	19
2.3 Las habilidades sociales en los niños de 3 años.....	21
<b>CAPITULO III: LA RESOLUCIÓN DE CONFLICTOS INTERPERSONALES Y LAS HABILIDADES SOCIALES QUE SE DESARROLLAN EN EL JUEGO DRAMÁTICO</b> .....	<b>31</b>
3.1. ¿Qué son los conflictos interpersonales? .....	31
3.2. Los conflictos interpersonales en los niños de 3 años .....	33
3.3. El juego dramático y la resolución de conflictos .....	38
3.4 El docente como mediador en el juego dramático y la resolución de conflictos..	39
<b>PARTE II: INVESTIGACIÓN</b> .....	<b>41</b>
<b>CAPITULO I: DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN</b> .....	<b>41</b>
<b>CAPITULO II: ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS</b> .	<b>46</b>
<b>CONCLUSIONES</b> .....	<b>76</b>
<b>RECOMENDACIONES</b> .....	<b>78</b>
<b>BIBLIOGRAFÍA</b> .....	<b>79</b>
<b>ANEXOS</b> .....	<b>83</b>

## INTRODUCCIÓN

En la presente tesis se busca analizar la contribución del juego dramático al desarrollo de las habilidades sociales para la resolución de los conflictos interpersonales en niños de 3 años.

Este tema de investigación surge debido a que consideramos que las habilidades sociales son parte esencial del desarrollo integral del niño, los cuales se desarrollan durante los primeros años de vida.

En la etapa pre escolar se presentan cambios muy rápidos en la dimensión social, cognitiva, motora del niño, entre otros. De acuerdo con Pérez (2000) esta es una etapa en la que el niño comienza a sentir rabia, frustración y miedo frente a las demandas de interacción social del contexto. Es por ello, que consideramos necesario tomar en cuenta las diversas situaciones que el niño vive en el aula, principalmente aquellas de conflicto y así promover el desarrollo de las habilidades sociales para su resolución.

Son diversas las razones por las que los niños entran en conflicto con sus compañeros, y distintas las formas de reaccionar de un niño frente a esta situación. Así pues, Vallés (2013) explica que cuando los conflictos entre los niños del aula suceden con frecuencia, significa que la debilidad de estos radica en la deficiencia de las habilidades sociales para interactuar con los demás. Es por ello, que estas habilidades constituyen recursos indispensables para la interacción de los niños con sus pares, ya que a través de estas el niño logrará relacionarse de manera adecuada con los demás,

entablar amistades, trabajar en equipo así como expresar sus disgustos y agrados de un modo correcto.

Por ello, nuestro proceso de investigación se inició a través del siguiente problema: ¿Cómo el juego dramático contribuye al desarrollo de las habilidades sociales para la resolución de los conflictos interpersonales en niños de 3 años? Para ello se plantearon los siguientes objetivos específicos:

- Describir los juegos dramáticos que se desarrollan en un aula de 3 años.
- Identificar y describir las reacciones más frecuentes de los niños que generan conflictos en dicha aula.
- Identificar qué habilidades sociales se desarrollan durante la realización de las actividades de juegos dramáticos en el aula.
- Relacionar las habilidades sociales que se desarrollan durante las actividades de juegos dramáticos con la resolución de conflictos.

Como antecedente a esta investigación se encontró la realizada por Laura Camacho Medina en el año 2012 sobre “El juego cooperativo como promotor de habilidades sociales en niñas de 5 años”, en esta investigación se propone y establece un programa de juegos cooperativos con lineamientos de acción para el educador, el cual permitió el incremento de las habilidades sociales y logró un mejor desarrollo de estas habilidades en la relación entre pares de un grupo de niñas de 5 años.

Asimismo, este trabajo ofrece aportes a nivel teórico, ya que realiza un estudio sobre las diferentes conceptualizaciones del juego, profundizando principalmente en el juego cooperativo, lo cual permite conocer qué habilidades sociales son promovidas por este tipo de juego. A partir de ello, este estudio organiza, propone y establece un programa de juegos para el desarrollo de las habilidades sociales, las cuales fueron aplicadas a nivel práctico.

Del mismo modo, esta investigación tiene relación con la presente, ya que busca describir las habilidades sociales que se desarrollan a través del juego; sin embargo, la tesis de la Lic. Camacho tiene como población principal a los niños de 5 años de edad, mientras que la actual investigación se basa en la edad de 3 años de educación inicial. Así pues, el tipo de juego al que se hace referencia es al juego cooperativo, mientras que el juego dramático es el medio por el cual se observarán las conductas de los niños en este tema.

La investigación mencionada ofrece aportes a nivel teórico, ya que realiza un estudio del desarrollo social, del juego dramático en la educación inicial y sobre la resolución de conflictos, profundizando especialmente en el desarrollo de las habilidades sociales. Este acercamiento teórico permite conocer qué habilidades sociales desarrollan los niños de 3 años durante el desarrollo de los juegos dramáticos, lo que posteriormente sirvió de sustento para realizar esta investigación.

A nivel metodológico dicha investigación, organiza y establece las conductas desencadenantes de los conflictos con el desarrollo de los distintos juegos dramáticos realizados en el aula. Asimismo, esta investigación, organiza y establece las habilidades sociales desarrolladas por los niños, al respecto presento la metodología y el análisis.

Para concluir con los aportes de esta investigación, a nivel práctico, se aplicó a un grupo de niños y niñas dos guías de observación que permitieron evidenciar las distintas conductas desencadenantes de los conflictos y las habilidades sociales adquiridas durante la realización de los juegos dramáticos, para así relacionar las habilidades sociales que se desarrollan durante las actividades de juegos dramáticos con la resolución de conflictos.

A continuación se describe brevemente la organización de nuestra investigación, la cual se ha organizado en dos partes.

La primera parte presenta el marco teórico, que está organizado en tres capítulos. El Capítulo I trata sobre el juego dramático en la educación inicial, en el cual se explica su definición, sus características, su importancia así como sus aportes. El Capítulo II desarrolla las habilidades sociales en la infancia, enfatizando en las habilidades que los niños de tres años desarrollan durante su proceso evolutivo. El Capítulo III trata sobre la resolución de los conflictos interpersonales y su relación con el juego dramático, explicando como este juego favorece la solución de los conflictos.

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, definición de variables y metodología empleada. El Capítulo II presenta el análisis e interpretación de resultados de manera analítica y crítica, permitiendo contrastar los resultados del instrumento aplicado de acuerdo a los objetivos y a las variables planteadas.

A partir de los resultados obtenidos se han planteado conclusiones y recomendaciones pertinentes para la investigación.

Finalmente, en la tesis se consigna las fuentes bibliográficas consultadas para la investigación y los anexos.

## **I. PARTE: MARCO TEÓRICO**

### **CAPITULO I**

#### **EL JUEGO DRAMÁTICO EN LA EDUCACIÓN INICIAL**

El juego dramático, constituye en la educación inicial un medio esencial para el desarrollo tanto individual como social del niño, ya que este tipo de juego no solo favorece su aspecto motor, sino también porque contribuye al desarrollo de los aspectos afectivos así como sociales. En este sentido, Sarlé (2006) considera que, el juego dramático en la etapa preescolar posee un valor psicopedagógico fundamental en el desempeño social de las primeras edades de vida, ya que favorece el crecimiento íntegro del cuerpo, desarrollando aspectos como: la inteligencia, la afectividad, la creatividad y la sociabilidad, siendo una de las fuentes principales del proceso de aprendizaje del niño.

Con respecto a ello, Moreno (2002) afirma que, “La vida infantil no la podemos concebir sin el juego, pues jugar es la principal actividad de la infancia que responde a la necesidad del niño de hacer suyo el mundo que le rodea, y el juego dramático cumple un papel fundamental en este proceso.” (p. 45)

De acuerdo con el autor, es a través del juego dramático, que el niño logra comprender y conocer su entorno. Este es un juego que está estrechamente relacionado con la posibilidad de construir, inventar y plantear una situación imaginada que se “aleja” de la realidad, y que pese a ello, sigue manteniendo un vínculo con ella debido a que las acciones que el niño realiza durante el juego están de acuerdo al modo como él comprende su mundo real.

El juego dramático además, permite abordar la enseñanza de valores así como favorecer el desarrollo de las habilidades sociales, contribuye a fortalecer ciertos aspectos básicos de las relaciones sociales de los niños entre sus pares, como por ejemplo: la escucha activa y la aceptación del otro. Es por ello, que se considera que la presencia del juego dramático es fundamental en la educación inicial, ya que este le ofrece un espacio de aprendizaje vivencial, brindándole la oportunidad al niño de relacionarse de manera satisfactoria con sus pares y con las personas de su entorno.

De este modo, a través del juego dramático, los niños consolidan también su seguridad y confianza en sí mismos, logrando relacionarse con los demás y desarrollando actitudes positivas frente al grupo.

### **1.1. El juego dramático: Definiciones, características e importancia.**

El juego dramático es uno de los juegos más comunes entre los niños de 3 años, el cual se caracteriza por su espontaneidad en las acciones que realizan los niños. De acuerdo con Piaget e Inhelder (1994), este se inicia aproximadamente alrededor de los 2 años con el juego simbólico, el cual es el juego del “*como si*”. Es a esta edad donde los niños empiezan a formar la función simbólica, la cual es la capacidad que tienen los niños para representar símbolos en la mente y está relacionada con el desarrollo del lenguaje. Así, el niño es capaz de representar una situación de la vida cotidiana como “comer”, realizando una serie de pasos como poner la mesa (cubiertos, vasos, platos), sentarse y hacer como si estuviera comiendo. Sin embargo, estas representaciones evolucionan a medida que el niño va madurando, como por ejemplo, el niño es capaz de representar la misma situación pero con objetos que se alejan al uso habitual, como utilizar un palo en vez de una cuchara; hasta que después ya no necesita de un elemento para poder simular que está comiendo, simplemente lo representa moviendo su mano como si estuviera sujetando una cuchara.

Situaciones como estas se desprenden de los juegos dramáticos, las cuales están teñidos de expresiones tales como “Yo soy la mamá y tu mi hijita” o “Este mi castillo y yo el rey”. En este juego, las muñecas, carros, peluches, aviones, entre otros, “cobran voz” gracias a la mirada atenta y a la acción del niño. Todas estas expresiones y acciones son propias del juego dramático, el cual le brinda al niño la oportunidad de desarrollar o evidenciar sus habilidades motrices, cognitivas y sociales.

Con relación a ello, Cañas (1992) sostiene que “El juego dramático implica un proceso intenso, placentero y revelador de muchas motivaciones ocultas que se esconden tras las “actuaciones repentinas” de los niños, se trata de jugar al juego de ser otros.” (p.27) En ese sentido, el autor considera que el juego dramático es la principal actividad dramática espontánea de los seres humanos, la cual les permite a los niños recrear la vida tal y como sucede cotidianamente, para luego comprender sus significados y así poder actuar en ella.

Este tipo de juego ha sido estudiado por diversos autores, para comprender y conocer su mundo. De allí que se han derivado diversas definiciones con relación al juego dramático. De acuerdo con Moreno (2002), el juego dramático es el principal medio que le brinda al niño la posibilidad de inventar y plantear una situación ficticia que aparentemente se encuentra lejos de la realidad; sin embargo, la base de este juego se encuentra en la experiencia vivida del niño, el cual se manifiesta de manera clara en la dramatización.

Por otro lado, Eines y Mantovani (1995), apuntando al rol del adulto que participa del juego dramático, lo define como una forma de dramatizar el juego espontáneo, en la que el adulto es el mediador de un grupo de niños que a partir de temas y personajes elegidos, crean e improvisan diversas situaciones.

No obstante, cabe señalar que existen términos que se utilizan indistintamente con el concepto del juego dramático, lo cual crea una confusión debido a la relación que se establece con el teatro. El concepto de juego dramático y el de teatro se asemejan por dar vida a situaciones tanto imaginarias como reales; sin embargo, ambos términos poseen concepciones distintas.

Con relación al teatro, Chalmers (2010) explica que su principal propósito es buscar que los participantes logren comunicar e interpretar situaciones previamente estudiadas y practicadas mediante instrumentos teatrales, con la finalidad de presentar un producto artístico, el cual posee ciertas cualidades como la efectividad, estética y cualidades artísticas, quedando de lado la espontaneidad.

De modo distinto, el juego dramático es en esencia espontáneo, ya que éste es un medio de libre expresión que implica representar las vivencias personales del niño, las cuales dan a conocer lo que éste percibe de su entorno, manifestándose de manera natural.

Es en el juego dramático, donde los niños buscan representar de manera colectiva aquellas situaciones que les son conocidas, siendo estas vivencias la base de este juego. Frente a ello, Glasgow (1995) afirma que, “Dramatic play is a type of symbolic play through which children use objects and invent scenarios giving them a meaning to interpret their roles.” (p. 36)<sup>1</sup>

De acuerdo con el autor, el juego dramático es un proceso en el que habitualmente, los objetos, las personas y los hechos, toman un significado distinto durante las representaciones. Por consiguiente, el juego dramático implica transformar el espacio y los objetos empleando la imaginación y creatividad, lo cual le permite al niño recrear situaciones y dar vida a los diversos elementos con mucha facilidad, siendo la espontaneidad una característica propia de este juego. De la misma manera, el juego dramático implica que el niño le otorgue distintas funciones a un mismo objeto según lo que desee recrear, demostrándose en sus acciones la incorporación de los mismos al jugar a los “superhéroes”, a “los policías”, a la “familia”, entre otros.

Sí se aborda el juego dramático como una actividad grupal se observa que durante su desarrollo, los niños admiten las convenciones del juego dramático sin saberlo, ya que se reparten roles, convierten el espacio para crear sus escenarios, emplean algunos materiales y transforman otros tomando acuerdos o aceptando propuestas. Según Cañas (1992), el juego dramático es una representación de un hecho que requiere de la participación de personas que anticipadamente han asumido sus papeles. Es por ello, que el juego dramático se constituye de la improvisación de un grupo de partícipes que de manera conjunta seleccionan uno o varios temas que se llevan a cabo de modo paralelo por ellos, otorgándole a tal representación una estructura dramática.

Es así que para Andrade (2004), el juego dramático contribuye al proceso de socialización del niño, debido a que esta es una actividad que requiere de un grupo, en el que las asociaciones y dramatizaciones se realizan de un modo espontáneo, favoreciendo la libertad de sus expresiones y también asumiendo acuerdos tácitamente. En consecuencia, se considera que el juego dramático es aquella actividad principal que favorece la comunicación, el proceso de socialización y la integración social entre los niños.

---

<sup>1</sup> El juego dramático es un tipo de juego simbólico a través del cual los niños usan objetos e inventan escenarios brindándoles un significado para interpretar sus roles.

## Características

Autores tales como Sarlé (2008) y Cañas (1992), han establecido una serie de características propias del juego dramático, las que resumimos así:

- Son juegos que se sustentan en la interacción social entre los pares y en las diversas experiencias personales que son compartidas.
- Los temas en los que se basan los juegos dramáticos, están relacionados a contextos sociales, reales o ficticios, ya sea propuesto por los propios niños o por el maestro.
- Los conocimientos del niño sobre las diversas situaciones de la vida cotidiana, se convierten en una especie de “guion interno”, las cuales permiten realizar una serie de acciones y relaciones durante el juego dramático.
- La espontaneidad y la libre expresión de los participantes son características esenciales del juego dramático.
- Tanto el lenguaje verbal como no verbal constituyen elementos fundamentales para el significado lúdico.
- Los recursos humanos y los materiales son fundamentales para convertir el espacio en objetos simbólicos y así representar ciertas situaciones.
- Es una actividad que no es de carácter formal, sino que este se construye durante el juego.
- El aula se “transforma” en un escenario, debido a la creación y a la libre expresión del niño.
- Todos los niños participan asumiendo diferentes roles sociales según el contexto que representan.
- Es un juego espontáneo del niño sólo o con un grupo pero también cuenta con la participación del maestro quien asume roles, según la necesidad y cada vez que el niño lo requiera.
- Las concepciones que el niño posee del mundo en general y de la realidad que lo rodea son exploradas y manifestadas de manera divertida, las equivocaciones no cuentan.
- En el juego dramático, usualmente los niños crean sus propios disfraces, compartiendo los materiales con los demás, ayudándose mutuamente.

Por tanto, estas características propias del juego dramático favorecen la libre expresión del niño así como su socialización, propiciando momentos significativos que incrementan la adquisición de las habilidades sociales.

**Importancia:**

Es a partir de los dos años hasta los seis, que el juego dramático se hace presente en el actuar del niño, siendo este el juego más típico y representativo de estas edades. Así pues, según Tejerina (2004), el juego dramático por ser un medio de expresión y de socialización, favorece significativamente el desarrollo integral de los niños, cuyos aportes a nivel general son:

- Conocer e interpretar el entorno que los rodea.
- Comprender y poner a prueba los conocimientos sobre los roles establecidos en la sociedad adulta.
- Desarrollar el lenguaje, puesto que los niños se comunican constantemente durante estos juegos, lo cual ocurre si están solos o acompañados.
- Favorecer la creatividad e imaginación.

Igualmente, Unicef (2010) se centra en dos aspectos que también permiten comprender la importancia del juego dramático en los niños pequeños. Estos son:

1. El juego dramático, es fundamental para promover el crecimiento integral del niño porque le permite comprender y conocer las actividades cotidianas que forman parte de la vida diaria de los adultos, reflejándolas en sus acciones como parte de su juego, siendo la experiencia un elemento esencial en el proceso de aprendizaje del niño.

El juego dramático se caracteriza por estar asociado a las acciones que el niño realiza con relación al papel que interpreta, por lo que el jugar “a la mamá o al papá” implicará que el niño realice acciones que se suelen realizar en casa como: mecer al bebé, cambiarle la ropa o bañarlo, además de cocinar, limpiar, salir de compras, etc.

De igual forma, estas acciones representan también el mundo laboral, como manejar, dar clase, trabajar en el campo o curar pacientes. Esto significa que el niño se encuentra inmerso en el mundo social en el que vive, percibiendo las acciones y actividades en torno a sus padres y a las personas más cercanas a ellos. Una situación similar ocurre con los personajes de la televisión, dentro de los cuales se observan que los personajes más interpretados por los niños

son los superhéroes, robots, piratas y princesas, ya sea de manera directa o a través de los muñecos.

En consecuencia, es importante resaltar que el juego dramático le permite al niño realizar una transición de lo real a lo imaginario, favoreciendo las habilidades de expresión verbal y corporal, así como las habilidades sociales para comprender, interpretar y enfrentar la situación social que se está representando. Parte de una situación imaginaria, son las reglas implícitas del mundo social, las cuales orientan el juego. Es por ello, que los niños que participan en un mismo juego no necesitan establecer acuerdos sobre las acciones y diálogos que implica cada rol del personaje, ya que ello ocurre de manera espontánea.

2. Desde el punto de vista psicológico, el juego dramático le permite al niño tener una perspectiva distinta de lo real, brindándole la oportunidad de desenvolverse a partir de lo que piensa. Tal como señala Aizecang (2005), en el caso del juego dramático, los “productos” y los “objetivos” no son aspectos que buscan desarrollar en los niños, sino la “imaginación”, la cual le permite aprender acerca de:

- Los roles y sus características.
- Los problemas y conflictos propios de dichos roles.
- Las actitudes que los participantes asumen de acuerdo a situaciones específicas.
- La búsqueda de soluciones de manera conjunta.
- El diálogo y la creación de un tema en común.
- La reelaboración de experiencias personales.

Desde el punto de vista educativo, Azar (1996) también plantea algunas características del juego dramático desde las cuáles se puede valorar su importancia.

Es **significativa**, ya que los niños se implican en las actividades que realizan cuando saben por qué las hacen, para qué les sirve, qué relación tienen con lo que ya aprendieron y al mismo tiempo, si responden a sus intereses y necesidades.

Es **movilizante**, ya que pone a disposición del niño una gran variedad de lenguajes y los moviliza a observar, preguntar, comparar, imaginar, involucrarse, integrar y comunicar.

Es **participativa**, ya que permite que los niños elaboren sus propias estrategias ante las situaciones planteadas y propician las interacciones y producciones grupales.

En definitiva, el juego dramático es el medio de socialización por excelencia que además de favorecer la libre expresión del niño y la participación activa del mismo, contribuye a su desarrollo integral, permitiéndole crear, imaginar y diferenciar lo ficticio de lo real, además de manifestar sus emociones, sus pensamientos así como sus agrados y disgustos.

## **1.2 Estructura del juego dramático como actividad en el aula**

Para Andrade (2004), la estructura principal del juego dramático está conformada por elementos específicos, como la motivación, la creación grupal, el desarrollo de la sesión y la ronda de conversaciones.

De acuerdo a ello, toda estructura, en primer lugar, debe tener un punto de *enfoque*. Es decir, debe existir un objetivo previamente definido que se desea lograr en el transcurso de la misma, y en base al cual se elegirían las actividades a desarrollar.

En segundo lugar, se debe seguir una *secuencia metodológica* que se mencionará a continuación, considerando los aportes de Bullón (2001):

### **a. Motivación:**

El inicio de una sesión, debe despertar el interés por participar y ello debe favorecer la capacidad para expresar y comunicar sus ideas de manera espontánea. Este momento se denomina motivación.

Las motivaciones pueden ser muy variadas y surgen a partir de cuentos, objetos, juguetes colocados en el ambiente, una anécdota, una pintura, ilustraciones, títeres, vestuario, máscaras o materiales que por lo general activen los sentidos del niño y lo prepare para la realización de la experiencia posterior, que es la creación dramática.

### **b. La creación grupal:**

En este momento, se considera la participación de todos los niños y se toma en cuenta elementos específicos, los cuales según Tejerina (2004), son los personajes y el escenario.

En cuanto a los personajes, estos son escogidos por los niños, ellos eligen quienes representaran a cada personaje del juego dramático, para ello es conveniente hacer un diálogo acerca de ellos, de cómo eran, qué hacían y donde vivían.

Además, es importante mantener la flexibilidad en la elección de roles, ya que no se debe olvidar en ningún momento la diversión y el placer del juego, intercambiando roles en función de los intereses de los niños.

Otro aspecto que se debe tomar en cuenta es la creación del escenario. Los niños tienen la oportunidad de crear las casitas de los personajes, el bosque o lo que ellos consideren el ambiente que sea necesario recrear y así fomentar la participación del grupo.

### **c. Presentación o desarrollo del juego dramático:**

Dicho momento, es totalmente voluntario. Es decir, que la participación del niño para interpretar, es natural y espontánea; ya que en los casos en que algunos niños no deseen participar en el juego, es posible que se contemple la posibilidad de que el niño observe y posteriormente motivarlo e invitarlo a participar.

### **d. Ronda de conversación**

Como parte final de la actividad dramática, el docente plantea una evaluación o comentario del juego realizado.

Según Andrade (2004), generalmente los niños comentan como se sintieron en el juego dramático, siendo fundamental que el docente promueva el respeto y la escucha a los comentarios de todos los integrantes del grupo. Se deduce entonces que el juego dramático se realiza como una propuesta del adulto que el niño resuelve personal y colectivamente con sus compañeros de aula y de modo libre.

De otro lado, cabe precisar que las actividades de juego dramático en el aula ameritan un nombre o título escogido por los niños. El título que los niños proponen a sus dramatizaciones en el juego dramático, nos indica sobre lo que desean representar en su juego, lo cual significa que, el tema adquiere un valor fundamental, ya que este implica la invitación a jugar de unos niños a otros, siendo este un primer acuerdo social sobre lo que sucederá en el juego. Un ejemplo de ello, es cuando parte de su juego los niños mencionan un tema en particular que puede estar relacionado a sus experiencias

personales, cuando dice que “había una vez un niño que tenía mucho miedo en su casita” probablemente estaría reflejando en sus acciones dramáticas situaciones de miedo sobre su vida familiar.

Del mismo modo, Saracho y Spodek (1998) afirman que “A child can be a parent, fire officer, chef, doctor, truck driver, puppy, superhero, princess o grouchy monster, and their actions can reflect the real or imaginary world that they know. (p.40)<sup>2</sup> De acuerdo con el autor, los contenidos temáticos que los niños representan durante el juego dependen del contexto y del momento en el que estos viven, reflejando en sus acciones creatividad y aquello que conocen del mundo que los rodea.

Para Ortega (1992), los contenidos temáticos que los niños llevan a cabo se establecen en las siguientes categorías:

- Contenido real y cercano al contexto social de los niños (realista).
- Contenido real pero lejano del contexto social (poco realista).
- Contenido imaginario, donde no hay un correlato en la realidad (nada realista)

De acuerdo a ello, la autora señala que los temas usualmente empleados por los niños en sus juegos son aquellos que se relacionan directamente con sus vivencias personales, como jugar: a la casita o a la maestra. No obstante, los temas compartidos con mayor frecuencia por los niños, también son aquellos que se alejan de la realidad, lo cual se observa en los juegos de súper héroes, de los personajes favoritos de la serie y de los dibujos animados.

### **1.3. Función del juego dramático en el currículum educativo**

El juego dramático como herramienta educativa ha brindado una serie de aportes a la educación, los cuales contribuyen al desarrollo integral del niño, cuyas aportaciones no solamente favorecen el desarrollo de las habilidades sociales y de la expresión artística, sino también al desarrollo de otras áreas curriculares.

---

<sup>2</sup> Un niño puede ser un padre, oficial de bomberos, el cocinero, médico, conductor de camión, perrito, superhéroe, princesa o un monstruo, y sus acciones pueden reflejar el mundo real o imaginario que ellos conocen.

### *1.3.1. Elemento motivacional para el aprendizaje. El aprendizaje vivencial*

De acuerdo con Ortega (1002), el juego dramático es un medio de libre expresión, ya que facilita la transformación del espacio por medio de la creatividad, así como el desenvolvimiento espontáneo sin temor a equivocarse y a ser criticados. De este modo, el juego dramático se convierte en un espacio significativo, en el que los pequeños pueden ir más allá de lo que conocen, puesto que no está sujeto a consecuencias frustrantes, lo cual hace de este juego un medio eficaz para el aprendizaje creativo y la exploración. Al mismo tiempo, el juego dramático le permite al niño expresarse libremente, favoreciendo su creatividad, siendo un ambiente apto para el hallazgo y el descubrimiento.

Además, Tejerina (2004) considera que el juego dramático favorece el aprendizaje vivencial, ya que este proceso se da de manera natural por ser un medio netamente motivador, el cual requiere de la expresión dramática del niño. Por lo tanto, es fundamental promover la participación de los niños no solo para que logren comprender el mundo que lo rodea, sino también para que puedan desempeñarse con seguridad en su entorno.

### *1.3.2. Desarrollo de la creatividad.*

Tal como se mencionaba, el juego dramático constituye un espacio en el que se fomenta la creatividad, puesto que desarrolla todas y cada una de los aspectos relacionados a éste, como la representación, la originalidad, la productividad, el pensamiento creativo o la resolución de conflictos, el aprendizaje creativo, y la vinculación afectiva con el medio. Parte de la naturaleza del juego dramático, se encuentran aquellas características que permiten potenciar la creatividad, ya que a través de esta se libera la imaginación.

Uno de los recursos básicos que forma parte del juego dramático son los materiales y los objetos, los cuales son una herramienta determinante para el desarrollo de la imaginación y de la experimentación creativo-simbólica. Este le permite al niño desarrollar la capacidad de transformación sobre los objetos: escenarios, construcción de materiales, transformaciones del espacio, creación de contextos, etc.

De acuerdo con Navarro (2006), el juego dramático permite crear nuevos espacios y establecer nuevos roles propuestos por el grupo, los cuales se convierten en

una experiencia real para los niños que probarán las consecuencias de diferentes comportamientos y acciones.

Por consiguiente, el juego dramático es un medio favorable para el desarrollo de la creatividad del niño, puesto que requiere de la construcción de nuevas situaciones y respuestas utilizando los recursos lingüísticos, corporales, musicales, gestuales, etc. Además, favorece el desarrollo creativo personal cuya evolución se debe en parte a la creación de los contextos creados a partir de este juego.

Los niños, a través del juego dramático, acaban descubriendo lo que es la creación colectiva, el cual revela el potencial creador del grupo manifestado en el juego, aceptando así sus propias capacidades y la de los demás. De igual forma, cada niño muestra una disposición diferente a la expresividad y a la creatividad, puesto que en sus acciones se reflejan situaciones vividas en diferentes circunstancias, sintiéndose plenamente parte de la historia, en la que tienen un papel determinado y en la que están pendientes de lo que va ocurriendo.

En definitiva, el juego dramático es un medio poderoso que contribuye al trabajo en común y a la creación colectiva, fortaleciendo los procesos creativos en la educación.

### *1.3.3 Desarrollo del área artística*

El juego dramático, debido a su capacidad de creación de contextos, le permite al niño extraer toda su capacidad expresiva y creativa, las cuales están estrechamente relacionadas al área artística, ya que ésta implica el desarrollo de la creatividad, puesto que los instrumentos dramáticos, plásticos y musicales que forman parte de esta, trabajan con la propia expresión del niño. De acuerdo con Navarro (2006), los juegos dramáticos, la imaginación y la creatividad les permite a los niños la construcción de diversos escenarios así como objetos que complementan el contexto al que representan, desarrollando así cualidades perceptivas y de autoexpresión, las cuales son requeridas en la Educación Artística.

### *1.3.4 Desarrollo de las habilidades expresivas y comunicativas*

En el caso del desarrollo de las habilidades expresivas y comunicativas, el juego dramático es fundamental, ya que a través de ésta se forma un ambiente lleno de

confianza para la expresión y comunicación con los miembros del grupo, adquiriendo confianza no solo en sí mismo sino también en los demás, superando el miedo a equivocarse. Este clima de confianza hace posible que el niño logre comunicarse, expresarse y manifestarse tal cual es, a la vez que va vivenciando la aceptación del grupo. Así, el juego dramático constituye un espacio apropiado para explorar los sentimientos, las emociones las conductas que los niños adoptan ante diversas situaciones, observando las posibles consecuencias que éstas pueden generar.

Por otro lado, Sarlé (2008) señala que, “El juego dramático es un medio para lograr la transición entre el mundo concreto y el mundo del pensamiento. Así, el pensamiento del niño se va flexibilizando, siendo la creatividad una herramienta básica. De este modo, el niño concibe en su pensamiento distintos usos para un objeto, y asume diferentes papeles y formas de hablar.” (p.27)

De acuerdo a lo que menciona el autor, en el juego dramático predomina el significado que el niño le otorga al objeto y a la acción. Es decir, que cuando el niño juega a hacer “magia” y utiliza un palo, está separando el concepto magia del objeto real. Es así como el niño logra manejar las palabras como propiedades de una cosa, construyendo la definición funcional de los conceptos, con lo cual va desarrollando el pensamiento abstracto y la capacidad de llevar a cabo elecciones conscientes.

Por último, el juego dramático demanda la colaboración y la participación del grupo, lo cual implica que cada miembro acepte y respete las propuestas de los demás y a partir de ellas seguir con el juego. Esto permite el enriquecimiento del grupo a partir de las propuestas personales creativas, y así cada niño irá descubriendo sus capacidades para la expresión, tanto verbal como no verbal, para la imaginación y la creación, por medio del proceso educativo del que forman parte y cuya herramienta principal es el juego dramático.

### *1.3.6 Aportaciones a otras áreas del currículum*

Si bien, el juego dramático se relaciona íntimamente con la creatividad, el arte y la expresividad, este es también una herramienta didáctica para la enseñanza de otras áreas por ser una fuente de carácter globalizador.

Para Moreno (2002), el juego dramático es parte esencial del **Área Psicomotriz**, ya que implica el desarrollo del cuerpo y de los sentidos, de la fuerza, del control muscular, del equilibrio y de la percepción, generando confianza en el uso de su cuerpo. Asimismo, favorece la coordinación dinámica global, permitiendo sincronizar los movimientos que el niño realiza al momento de jugar. Y favorece la estructuración del esquema corporal y el descubrimiento de sus capacidades y la relación con los demás.

Por otro lado, Andrade (2004) considera que este juego aporta al **Área Afectivo-emocional**, ya que como fuente de placer le genera al niño satisfacción emocional, permitiéndole la asimilación de experiencias difíciles y facilitándole el control de la ansiedad. Por ser un medio socializador e integrador, el juego dramático favorece la resolución de los conflictos a través de las diversas expresiones que surgen como parte de esta actividad. Esta área además, está relacionada con el aprendizaje de valores y de las normas de convivencia, como el trabajo en grupo, el respeto por las ideas y opiniones, el desarrollo de la iniciativa propia, y el reconocimiento y la aceptación de las reglas del juego, entre otros.

De acuerdo con Aizecang (2005) el juego dramático aporta considerablemente al **Área Cognitiva**, ya que favorece el desarrollo de las capacidades de pensamiento (pensamiento motriz, simbólico-representativo y pensamiento reflexivo), siendo un gran estímulo para la atención y la memoria. Además, fomenta el descentramiento cognitivo, ya que al asumir un rol el niño va dejando de lado su egocentrismo y empieza a manifestar intereses por los demás, potenciando el desarrollo del lenguaje. Como parte importante de esta área, el juego dramático incrementa el desarrollo de la imaginación y de la creatividad, logrando que el niño logre discriminar entre la fantasía y la realidad, ya que a partir de la ficción se potencia el desarrollo del pensamiento abstracto.

En consecuencia, se trata de un espacio holístico que permite tomar la integralidad del niño, ya que favorece el crecimiento íntegro del cuerpo, desarrollando aspectos como: la inteligencia, la afectividad, la creatividad y la sociabilidad, siendo una de las fuentes principales del proceso de aprendizaje del niño.

## CAPÍTULO II

### LAS HABILIDADES SOCIALES EN LA INFANCIA

El ser humano es un ser social por naturaleza, el cual se caracteriza por vivir en sociedad según las normas establecidas por él mismo.

Así pues, el ser humano necesita vivir en sociedad para relacionarse con los miembros de su comunidad y de esta manera desarrollar sus habilidades sociales; así requiere de familia, de amigos, de conocidos o simplemente necesita comunicarse con alguien. Esta necesidad del ser humano de relacionarse con otros es lo que da lugar a la existencia de nuestra sociedad, y cuanto más afectiva sea esta relación con los demás, mayor armonía y bienestar existirá entre sus integrantes. Por consiguiente, Muñoz García, Crespí Rupérez y Angrehs (2011) consideran que es necesario estudiar y mejorar continuamente las habilidades sociales desde los primeros años de vida, ya que de este modo se logrará el éxito en las relaciones interpersonales y por ende, una sociedad más armónica.

Con respecto a ello, Matson (2009) indica que, “Children come into the world immediately they seek to relate to others. Several months after their birth, they begin to be aware of themselves as individuals, with personal wants and needs. But once entering preschool, are given their first opportunities for similar-age social interactions.” (p.19)<sup>3</sup>

---

<sup>3</sup> Los niños vienen al mundo inmediatamente buscan relacionarse con otros. Varios meses después de su nacimiento, comienzan a ser conscientes de sí mismos como individuos, con deseos y necesidades personales. Pero una vez que entran a preescolar, reciben sus primeras oportunidades para las interacciones sociales, de diferentes edades.

De acuerdo con el autor, los niños desde muy pequeños necesitan de la interacción con otras personas, ya que a medida que crecen van tomando conciencia de sus necesidades y deseos personales. Asimismo, es importante considerar que estas habilidades son determinantes para la vida social del ser humano, influyendo no solo en el ámbito personal, sino también, en el ámbito profesional.

### **2.1. Definición e importancia de las habilidades sociales**

Si bien, no existe un consenso entre los distintos autores para definir las “habilidades sociales” de manera unánime. En bibliografía, el término “habilidades sociales” tiene sinónimos como: “habilidades de interacción social”, “habilidades para la interacción”, “habilidades de relación interpersonal” y “habilidades interpersonales”. Las habilidades sociales suelen considerarse como un conjunto de comportamientos interpersonales aprendidos. El término habilidad se utiliza para indicar que la competencia social no es un rasgo de la personalidad, sino más bien un conjunto de comportamientos aprendidos y adquiridos. Según Caballo (1999) las habilidades sociales son un conjunto de conductas emitidas por un individuo en un contexto interpersonal que expresa los sentimientos, actitudes, deseos, opiniones o derechos de ese individuo de un modo adecuado a la situación, respetando esas conductas en los demás, y que generalmente resuelve los problemas inmediatos de la situación mientras minimiza la probabilidad de futuros conflictos.

En adición, Monjas (1997) considera que las habilidades sociales son las conductas necesarias para interactuar y relacionarse con los iguales y con los adultos de forma efectiva y mutuamente satisfactoria. Para Vallés (1996), las habilidades sociales son las capacidades o destrezas sociales específicas requeridas para ejecutar competentemente una tarea. Se refieren a las estrategias seleccionadas por la persona y los niveles de habilidad demostrados durante las demandas situacionales y a las tareas encontradas en las actividades diarias. En la misma línea, Muñoz García et al. (2011) definen las habilidades sociales como la capacidad para interactuar con los demás en un contexto social dado de un modo determinado que es aceptado o valorado socialmente y, al mismo tiempo, personalmente beneficioso, mutuamente beneficioso, o principalmente beneficioso para los demás. Asimismo Gil (1996), considera que las habilidades sociales son conductas que se orientan a la obtención de distintos tipos de

reforzamiento, tanto del ambiente (consecución de objetos materiales o refuerzos sociales) como auto-refuerzos.

Por último Lecroy y Beker (2014) sostienen que “Social skills are ways of dealing with others that create healthy and positive interactions. It is vital for children to use social skills because they are the route to creating and developing relationships. They are needed for enriching social experiences, and they lessen the chance for negative interactions.” (p. 24)<sup>4</sup> Esto significa que las habilidades sociales son indispensables para el desempeño de los niños, ya que al interactuar con los demás establecen relaciones que pueden llegar a ser positivas.

Teniendo en cuenta los conceptos mencionados anteriormente, definiremos a manera de síntesis, que las habilidades sociales son un conjunto de conductas que le permiten a una persona interactuar con los demás expresando sus ideas, sentimientos y deseos, construyendo de esta manera una relación de respeto y beneficio mutuo.

Para Monjas (1997), algunas características más relevantes de las habilidades sociales son:

- Las habilidades sociales son conductas y repertorios de conducta adquiridos a través del aprendizaje siendo el entorno interpersonal un factor fundamental. Ningún niño nace sabiendo relacionarse adecuadamente con sus iguales.
- Las habilidades sociales contienen componentes motores y manifiestos (por ejemplo conducta verbal), emocionales y afectivos (por ejemplo ansiedad o alegría) y cognitivos (por ejemplo percepción social, atribuciones, auto-lenguaje). Las habilidades de interacción social son un conjunto de conductas que los niños hacen, sienten, dicen y piensan.
- Las habilidades sociales son respuestas específicas a situaciones específicas. La efectividad de la conducta social depende del contexto concreto en que se lleva a cabo. Una misma conducta interpersonal puede ser o no hábil en función de las personas que intervienen (edad, sexo, objetivos, relación, intereses) y de la situación en que tiene lugar (clase, parque).

---

<sup>4</sup> Las habilidades sociales son formas de tratar con otras personas que crean interacciones sanas y positivas. Es de vital importancia que los niños utilicen las habilidades sociales, ya que son el medio para la creación y el desarrollo de las relaciones. Son necesarios para enriquecer las experiencias sociales, y que disminuirá las posibilidades de interacciones negativas.

- Las habilidades sociales se ponen en juego siempre en contextos interpersonales; son conductas que se dan siempre en relación a otras personas (iguales o adultos), lo que significa que están implicadas más de una persona. Por eso es importante tener en cuenta a los otros ya que la conducta de relación interpersonal es interdependiente de la de los otros participantes. La interacción social es bidireccional, interdependiente y recíproca por naturaleza y requiere el comportamiento interrelacionado de dos o más individuos. Para que se produzca una interacción es necesario: la iniciación por una persona y la respuesta de la otra persona.
- En muchos conceptos, se señala que la puesta en práctica de las habilidades es seguida por un esfuerzo social u otro tipo de consecuencias positivas.

En conclusión, las habilidades sociales son adquiridas, básicamente, por medio del aprendizaje, estas implican comportamientos verbales y no verbales, específicos y discretos, las cuales son recíprocas por naturaleza y suponen una correspondencia efectiva y apropiada, favoreciendo las buenas relaciones y el éxito en la vida social.

### **Importancia**

El comportamiento interpersonal de un niño juega un papel vital en la adquisición de reforzamientos sociales, culturales y económicos. Según Fernández y Moreno (2001), los niños que carecen de los apropiados comportamientos sociales experimentan aislamiento social, rechazo y, en conjunto, menos felicidad. Asimismo, la competencia social tiene una importancia crítica tanto en el funcionamiento presente como en el desarrollo futuro del niño. Por ello, las habilidades sociales no solo son importantes por lo que se refiere a las relaciones con los compañeros, sino que también permite que el niño asimile los papeles y las normas sociales.

En ese sentido, Aizecang (2005) sostiene que “La habilidad para iniciar y mantener una interacción social positiva con los demás es considerada por muchos como una consecución esencial del desarrollo, dado a que las interacciones sociales proporcionan a los niños la oportunidad de aprender y de adaptarse al contexto social, emocional y académica. (p. 21)

En base a lo citado, las habilidades sociales permiten aumentar la autoestima, la integración del niño en el grupo, expresar sentimientos, actitudes, deseos, opiniones

y derechos de un modo adecuado, respetando esas conductas en los demás, resolviendo problemas de forma inmediata; lo que reduce la probabilidad de que aparezcan futuros problemas. Precisamente, Pérez (2000) explica que un equilibrio entre la cognición y las habilidades sociales, derivará en individuos competentes no solo para afrontar retos cognitivos, sino para gestionar soluciones integrales mediante la aplicación de habilidades de negociación, trabajo en equipo y manejo de conflictos, entre otros.

De acuerdo con Vallés (1996) las habilidades sociales son cada vez de mayor importancia debido a que se encuentran ligadas al desempeño del sujeto con relación a su entorno y a los otros. En este sentido, las habilidades sociales y la adaptación social, son de suma relevancia ya que estas favorecen la adaptación social, escolar y psicológica durante la infancia, contribuyendo a la aceptación personal.

Finalmente, en el contexto escolar la importancia de las habilidades sociales viene dada por las relaciones que el niño establece con sus pares, debido a que se encuentra en una etapa de control de las emociones y en proceso de socialización, es usual que los niños reaccionen de manera agresiva. Por ello, es necesario promover el control de las habilidades sociales básicas como escuchar y comunicar; respetar a las personas lo cual implica aceptarlas y valorar sus derechos; mantener una comunicación receptiva que atienda a los demás con comunicación verbal y no verbal; practicar la comunicación expresiva, compartir emociones; tener comportamiento pro-social y de cooperación y tener la capacidad para solucionar conflictos.

## **2.2. Otros conceptos asociados a las habilidades sociales**

Como es sabido, existe una amplia variedad de conceptos sobre el tema de las habilidades sociales, ya que este término se relaciona estrechamente con otras expresiones que se encuentran implicadas en la interacción social y en el establecimiento de las relaciones interpersonales. Dentro de las cuales se destacan la asertividad, el comportamiento adaptativo y las habilidades interpersonales.

### *2.2.1 El comportamiento adaptativo*

El comportamiento adaptativo, según Pérez (2000), hace referencia a las habilidades requeridas por el niño para funcionar independientemente en el entorno social. Las habilidades necesarias para esta adaptación son las referidas a la autonomía personal, a las que sirven para poder funcionar en la comunidad y a las habilidades

interpersonales o habilidades sociales. Por ello, las habilidades sociales forman parte de dicho comportamiento interpersonal, ya que le permiten al niño desempeñarse según cada contexto.

### 2.2.2 *La asertividad*

De acuerdo con Monjas (1997) se plantea la asertividad como una de las habilidades sociales que la persona debería poseer en su repertorio conductual para relacionarse satisfactoriamente con las personas de su entorno.

En este caso, la palabra asertividad se deriva del latín “*asserere*”, que significa afirmar. Según Muñoz García et al. (2011) la asertividad es la capacidad que tienen las personas de expresar sus derechos, necesidades, opiniones o sentimientos y manifestar sus convicciones, de la manera más apropiada según la situación en la que se encuentre, sin agredir los derechos o el interés de los demás ni los suyos.

En adición, Inglés (2003) afirma que “La conducta asertiva permite a las personas defender sus derechos personales sin ansiedad y expresar sus sentimientos y opiniones de manera honesta y directa, sin violar los derechos de las otras personas.”(p.53) De acuerdo con el autor, una persona asertiva sabe cuándo, cómo, dónde, por qué y para qué, expresar su opinión y responder afirmativa o negativamente a determinadas situaciones y peticiones, sin que haya un conflicto con la otra persona. En el caso de los niños de 2 a 5 años, Caballo (1999) explica que estos se encuentran en proceso de reconocimiento del otro, de sus necesidades, gustos y desagradados. A medida que el niño crece, muestra interés por relacionarse con otros, es en ese momento donde los niños comienzan a tomar en cuenta a sus pares, llevando a la práctica la escucha activa y estableciendo una comunicación segura y eficiente.

### 2.2.3 *Habilidades interpersonales*

Según Inglés (2003) las habilidades interpersonales son un conjunto de conductas emitidas por una persona en una situación social, que expresa y recibe opiniones, sentimientos y deseos, que conversa, que defiende y respeta los derechos personales, de un modo adecuado, aumentando la probabilidad de reforzamiento y disminuyendo la probabilidad de problemas en las relaciones con los demás. Estas habilidades implican el desarrollo de la empatía, la cual es la capacidad para sentir, entender cuestiones y situaciones de otra persona desde su perspectiva. Para Moreno

(2001), la adquisición de la empatía en los niños requiere de un proceso paulatino, puesto que para lograrlo es importante que los maestros les brinden los espacios en los que puedan relacionarse con sus pares, y así desarrollar la conciencia del grupo, lo cual significa la capacidad para trabajar en equipo.

De este modo los niños podrán relacionarse de manera más armónica con sus compañeros, manteniendo una comunicación efectiva de sus emociones e ideas.

En conclusión, cada uno de estos conceptos refleja las conductas que se llevan a cabo durante el proceso de socialización, las cuales se van desarrollando a medida que el niño crece, favoreciendo su desempeño en diferentes contextos y las relaciones con los demás.

### **2.3 Las habilidades sociales en los niños de 3 años**

Hacia los 3 años, la mayoría de los niños comienzan a verse como parte de un mundo más grande, el cual implica dominar ciertas habilidades para así agradar a las personas de su entorno –adultos y niños- para posteriormente hacer amigos y formar parte de un grupo social. De acuerdo con Piaget (1962) citado por Inglés (2003) los niños de estas edades se encuentran en la etapa pre-operacional, por lo tanto, una de las principales características de estos niños se sustenta en la contemplación cada vez más frecuente de sus acciones, volviéndose más conscientes de cómo su conducta puede provocar premios como sonrisas, abrazos y palabras de elogio; y de cómo estos pueden generar castigos o rechazos como ceños fruncidos, reprimendas o pérdidas de privilegios.

Del mismo modo, los niños de esta edad han adquirido el deseo tanto de agradar a otros como el de evitar la censura actuando de ciertas maneras, muchos todavía sólo piensan sobre cómo su conducta afecta a otros sólo después de que ellos han reaccionado de una manera inadecuada.

Según Papalía (2005), pese a que los niños de esta edad probablemente puedan ser conscientes de las consecuencias negativas de una conducta ya ejecutada, a menudo no piensan en los resultados probables de su conducta antes de realizar la acción. Asimismo, señalan que durante estos años, el niño también se encuentra en una etapa de transición desde el juego paralelo, en el cual él realiza sus juegos de forma independiente mientras sus compañeros hacen lo mismo a su lado, hacia otro juego

más interactivo y cooperativo. De este modo, las interacciones sociales se vuelven más frecuentes y complejas y las amistades se vuelven cada vez más importantes.

Como parte del aumento de las interacciones sociales, surge la necesidad del niño de desarrollar una gama de habilidades que le permitan relacionarse de manera satisfactoria con sus pares y así potenciar su capacidad para establecer amistades y para resolver conflictos.

De acuerdo con Ferland (2005), los niños de 3 años están prestos a desarrollar sus habilidades sociales, beneficiándose con su adquisición a través de actividades que impliquen la interacción del grupo. Asimismo, Michelson (1997) señala que puede enseñarse con éxito a los niños de 3 años a utilizar estas habilidades para resolver los conflictos interpersonales. Tales habilidades permitirán que el niño de 3 años sea capaz de relacionarse con sus compañeros de manera adecuada, de expresar sus emociones y de comprender y escuchar a las personas de su entorno. Estas habilidades son:

### **Escucha a las personas de su entorno:**

Saber escuchar, es una de las habilidades principales en la interacción social de todo ser humano. Si bien, esta parece una actividad muy sencilla de realizar, esta puede tornarse complicada si no se brindan los espacios necesarios para ponerlo en práctica.

En el caso de los niños en edad preescolar, se puede lograr que estos desarrollen la capacidad de escuchar a través de actividades que generen interés y capten su atención a través de la comunicación, como por ejemplo: los cuentos. Adicionalmente, los juegos grupales como los juegos dramáticos favorecen la escucha activa en los niños, puesto que parte esencial de la participación se centra en los acuerdos e ideas que ellos mismos proponen, y para ello, es necesario que presten atención.

Por lo tanto, escuchar implica que el individuo manifieste ciertas conductas que indican que claramente está prestando atención a la otra persona. Estas señales de escucha permiten llevar a cabo una relación más armónica y una participación más eficaz, pues así el niño sabrá cuándo es su turno, cuál es su rol y en qué momento del juego realizar las indicaciones dadas.

Con relación a ello, Ovejero (1998) señala una serie de componentes que forman parte de la acción “escuchar” en los niños de 3 a 5 años.

Componentes no verbales:

- Postura dirigida hacia el interlocutor.
- Expresión facial de atención.
- Establece contacto visual.
- Gestos y movimientos: movimientos afirmativos con la cabeza, sonreír.
- Imitar (“reflejar”) la expresión facial del que habla

Componentes verbales:

- Murmullos de aprobación o negación: “Umm, Umm...”, “aha”, etc.
- Hacer alguna pregunta breve para aclarar algún punto.
- Referencia a afirmaciones anteriores hechas por la otra persona (desde recordar su nombre hasta recordar otros detalles sobre hechos, sentimientos o ideas expresadas por la otra persona) indican un interés en ella (al recordar lo que ha hablado en otra ocasión) y es muy probable que la anime a participar más activamente en la interacción que está teniendo lugar.

Estos componentes nos dan señales de que el niño está poniendo en práctica la habilidad de “escuchar” y ello, puede ser aprovechado por los maestros para incorporar acciones motivadoras que les permita aplicar la habilidad cuando sea necesario y así contribuir al desarrollo de esta habilidad.

### **Participa en los juegos grupales:**

De acuerdo con Unicef (2010), la participación infantil genera en los niños confianza en sí mismo y un principio de iniciativa, permitiendo que se desempeñen como sujetos sociales con la capacidad de expresar sus emociones, opiniones y decisiones.

De igual forma, la participación infantil permite que los niños se relacionen tanto con sus pares como con los adultos y ello se inicia desde la familia. En la escuela, la participación infantil incrementa ya que el niño tiene la oportunidad de interactuar

con otros, no solo a través de las rutinas diarias sino también durante los juegos propuestos.

Uno de los aspectos fundamentales que todo maestro debe tomar en cuenta para promover la participación de los niños, es el ritmo de aprendizaje que cada uno de ellos posee, puesto que los seres humanos se desarrollan en distintos procesos. Cada uno vive y se desenvuelve en medios y culturas diferentes y a lo largo de su vida ha vivido múltiples experiencias y enseñanzas, de tipo formal e informal, las cuales determinan sus capacidades en los diferentes niveles del desarrollo infantil. Por lo tanto, las aptitudes dependen de su entorno, así como de las oportunidades de cada uno para realizarlas.

Para Azar (1996) nunca debe concebirse como una simple participación la de los niños, ya que esta implica un proceso de aprendizaje así como el desarrollo de esta habilidad social, la cual es fundamental para establecer vínculos con otras personas.

Debido a su naturaleza, los niños son entusiastas y a medida que crecen desarrollan la necesidad de estar en contacto con los demás. Es por ello, que los maestros deben proporcionar los recursos para motivar el ánimo y llevar a cabo juegos y actividades que estimulen la participación de los mismos.

Tal como señala Bullón (2001), existen diversos juegos y actividades que los maestros pueden plantear para promover el desarrollo de la participación de los niños; sin embargo, señala que el juego dramático es uno de los medios esenciales que favorece la adquisición de esta habilidad social, puesto que los diferentes momentos en el que se desarrolla el juego, los estimulan a expresarse de diferentes maneras, proponiendo ideas y soluciones a los posibles problemas que se puedan presentar. De este modo el niño desarrolla su habilidad para participar en distintos espacios y ser partícipes de la resolución de los conflictos interpersonales.

**Sigue indicaciones sencillas:**

De acuerdo con Ovejero (1998) esta es una habilidad social que permite el buen desempeño y las buenas relaciones interpersonales en los niños de 3 años, ya que esta se relaciona estrechamente con la habilidad de “escuchar”, la cual es fundamental no solo para comunicarnos adecuadamente, sino también para desenvolvernos de modo

que no lastimemos a los demás. Por ende, el seguir las indicaciones implica que los niños escuchen los acuerdos, los límites y las pautas del juego o de las actividades que se realizarán en el aula.

Para asegurarnos que las indicaciones han sido entendidas por los niños, es importante brindárselas de manera muy clara y precisa, es decir, que estén dotadas de un lenguaje sencillo y que consistan en uno o dos pasos hasta que los niños estén familiarizados con ellas.

### **Comparte los materiales con sus compañeros:**

De acuerdo con Michelson (1997), son comportamientos normales que los niños quieran poseer y negarse a compartir, debido a que el niño entre los 2 a 5 años se encuentra en el proceso de construcción de su yo, siendo en un inicio egocéntrico puesto que prioriza sus necesidades y deseos y aún no comprende los intereses de los demás.

Con relación a ello, el niño descubre una noción importante: la propiedad. A partir de entonces, sabe que este juguete le pertenece por completo, por ende, aún no se siente inclinado a compartir. Se niega a ello, porque intenta, de alguna forma, defender su puesto entre los demás, lo cual genera que se exprese gritando, peleando e incluso mordiendo, provocándose frecuentes conflictos vinculados con el deseo de poseer un objeto.

Desarrollar esta habilidad requiere de un largo aprendizaje, pues para lograr que el niño acepte compartir, ha de ponerse en el lugar de los demás. En este sentido, Papalia (2005), señala que existe una estrategia para ayudar a los niños de 3 años a desarrollar esta habilidad, la cual se sustenta en la enseñanza del principio de reciprocidad: "Si quieres llevarte esto, podrías prestar eso a cambio". Y así, precisar lo que es de él, lo que es del otro y lo que es de todo el mundo.

Por otro lado, Tejerina (2004), explica que el juego dramático, es el medio fundamental para ampliar la capacidad de empatía hacia los demás, y disminuir el egocentrismo propio del infante preescolar.

Una vez bien integrada la noción de propiedad, el pequeño está más apto para compartir. De acuerdo con Vigotsky (1969) citado por Papalia (2005) señala que

también tienen un papel fundamental los niños que lo rodean. Para él son una referencia de formas de hacer y de comportarse, y poco a poco identifica y verbaliza aquello que le gusta y aquello que no. Por lo tanto, surge la necesidad de estar cerca de ellos y es capaz de compartir algunos juegos y materiales con la finalidad de enriquecer su juego y disfrutarlo.

Entre los 3 y 4 años, surge el juego compartido entre niños, son felices jugando con otros niños de su edad y buscan relacionarse constantemente; aunque surgen conflictos, aprenden poco a poco a gestionarlos, desarrollando de este modo sus habilidades sociales, como compartir sus juegos con otros niños y entablando así una amistad.

### **Comunica lo que piensa a las personas de su entorno:**

La interacción entre iguales implica que el niño sepa comunicar sus gustos, desagradados, ideas y emociones. Si bien, los niños de 3 años aún se encuentran en proceso de lograr expresar lo que sienten de manera verbal, el desarrollo de esta habilidad social puede lograrse con satisfacción si se les brindan las oportunidades necesarias de interacción, especialmente, si estas se dan con otros niños.

En base a ello, Pérez (2000) señala que el juego es el principal medio para desarrollar sus habilidades comunicativas y que el progreso de estas se deben a su gran contenido lúdico que resulta atractivo y motivador para los pequeños. Asimismo, Chalmers (2010) considera que el juego dramático tiene un valor educativo muy importante, no por la cantidad de relaciones que establezca sino por los tipos de relaciones que influyen en forma positiva en el rendimiento y resultado de la adquisición de las habilidades sociales, por ejemplo cuando existen puntos de vista diversos y surge un conflicto; así también cuando uno enseña al otro a través de explicaciones o ejemplos; y cuando se coordina roles y se distribuye responsabilidades para ejecutar una tarea.

Para mantener una comunicación eficaz y constante para la resolución de conflictos, y para lograrlo, Álvarez (1998) señala que se debe priorizar el desarrollo y el aprendizaje de las siguientes habilidades:

- *Escuchar y entender*: desarrollar mecanismos que nos ayuden a recibir y comprender los mensajes que nos hacen llegar otras personas.

- *Comprender los elementos del contexto*: es decir, las características del espacio en el que se sitúa la interacción para mejorar el entendimiento entre ambas partes.
- *Saber mantener unos canales* (medios a través los cuales se realiza la comunicación) óptimos.
- *Favorecer las redes de comunicación* participativas para que todo el mundo tenga la opción de opinar y aportar ideas.

Adicionalmente, es importante tener en cuenta que la comunicación, especialmente, en los niños puede ser verbal o no verbal y para llegar a ser comprendida, esta debe tener coherencia, de lo contrario, el receptor no sabrá comprender el mensaje de forma clara.

Del mismo modo, es necesario destacar que una comunicación eficaz evita, en su mayoría, los conflictos interpersonales, ya que la causa principal de estos es la incomunicación y la mala comunicación.

### **Expresa sus emociones a través de gestos y/o de manera verbal:**

De acuerdo con Navarro (2006), esta es una habilidad que no es otra cosa que la capacidad de afirmación ante los otros, capacidad de autoafirmación en sociedad y que se inscribe en el colectivo de habilidades sociales, y es también en la interrelación con lo demás que se desarrolla la capacidad de expresar las emociones.

Así pues, Gardner (1998), señala que la inteligencia interpersonal le permite al ser humano tener un conocimiento acertado de sí mismo, de sus estados de ánimo, intenciones, temperamento y deseos. En su forma más básica, señala que este se inicia desde edades muy tempranas con la diferenciación de los sentimientos, de dolor o de placer, y que estas discriminaciones internas favorecen el reconocimiento y el entendimiento de las propias emociones, intereses y expectativas, las cuales mejoran la capacidad de relación con los otros.

El reconocimiento y entendimiento de las emociones se inicia a través de gestos y movimientos corporales, que les indican a los demás lo que la otra persona siente. Para Cervera (1996), el rostro colabora intensamente en la expresión corporal, y los movimientos nos refieren rasgos de la personalidad, el estado de ánimo, sensaciones de alegría, tristeza, odio, amor, dolor, etc., y todos los sentimientos que puede experimentar la persona, en este caso los niños. Es de esta manera como los niños de

3 años aprenden a diferenciar las emociones de aquellos que los rodean, especialmente, con sus pares.

Por otro lado, Carpena (2003), explican que las posibilidades de regulación de la expresión de las emociones será cada vez más asertivas sí los niños tienen la oportunidad de vivenciar experiencias de aprendizaje que estén orientadas a estimularlas y desarrollarlas, en este sentido, el juego dramático constituye un espacio donde los niños tienen la posibilidad de expresar sus emociones y poner en práctica el manejo adecuado de las mismas.

Al jugar, el niño utiliza su fantasía en un espacio emocionalmente seguro, en donde los sentimientos pueden expresarse libremente y, en consecuencia, controlarse y elaborarse independientemente del reconocimiento y la aprobación del adulto. Gran parte del juego dramático se motiva en procesos internos, deseos insatisfechos y ansiedades, y es a la vez, un medio de autorrealización. Toda la gama de sentimientos se expresa y experimenta mientras el niño alterna con los demás en el juego dramático, incluso pueden ocurrir conflictos y que se responda de manera agresiva. El tono que emplean y la emoción al comunicar sus intereses y emociones suelen dar rienda a que el otro pueda defenderse o dar explicaciones para transar o negociar la situación. De este modo, el niño conoce la alegría y la tristeza, el afecto y el rechazo, el enojo y el placer, la satisfacción y el disgusto. El niño aprende a saber qué son los sentimientos.

#### **Acepta a sus compañeros permitiendo el acercamiento:**

Fernández y Moreno (2000), señala que los niños expresan de muchas formas sus afectos por otros niños, como el jugar juntos, preguntando por los que están ausentes e invitándolos a jugar a su casa. Estas situaciones surgen como parte de las interacciones, relaciones y juegos que se llevan a cabo en el aula.

Los niños, en su proceso de socialización también expresan desagrado por otros niños, no jugando con él, no tomándolo en cuenta, diciéndole cosas, riéndose de lo que dice o hace. Las interacciones entre los adultos y niños pueden modelar o reforzar estos comportamientos, por ello, es importante brindarles la oportunidad de jugar y trabajar con otros, ya que esto les permitirá aprender que todos tenemos algo para aportar y a experimentar las diferencias y similitudes, llevándose a cabo las interacciones en un clima de aceptación positiva.

Rosario Ortega (2000), plantea que los juegos se disfrutan más no sólo en compañía de otros, sino en cooperación con ellos, lo cual favorece las relaciones sociales entre los miembros del grupo así como los procesos comunicativos. Además, Marín (2008) señala que tener un compañero de juego significa compartir complicidades porque los niños enseñan sus logros y aprenden las de los otros. También la interacción hace que el juego sea más rico porque cada niño aporta su personalidad y su saber. En adición, señala que un compañero hace que el juego sea más emocionante divertido, a través de risas, alegría y entusiasmo.

Es en el juego donde surgen los conflictos y los desacuerdos, por ello es importante resaltar que aceptar a los demás no significa que se deban permitir conductas que hieren a otros; como por ejemplo, pellizcar, empujar o pegar a un compañero; sino que esta se trata de aceptar a las personas tal como son, lo cual implica aprender de ellas y valorar las diferencias.

### **Espera su turno para hablar y/o recibir los materiales**

De acuerdo con Andrade (2004) esta es una habilidad social que se desarrolla a través de experiencias significativas, las cuales favorecen las interacciones de los niños con sus semejantes, proporcionándole al niño la oportunidad de conocerse a sí mismo y aprender normas sociales, a la vez que ejercita sus habilidades y destrezas, ya sean físicas, cognitivas y sociales. Por lo tanto, el juego es el medio por excelencia que le permite al niño entender y respetar normas, lo cual significa vivir en sociedad para tener una buena convivencia, de modo que goce de pasar un buen tiempo con sus amigos, a la vez que aprende a seguir un orden y esperar un turno.

En este sentido, el juego dramático les proporciona a los niños la oportunidad de establecer y aprender algunos acuerdos sobre su participación en las sesiones, a respetar el turno para su participación, manifestando una actitud de apertura y escucha hacia las opiniones de los demás, y así poder plasmar sus fantasías a través de sus intervenciones durante el juego.

Para Papalia (2005) a mediados de los tres años y medio, el egocentrismo disminuye, lo cual genera que el niño tome gradualmente conciencia de los derechos de los demás. Por ende, aprende a compartir, a esperar su turno y a divertirse en compañía de otros. Asimismo, Ferland (2005) indica que el niño se halla en la etapa

del juego socializado, por eso comparte situaciones de juego y materiales. Juega con grupos numerosos, le gusta participar, cooperar y mantener la unidad grupal. Respeta los turnos y exige que los demás hagan lo mismo. Escucha atento los relatos de sus compañeros y hace preguntas para conocer más detalles de lo sucedido.

Finalmente, se puede afirmar que el juego ayuda a los niños a socializarse y por ende aporta a lograr habilidades como la necesidad de relación, porque el niño necesita el contacto con otros para desarrollar habilidades como empatía, saber escuchar, saber expresarse, negociar, etc. Asimismo aprende a negociar, interiorizar y respetar normas, las cuales se dan en ocasiones de forma innata dentro del grupo de niños como no hacer trampas, no gritar a un compañero o respetar su turno.

## CAPÍTULO III

### LA RESOLUCIÓN DE CONFLICTOS INTERPERSONALES Y EL JUEGO DRAMÁTICO

#### 3.1 ¿Qué son los conflictos interpersonales?

Los conflictos forman parte del proceso social del ser humano, los cuales son inherentes a éste. Los conflictos surgen del desacuerdo entre dos o más personas; sin embargo, no se trata de eliminarlos, sino más bien de saber manejarlos y resolverlos por vías pacíficas, lo cual puede contribuir a potenciar el cambio social. En base a ello, Chaux (2012), concibe los conflictos como una oportunidad de cambio social, en donde el ser humano participa y está siempre presente en los diversos escenarios.

En adición, Trantham (1995) sostiene que “Many children have problems sharing, taking turns, and negotiating roles when they play together. These recurrent conflicts are great opportunities for educators to help them practice social skills. (p.33).<sup>5</sup> En ese sentido, el autor señala que uno de los principales escenarios en el cual se desarrolla el ser humano, es la escuela. Dentro de este, el aula se convierte en uno de los ambientes en el que los conflictos surgen continuamente, lo cual es propio de la convivencia, siendo este uno de los principales escenarios donde el niño se mantiene en constante interacción con otras personas, especialmente, con sus pares.

---

<sup>5</sup> Muchos niños tienen problemas para compartir, tomar turnos, y negociar los roles cuando juegan juntos. Estos conflictos recurrentes son grandes oportunidades para los educadores y así poder ayudarles a poner en práctica las habilidades sociales.

De acuerdo con Navarro (2006) los conflictos que se llevan a cabo en el aula son los conflictos interpersonales, los cuales se caracterizan porque implican a dos o más personas.

Referente a ello, el MINEDU (2013) sostiene que “Los conflictos son situaciones naturales que se dan en la vida de las personas y, con mayor intensidad, en el aula, por ser este un espacio donde conviven niños que están aprendiendo a relacionarse con los otros. (p.16) Lo cual significa que, el conflicto y el afronte de estas situaciones, son propios de la dinámica social, siendo naturales y frecuentes en la vida de los niños, las cuales son necesarias para su socialización. Para Ramos (2006), un conflicto se produce cuando hay un enfrentamiento de intereses o de las necesidades de una persona con los de otra, o con los del grupo. Así, una misma situación puede ser percibida de manera distinta por diferentes personas, dependiendo de estas percepciones y de las diversas experiencias de vida, los niños pueden llegar a expresar sus emociones y sentimientos de una manera poco adecuada.

Una de las principales situaciones en la que se genera conflicto entre los niños, se da cuando ambos quieren jugar con el mismo juguete y quieren ser el primero en tenerlo. Si bien, situaciones como estas pueden parecerle a los adultos poco importantes, para los niños son significativas, pues estas se relacionan con la construcción de sus sentimientos de confianza en sí mismos y de amistad con otros.

Es por ello, que no se debe minimizar los conflictos entre los niños, ni considerarlos como asuntos pequeños que deben resolverse entre ellos, restándole importancia porque son problemas menores y sin “grandes consecuencias” físicas y emocionales, debido a que los niños no poseen tanta fuerza para golpearse ni tanto vocabulario para agredirse. Para Boggino (2003), no es posible pensar que existen niños “buenos” y niños “malos”, ya que esta idea considera que los “malos” son los que generan conflictos y los “buenos” nunca los tienen o los evitan siempre porque dan la razón a los demás, cediendo siempre en la negociación del acuerdo, y en muchos casos evitando expresar sus necesidades y deseos.

Desde esta perspectiva, los conflictos son naturales, frecuentes e inevitables en la vida del aula. Por ende, lo que se tiene que evitar es que los conflictos se transformen en agresiones o peleas, y para ello, es necesario promover que el niño ponga en práctica

su autonomía, haciendo frente a la situación problemática de alguna manera que no sea huyendo ni agrediendo. De esta manera, el niño logrará buscar una solución basada en la conversación y en la negociación con la otra parte.

### **3.2. Los conflictos interpersonales en los niños de 3 años**

Las interacciones con el otro son vitales para que el niño desarrolle la conciencia de sí mismo, la conciencia del otro, la internalización de las normas y los límites. Ello contribuye a que el niño logre comprender que no todo está permitido, que tiene que aprender a autorregularse y a interesarse por las demás personas.

En ese sentido, Trantham (1995) señala que “Learning to handle conflicts in productive ways is an important social skill that children will use throughout their lives. When the educators help preschoolers practice resolving conflicts, they become more sensitive to the needs and feelings of others.” (p, 25)<sup>6</sup> De acuerdo con el autor, es importante que los maestros promuevan en los niños la búsqueda de soluciones para lograr resolver los conflictos con sus pares. Cuanto más se ponga en práctica las habilidades de comunicación y de escucha activa, los niños tomarán más conciencia del otro.

Por otro lado, el autor señala que las agresiones pueden ser primarias o secundarias. Las agresiones primarias son aquellas que corresponden a los procesos naturales del desarrollo, con la necesidad de ser uno mismo, de afirmarse, de diferenciarse del otro o de oponerse. Mientras que las agresiones secundarias tienen que ver con una acción planificada y elaborada, como por ejemplo, robarle un juguete a su compañero.

Es la agresión primaria la que suele presentarse en los conflictos interpersonales de los niños de 3 a 5 años, el cual es una manifestación de la búsqueda de identidad, de decir, “aquí estoy”, es un deseo de dominar al otro para afirmarse uno mismo, para conquistar el espacio. Asimismo, este puede ser también la búsqueda de atención, de ser mirado, aunque sea de mala manera. Además, es sentirse reprimido y expresar violentamente lo que se siente o desea.

---

<sup>6</sup> Aprender a manejar los conflictos de manera productiva es una habilidad social importante que los niños usarán durante toda su vida. Cuando los maestros los ayudan a practicar la resolución de conflictos, se vuelven más sensibles a las necesidades y sentimientos de los demás.

Con relación a ello, Silva (1999) señala y describe los tipos de desempeños así como sus conductas que generan los conflictos interpersonales en estas edades.

### **Tipo de desempeño:**

#### ***Corporal:***

Este se caracteriza por estar cargado de acciones que implican, básicamente, el movimiento brusco e impulsivo, el cual afecta e invade la tranquilidad de los demás. Las conductas más comunes entre los niños pequeños son: patadas, devolver algo, mostrar algo, mordiscos, jalón de pelos, palmazos, empujones, tirar o quitar objetos, jalar la ropa, retirarse, escupir, dar la mano, abrazar, llorar, perseguir, esconderse, acercarse, besar, entre otros.

#### ***Gestual:***

Este se caracteriza por el movimiento expresivo de la cara, o de brazos y manos así como de la postura. A medida que los niños crecen buscan nuevos recursos para hacerse notar y defender lo que es suyo. Las conductas más comunes son: levantar la mano, sacar la lengua, voltear la cara, voltearse, impedir el paso, otros.

#### ***Verbal:***

Este se caracteriza, principalmente, por la expresión oral que los niños realizan al manifestar sus emociones. Las conductas más comunes son: pedir que le devuelvan algo, preguntar, contradecir, acusar, pedir que se vaya, explicar, disculpar, insultar, pedir ayuda, regañar, reclamar, murmurar, conversar, amenazar, expresar el malestar, invitar a jugar, otros.

#### ***Afectivo-actitudinal:***

Este se caracteriza por las manifestaciones de aceptación o rechazo hacia los demás. Las conductas más comunes son: ignorar, rechazar, engañar, mentir, compartir, prestar, invitar, colaborar, defender al compañero, acariciar, ayudar, sonreír, otros.

***Creativos:***

Este se caracteriza por acciones poco usuales que denotan creatividad en su búsqueda de soluciones a los conflictos. Las conductas más comunes son: reír, distraer, bromear, dar algo a cambio, negociar, hacer bromas, hacer gestos graciosos, otros.

Estas conductas mencionadas se reflejan con mayor claridad a medida que el niño crece. Es así que entre los dos y tres años, se inicia una “crisis” que expresa la necesidad de individuación y afirmación respecto a los adultos que lo rodean. En esta etapa, le es difícil al niño considerar los pareceres de otros, por lo que sus intereses están en torno a sus propios deseos y necesidades. Sin embargo, hacia los 3 años, los niños van adquiriendo la conciencia del otro, interesándose por interactuar con los demás y compartir sus juegos y materiales.

Es a partir de los 4 años, que los contactos con los “otros” se realizan con mayor fluidez. Piaget e Inhelder. (1994), señalan que el egocentrismo es una característica propia del niño, cuya función es absorber o interiorizar al grupo social y al mundo físico para tomar conciencia de las personas y los objetos. En esta etapa, el niño comienza a considerar los pareceres de los otros, poco a poco van importando las necesidades y deseos de los demás.

A inicios de los 5 años, el niño disfruta de acomodarse a los grupos y participa más en juegos de roles. Es en esta etapa en la que el niño comienza a integrarse al grupo de manera consciente y sentirse parte de este. Los conflictos interpersonales que surgen en esta edad están marcados por la competencia entre ellos mismos, los cuales pueden complicarse si el maestro establece un clima de competitividad en el aula y refuerza constantemente la competencia en los niños.

Es por ello, que es fundamental promover un clima cálido y respetuoso en el aula, donde el niño se sienta acogido y reconocido por todos sus compañeros y los maestros, brindándole la oportunidad de expresarse con espontaneidad usando sus propios lenguajes y en la que le permita ejercitarse en la aceptación de las diferencias como algo natural.

## Causas de los conflictos interpersonales en el aula

En el nivel inicial y, a medida que el niño crece físicamente, va adquiriendo algunas conductas sociales que se irán desarrollando y afirmando poco a poco.

Según Lynn (2003) en esta etapa se desarrollan un conjunto de habilidades sociales, como utilizar algunas palabras de cortesía, interpretar algunas emociones que hay detrás de los gestos y ademanes de otros niños, comunicar sus preferencias de manera verbal y no verbal, expresar sus quejas y reclamos, escuchar a los demás y establecer algunas relaciones amistosas con otros niños.

Al igual que los adultos, los niños son diferentes entre sí, pues cada uno es único y tiene características e historias personales, familiares y culturales propias. Al relacionarse e interactuar con los demás, estas diferentes maneras de ser y actuar, respetables y legítimas, entran en contradicción con las de otros. Esta contradicción es de por sí un conflicto, independientemente de que se mantenga oculto o se exprese de manera explícita, y lo que se debe evitar no es el surgimiento de los conflictos, sino que estos se transformen en agresiones y peleas.

La mayoría de los conflictos interpersonales son síntomas de problemas más profundos, los cuales están determinados por una serie de causas que son las que generan los conflictos en el aula, estas son:

- **Una atmósfera competitiva.** Cuando hay una atmósfera muy competitiva en el aula, los niños ven los juegos como competencias, negándose a compartir materiales y juegos con sus compañeros, ya que le otorgan valor a la cantidad de elementos que tengan para jugar o al tamaño de estos, compitiendo contra los demás, en lugar de disfrutar y cooperar con sus compañeros. Los conflictos frecuentemente surgen por:
  - Falta de habilidades sociales para compartir juegos y cooperar en grupo.
  - Falta de confianza en el maestro o en los compañeros de clase.
  - Competencias al momento de jugar.
  - La falta de apoyo entre los compañeros de clase que llevan a la soledad y el aislamiento.

- Las posesiones de los materiales o juguetes.
  - No saben expresar sus necesidades y deseos eficazmente.
  - No encuentran espacio para expresar sus emociones y necesidades o se sienten temerosos de hacerlo.
  - No pueden escucharse entre sí.
  - No observan cuidadosamente.
- **Un ambiente intolerante.** Un aula intolerante es un aula hostil, en la cual hay desconfianza. Frecuentemente está fraccionada y simplemente es molesta, lo cual genera en los niños un trato poco amable con sus compañeros, siendo poco colaboradores con el grupo e intolerantes con las diferencias.
  - **Comunicación precaria.** La comunicación precaria crea un terreno especialmente fértil para el conflicto. Muchos conflictos pueden atribuirse a malos entendidos o percepciones erróneas de las intenciones, los sentimientos, las necesidades o las acciones de los otros.
  - **La expresión inadecuada de los sentimientos.** Todos los conflictos tienen un componente afectivo y la forma en que los niños expresan sus emociones tiene un papel importante en cómo se desarrollan los conflictos. Los conflictos pueden agrandarse cuando los estudiantes:
    - No reconocen sus propios sentimientos.
    - No conocen maneras no agresivas de expresar su enojo y frustración.
    - Reprimen sus emociones.
  - **La carencia de habilidades para la resolución de conflictos.** Los conflictos del aula pueden complicarse cuando los niños, y además los maestros, no saben cómo responder de manera creativa ante los conflictos. En muchas situaciones, los maestros suelen minimizar los conflictos considerándolos como poco importantes y no toman en cuenta que éstos tienen una carga emocional y afectiva en la que el niño necesita el apoyo del maestro para ayudarlo a canalizar lo que siente. Mientras que los niños, debido a que se encuentran en proceso de aprendizaje del control de sus emociones, no saben cómo expresar su molestia, tristeza o desagrado, manifestándolas con acciones que pueden afectar a los demás. Para contribuir al desarrollo social de los niños, es

importante que los maestros planteen estrategias y actividades que promuevan la interacción entre pares y el desarrollo de las habilidades sociales.

### **3.3 El juego dramático y la resolución de conflictos**

Como se mencionó anteriormente, el juego dramático es fundamental en el aprendizaje del niño, ya que este favorece el desarrollo de las habilidades sociales y el cultivo de los valores. Asimismo, Glasgow (1995) afirma que “Dramatic play is instrumental in helping children develop an awareness of their identify, culture and community. (p. 37)”<sup>7</sup>

Es decir, que para el autor el juego dramático posee una naturaleza motivadora, ya que esta se basa en el juego y en la propia experiencia del niño, lo cual le sirve no solo para reconocerse a sí mismo, sus gustos y desagradados, sino también para comprender y entender su entorno social, su cultura, su comunidad, generándose con ello el descubrimiento de su identidad.

Cervera (1996) plantea dos actitudes fundamentales que se basan en la colaboración y el respeto, en la preocupación por el otro y por las cosas comunes. Estas son:

#### ***La cooperación en el grupo, frente a la defensa de lo individual.***

A través del juego dramático, es posible observar la dinámica del grupo, no solo como un trabajo creativo, sino a nivel social. Por ende, Gullo (2005) sostiene que “Educators can observe the concepts of belonging, being and becoming when children have opportunities to engage in quality dramatic play experiences.” (p. 44)<sup>8</sup>

Con ello, el autor nos indica que por medio del juego dramático, el educador tiene la oportunidad de observar el desempeño y el avance de los niños, tomando en cuenta que el grupo va creciendo como tal, practicando actitudes sociales favorables frente a los demás, como la escucha activa, lo cual permite que los niños incorporen en sus juegos los temas de unos y de otros. De igual forma, el grupo cada vez será capaz de resolver los conflictos que se generan por ellos mismos, ejercitando la capacidad de escucha y poniendo a prueba su confianza entre los miembros del grupo.

---

<sup>7</sup> El juego dramático es fundamental para ayudar a los niños a desarrollar una conciencia de su identificación, cultura y comunidad.

<sup>8</sup> Los educadores pueden observar los conceptos de pertenencia, ser y devenir cuando los niños tienen oportunidades de participar en experiencias de juego dramático de calidad.

### ***El juego dramático para la educación en valores.***

Para Boggino (2003), una de las actividades educativas que proporciona un clima de colaboración y de motivación en el aula, es el juego dramático. Debido a que este, considera las ideas y las opiniones de cada niño, valorándolas y respetándolas, haciéndole sentir valorado, escuchado e integrado en el grupo.

Por consiguiente, es muy probable que los niños actúen en armonía con los demás compañeros, escuchándolos y respetándolos cada vez que quieran participar en el juego. Así, los temas sociales en los que gira el juego dramático, son elegidos por todos y cuando se plantea una propuesta común, esa pasa a ser respetada y cuidada por todos, siendo este uno de los principios democráticos que se va practicando durante la infancia.

### **3.4. El docente como mediador en el juego dramático y la resolución de conflictos**

Tal como lo menciona Ramos (2006), son variadas las características del docente en el proceso de desarrollo de las habilidades para resolver conflictos. Para la autora, la mediación constituye una estrategia alternativa para ayudar a resolver conflictos y así favorecer a la convivencia pacífica.

Asimismo, Chau (2012) considera que la mediación es la acción de un tercer “neutral” que ayuda a las partes en conflicto a lograr un acuerdo consensuado y pactado, invitando a los actores del conflicto a generar cambios en sus comportamientos y actitudes, a partir del intercambio de opiniones y puntos de vista.

Como señala Moreno (2002), la finalidad no es la resolución de un conflicto concreto, sino el aprendizaje de la resolución de conflictos. Ello significa que, es necesario brindarle a los niños recursos y estrategias para superar los enfrentamientos, para lo cual es fundamental el desarrollo de ciertas habilidades y actitudes, tales como la escucha activa, la comunicación, la aceptación, la comprensión, la colaboración, el respeto, la paciencia, etc.

Además, Sarlé (2006) afirma que “Los niños pequeños se encuentran en una etapa propicia a los conflictos, ya que no tienen todavía la madurez necesaria para tener un

control completo sobre sus impulsos y emociones. Sin embargo, son capaces de aprender de los modelos que les ofrezcamos según su carácter y su aprendizaje. (p. 28)

Tal como lo indica el autor, es fundamental la importancia del comportamiento de los profesores a la hora de solucionar los conflictos; sobre todo en la etapa de educación infantil, ya que son un modelo a seguir para el alumnado.

En base a ello Ramos (2006) señala que el docente como mediador debe poseer algunas características para ayudar en la gestión de los conflictos.

Entre estas características se menciona que el maestro participa en la tarea de educar como un agente social, el cual ante cuestiones socialmente controvertidas entre los diferentes elementos del contexto educativo, se vea implicado en la gestión directa de conflictos que surjan, desarrollando el papel de mediador de los mismos. En su intervención debe reconocer a las partes implicadas, la capacidad que tienen estos de gestión, sin vulnerar la autonomía, incidiendo de forma puntual y retirándose en el momento en el que éstas asuman plenamente su papel.

Otra característica del maestro, es el de mediador entre los contenidos y el niño, a través de procesos que impliquen la socialización y participación en actividades con su grupo de pares. Es también una característica del maestro, el de imparcialidad entre las personas que están involucradas en el conflicto, favoreciendo que el niño gestione él mismo su propio conflicto. Por ello, es importante que el maestro se base en el desarrollo de actitudes, contenidos y procedimientos apropiados para contribuir al desarrollo de la autonomía y confianza del niño en sí mismo. Por ende, el papel del maestro no solo se basa en la mediación de los conflictos, sino también en velar por una enseñanza que comprenda las diferentes dimensiones personales, potencie la autonomía, el desarrollo de actitudes y el fomento de la interacción entre iguales y regulación de dicha interacción.

## II. PARTE: INVESTIGACIÓN

### CAPITULO I: DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN

La presente investigación titulada “*Contribución del juego dramático al desarrollo de las habilidades sociales para la resolución de conflictos interpersonales en niños de 3 años de educación inicial*”, nace como respuesta al siguiente problema de investigación: ¿Cómo el juego dramático contribuye al desarrollo de las habilidades sociales para la resolución de conflictos interpersonales en niños de 3 años de educación inicial? Este tema pertenece al área de investigación de Desarrollo y Educación Infantil, propuesto por la Unidad Académica de Educación.

El objetivo de la presente investigación es:

- Analizar la contribución del juego dramático al desarrollo de las habilidades sociales para la resolución de conflictos interpersonales en niños de 3 años.

A partir de este objetivo general se plantearon los siguientes objetivos específicos:

- Describir los juegos dramáticos que se desarrollan en un aula de 3 años.
- Identificar y describir las reacciones más frecuentes de los niños que generan conflictos en dicha aula.
- Identificar qué habilidades sociales se desarrollan durante la realización de las actividades de juegos dramáticos en el aula.
- Relacionar las habilidades sociales que se desarrollan durante las actividades de juegos dramáticos con la resolución de conflictos.

El presente trabajo de investigación tiene un enfoque cualitativo en tanto estudia la realidad en su contexto natural y cómo sucede, tal como indica Galeano (2004) la metodología cualitativa es un modo de enfrentar al mundo empírico, ya que a partir del contexto real se interpreta los fenómenos de acuerdo a las personas implicadas. De acuerdo a ello, señala que en su más amplio sentido, es la que produce una serie de datos descriptivos: las palabras de las personas, habladas o escritas y la conducta observable.

Por otro lado, esta investigación es de nivel descriptivo, Hernández, Fernández y Baptista (2010) señalan que las investigaciones descriptivas son aquellas que están orientadas a identificar y describir ciertas características de un hecho para comprenderlo, y para generar e inducir el conocimiento. De acuerdo a ello, esta investigación está orientada a identificar y describir las características con relación a la interacción de los niños durante las situaciones de conflicto y a las habilidades sociales que desarrollan los niños de tres años a través del juego dramático. Del mismo modo, es importante señalar que esta investigación es un estudio de caso, ya que busca comprender en profundidad la realidad social que viven los niños en el aula con relación a las situaciones de conflictos interpersonales.

Asimismo, este nivel de investigación permite generar e inducir el conocimiento acerca de los conflictos interpersonales en los niños de 3 años y el desarrollo de las habilidades sociales a través del juego dramático. Así pues, Hernández, Fernández y Baptista (2010) indican que este enfoque busca evaluar el desarrollo natural de los sucesos, fundamentándose en un proceso inductivo que se centra en la exploración y el descubrimiento de la realidad observada, es decir, que los métodos empleados para su investigación se basan en la observación de la realidad tal como discurre sin intervenciones.

El caso de estudio está conformado por 14 niños asistentes a un salón de tres años.

Este Centro Educativo fue elegido debido a que parte de su propuesta educativa preescolar incluye las actividades de juego dramático. La ubicación de este Centro Educativo se encuentra en la zona urbana del distrito de Magdalena de la provincia de Lima. Tiene 33 años de funcionamiento, su proyecto educativo se fundamenta en el arte y juego. En su estructura organizativa hay una directora, una coordinadora, 6 aulas y 14 maestras.

Las docentes seleccionadas para la muestra están compuestas por un total de dos docentes, una de ellas es la tutora de aula y la otra es la cotutora. La tutora tiene 27 años, su formación es superior, tiene 4 años de experiencia en el centro. En el caso de la Co-tutora, tiene 24 años, su formación es superior y tiene 2 años de experiencia en el centro.

La distribución de los niños y niñas seleccionados que serán sujetos de la investigación es la siguiente:

Distrito	Centro Educativo	Aula	Número de niños		Total
			Varones	Mujeres	
Magdalena	Privado	3 años	6	8	14

A continuación se presenta la codificación numérica de los niños:

Código de los niños	R1	R2	R3	R4	R5	R6	R7	R8	R9	R10	R11	R12	R13	R14

También se le otorga un código a las maestras del aula:

Código de la Tutora	P1
Código de la Co-tutora	P2

La técnica a utilizar para el logro de los objetivos de la investigación es la observación. De acuerdo con Hernández, Fernández y Baptista (2010), la observación consiste en el registro sistemático, cálido y confiable del comportamiento o de las conductas manifestadas por los participantes. En consideración a ello, se utilizarán como instrumentos dos guías de observación y una lista de cotejo para el cumplimiento de los objetivos del estudio, ya que estas técnicas permitirán recoger los hechos que suscitan durante el desarrollo de los juegos dramáticos en el aula de 3 años de una institución privada en Lima.

Esta investigación centrará su estudio en dos categorías: “Juegos dramáticos” y “Habilidades sociales para la resolución de conflictos”.

El primer instrumento es la Guía de observación 1, la cual está diseñada para el registro de las sesiones de juego dramático en que se involucran los niños de la muestra durante el tiempo de observación establecido. Se registra el lugar dónde se

desarrolla las sesiones, el tiempo, el día y la persona que desarrolla la actividad. Asimismo permite describir cada parte de la sesión y anotar de modo general si se presenta un conflicto y el modo como se afronta de parte del niño.

El instrumento de evaluación fue validado con el método de Juicio de Expertos que consiste en dar validez del contenido de la Guía de Observación 1. En este proceso se determinó cuáles indicadores eran adecuados para el estudio. Asimismo, ha permitido medir la confiabilidad de este instrumento, y sí determinar cuán claros están los indicadores respecto a la redacción y la pertinencia de los mismos en relación a al juego dramático.

El instrumento quedó diseñado del siguiente modo: (Ver anexo 1: Guía de observación 1)

Con relación al segundo instrumento, es una Guía de observación 2 que permite describir en detalle los conflictos que se suscitan durante el desarrollo del juego dramático, las interacciones entre niños y entre niños y adultos, los tipos de interacción y la solución del conflicto.

Este instrumento fue validado con el método de Juicio de Expertos que consiste en dar validez del contenido de la Guía de Observación 2. En este proceso se determinó cuáles indicadores eran adecuados para el estudio. Asimismo, ha permitido medir la confiabilidad de este instrumento, y sí determinar cuán claros están los indicadores respecto a la redacción y la pertinencia de los mismos en relación a al juego dramático.

El instrumento quedó diseñado del siguiente modo: (Ver anexo 2: Guía de observación 2)

El tercer instrumento es una Lista de cotejo, la cual fue empleada para determinar cuáles son las habilidades sociales que los niños de 3 años desarrollan durante la realización de los juegos dramáticos. El observador es el principal responsable de la aplicación de este instrumento, se considera la fecha y lugar de observación. Este instrumento es clave, pues permite seleccionar de las habilidades sociales encontradas aquellas que los niños muestran y utilizan para la solución de los conflictos que se suscitan durante la realización de los juegos dramáticos.

El instrumento de evaluación ha sido diseñado tomando en cuenta los ítems pertinentes y los indicadores necesarios para su respectiva retroalimentación

El cual fue validado con el método de Juicio de Expertos que consiste en dar validez del contenido de la Lista de Cotejo. En este proceso se determinó cuáles

indicadores eran adecuados para el estudio. Asimismo, ha permitido medir la confiabilidad de este instrumento, y sí determinar cuán claros están los indicadores respecto a la redacción y la pertinencia de los mismos en relación a al juego dramático.

El instrumento quedó diseñado del siguiente modo: (Ver anexo 3: Lista de Cotejo)

Para la validación de los instrumentos se siguió el juicio de expertos. Se seleccionaron a dos especialistas una experta en convivencia social y otra en actividades de expresión y arte. A ambos especialistas se les hizo llegar el diseño de la investigación y se le pidió su opinión sobre los instrumentos, específicamente, sobre los indicadores de los instrumentos y su coherencia con el objetivo del instrumento y de la investigación. También sobre la claridad, la pertinencia así como la organización de los mismos.

Finalmente para el procesamiento y análisis de la información proveniente de la Guía de observación 1 y 2 se utilizarán los siguientes descriptores que nos ayudarán a identificar los conflictos que se suscitan durante el desarrollo de los juegos dramáticos y la solución que le encuentran los niños. (Ver anexo 4: Descriptores)

## **CAPITULO II: ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS**

En esta parte de la investigación se ha considerado desarrollar el análisis e interpretación en base a dos temas centrales, con el propósito de relacionar los juegos dramáticos con las habilidades sociales que desarrollan los niños de 3 años para la resolución de conflictos.

Asimismo, este análisis se sustenta a través de tablas descriptivas con el fin de identificar las conductas desencadenantes de los conflictos más frecuentes que vivencian los niños de estas edades. Finalmente, se realiza un análisis e interpretación grupal con la finalidad de visualizar de manera detallada las habilidades sociales que desarrollaron los niños a través de los juegos dramáticos.

### **1. EL JUEGO DRAMÁTICO Y SUS CARACTERÍSTICAS DESDE UNA PROPUESTA DE UN CENTRO EDUCATIVO ALTERNATIVO.**

El juego dramático forma parte de los recursos metodológicos para la enseñanza que utiliza el centro privado donde se desarrolla el presente estudio. Sus características y modo de trabajo han sido ideados por la promotora del centro educativo que se inspira en el arte para elaborar sus propuestas de enseñanza.

En esta institución, existen tres juegos dramáticos clásicos que se realizan en las aulas de tres años, éstos se denominan: “Osito panda”, “Lobo que estás haciendo” y “El gato y los ratones”. Estos juegos se realizan como mínimo una vez por semana y como máximo dos veces por semana.

El desarrollo de estas actividades, tal como lo indica Bullón (2001) constan de cuatro momentos básicos, los cuales son: motivación, creación grupal, desarrollo del juego dramático y ronda de conversación, los cuales se evidencian en la estructura de los juegos dramáticos que se realizan en el aula. Cada uno de estos momentos busca promover la participación activa y constante de los niños y la expresión de cada uno de ellos de distintas formas, ya sea de manera verbal, gestual o corporal. En ese sentido, el rol de la maestra durante el desarrollo de este juego es de mediadora y facilitadora de las vivencias significativas que les proporciona esta actividad.

Según la propuesta del centro educativo donde se desarrolla la investigación, en el juego dramático están presentes dos personajes fundamentales, uno de ellos es el personaje “agresor”, y el otro es el personaje “perseguido”. En cada uno de estos juegos se construye un “escenario” que son las casitas donde el personaje agresor y los perseguidos viven.

En el caso del “Osito panda”, el osito es el personaje agresor mientras que los niños son los “perseguidos”. Este juego se desarrolla a partir de una situación dramática que molesta al personaje agresor, puesto que el osito se fastidia porque no puede dormir ya que los niños del bosque salieron a cantar y lo despertaron.

#### Ejemplo 1:

“Cuando los niños terminaron de cantar, el osito panda se despertó y dijo: “Ay, otra vez, me parece que escuché voces de niños, pero los voy a atrapar” y los niños al escuchar al osito de inmediato corrieron a la casita”.

Es en ese momento donde los niños reaccionan para protegerse a sí mismos y defender a sus compañeros, empleando sus habilidades sociales al comunicarse entre ellos y al cuidar uno del otro.

Una situación similar ocurre en el juego ¿Lobo que estás haciendo? donde el lobo es el personaje “agresor” y los niños son los “perseguidos”. Este juego se desarrolla a partir de una situación dramática que molesta al lobo porque no puede dormir ya que los niños del bosque salieron a cantar, haciéndole preguntas al lobo.

### Ejemplo 2:

“En ese momento el lobo les responde: “Tengo mucha hambre, me los voy a comer”, y todos los niños corrieron a la casita para salvarse”.

Los niños al escuchar al lobo reaccionan para protegerse a sí mismos y ayudar a sus compañeros, recurriendo esconderse a la casita para que este no los atrape.

Con relación al juego de “El gato y los ratones”, los niños son los ratoncitos y estos a su vez son los personajes “perseguidos”, mientras que el gato es el personaje agresor. Este juego se desarrolla a partir de una situación dramática en el que los ratoncitos salieron de su casita a buscar queso pero de pronto el gato aparece queriendo llevarse a uno de ellos.

### Ejemplo 3:

“El gato se fue a descansar a su casita, y la maestra les dijo a los niños muy silenciosamente: “Chicos, el gato ya se metió a su casa, sigamos buscando quesito en el parque”, los niños y la maestra salieron corriendo de la casita a buscar quesito, cuando R5 dijo: “Ahí está el gato, ahí está el gato”, todos los niños gritaron y se fueron corriendo a la casita hasta que el gato atrapó uno de ellos y dijo: “Me voy a comer esta niña tan bonita”, todos los niños al escuchar al gato, salieron de la casa a rescatar a R7 y lo lograron”.

Es en ese momento donde los niños reaccionan para protegerse a sí mismos y apoyar a sus compañeros, recurriendo esconderse a la casita para que el gato no los atrape, poniendo a prueba sus habilidades sociales al mostrar preocupación por los demás.

El final de estos juegos termina con la victoria de los niños que son los “perseguidos” por el personaje agresor, que al final termina huyendo.

### Ejemplo 4:

“Todos los niños al escuchar al gato, fueron a rescatar a R13 y lo lograron. Entonces el gato dijo: “Oh no, se llevaron al ratón, creo que nunca podré comerme uno de ellos, me iré a vivir a otro lado tal vez encuentre ratoncitos más despistados que se dejen

comer”, el gato se fue y los niños muy felices salieron de su casa a celebrar, y así terminó el juego”.

En este ejemplo se observa que los niños al defenderse entre ellos mismos y luchar contra el gato, logran cansarlo y por lo tanto, este decide irse a vivir a otro lugar.

Todos estos juegos dramáticos mencionados, se han desarrollado en el aula ya que este es un espacio que además de ser amplio, le brinda seguridad al niño para desempeñarse durante estas sesiones, pues el juego dramático al ser un medio motivador es también movilizador, generando diversas emociones.

**Tabla 1**

*Lugar en donde se desarrolla las sesiones de juego dramático*

<b>Lugar donde se realiza</b>	<b>Frecuencia</b>
En el aula	20 veces
En el patio	0

Elaboración propia

Durante el desarrollo de los juegos dramáticos los niños muestran diferentes actitudes. A continuación las presentamos y describimos.

**Tabla 2**

*Actitud del grupo ante la motivación del juego dramático*

<b>Actitud del grupo</b>	<b>Frecuencia</b>
Comentan sobre la motivación	20
Muestran interés	20
Levantán la mano para participar	18

Elaboración propia

Todo el grupo comenta sobre la motivación, expresando sus curiosidades, y ello se debe a que la maestra les brinda a los niños la oportunidad de expresarse libremente. Además demuestran interés en saber qué juego dramático se jugará ese

día, pues la maestra utiliza objetos relacionados al juego que se va a realizar, como por ejemplo: un títere de lobo o de osito panda. De las 20 veces que las sesiones de juego dramático fueron observadas, en 18 de ellas los niños levantaban la mano para participar y expresar sus opiniones, lo cual nos indica que el juego dramático promueve la participación activa desde el primer momento en el que este se desarrolla.; sin embargo, les resultó difícil esperar puesto que en esos momentos solo consideraban sus propias necesidades, en este caso, manifestar lo que sienten y piensan.

**Tabla 3**

*Actitud del grupo ante la creación grupal del juego dramático*

<b>Actitud del grupo</b>	<b>Frecuencia</b>
Expresan acuerdos o desacuerdos	20
Esperan su turno	18
Levantán la mano para participar	18

Elaboración propia

Todo el grupo expresó sus acuerdos y desacuerdos con relación a la creación del espacio en el que se desarrollará el juego, debido a que la maestra convoca a los niños a pensar qué elementos se pueden usar para protegerse y para hacer la casita. Además, solo en 18 sesiones los niños esperaron su turno para utilizar los materiales y construir las casitas, lo cual refleja que aún existen rasgos egocéntricos en los niños, ya que inicialmente piensan solo en ellos mismos, sus necesidades, como por ejemplo: el querer coger la tela azul primero. Finalmente de las 20 veces que las sesiones de juego dramático fueron observadas, en 18 de ellas los niños levantaban la mano para participar y expresar sus preferencias, lo cual refleja que en dos de las sesiones les resultó difícil esperar puesto que en esos momentos solo consideraban sus propias necesidades, en este caso, manifestar lo que sienten y piensan.

**Tabla 4***Actitud del grupo ante el desarrollo del juego dramático*

<b>Actitud del grupo</b>	<b>Frecuencia</b>
Participan de manera activa	20
Se defienden	20
Enfrentan al personaje agresor	20

Elaboración propia

Todo el grupo participa de manera activa durante el desarrollo del juego dramático, lo cual nos indica que este juego es por excelencia una fuente motivadora de socialización al ser una actividad placentera y motivadora para los niños. Asimismo, de las 20 veces que las sesiones de juego dramático fueron observadas, se notó que el grupo se defendió y enfrentó al personaje agresor, y ello se debe a que este juego se caracteriza por ser integrador, promoviendo la interacción entre los niños.

**Tabla 5***Actitud del grupo ante la ronda de conversación durante el juego dramático*

<b>Actitud del grupo</b>	<b>Frecuencia</b>
Mencionan sus agrados y desagradados	20
Esperan su turno para hablar	18
Levantán la mano para participar	18

Elaboración propia

Todo el grupo menciona sus agrados y desagradados durante la ronda de conversación, y ello se debe a que la maestra les brinda a los niños la oportunidad de expresarse libremente y porque los niños se sienten escuchados por ella. Además, de las 20 veces que las sesiones de juego dramático fueron observadas, solo en 18 de ellas los niños esperaron su turno para hablar y levantar la mano para participar, lo cual refleja que en dos de las sesiones les resultó difícil esperar puesto que en esos

momentos solo consideraban sus propias necesidades, en este caso, manifestar lo que sienten y piensan.

## **2. EL JUEGO DRAMÁTICO Y LAS SITUACIONES DE CONFLICTO MÁS FRECUENTES QUE EXPERIMENTAN LOS NIÑOS DE 3 AÑOS EN EL AULA**

El proceso de socialización implica asumir y resolver situaciones de conflicto que son inherentes al ser humano, los cuales surgen como producto del desacuerdo entre dos o más personas. Por ende, es importante que desde pequeños las personas sepan cómo manejar y solucionar los conflictos de manera pacífica.

Para Álvarez (1998), los primeros conflictos interpersonales que los niños vivencian durante sus primeras edades, se llevan a cabo en la familia y en la escuela. Sobre este último escenario, sostiene que los conflictos que ocurren en las aulas de los niños pequeños son propios de la convivencia, y estos deben ser considerados como grandes oportunidades para promover el desarrollo de las habilidades sociales, siendo este uno de los principales escenarios donde el niño se mantiene en constante interacción con otras personas, especialmente, con sus pares.

De acuerdo a ello, los conflictos son situaciones naturales y frecuentes en la vida de los niños, las cuales son necesarias para su socialización. En este sentido, Ramos (2006), señala que un conflicto se produce cuando hay un enfrentamiento de intereses o de las necesidades de una persona con los de otra, o con los del grupo. De este modo, una misma situación puede ser percibida de manera distinta por diferentes personas, dependiendo de estas percepciones y de las diversas experiencias de vida, los niños pueden llegar a expresar sus emociones y sentimientos de una manera poco adecuada.

Así, los conflictos interpersonales se desencadenan por una serie de conductas tanto verbales, gestuales, corporales como afectivos-actitudinales. Una de las principales conductas que genera una situación de conflicto, se da cuando ambos niños quieren jugar con el mismo juguete y ninguno quiere postergar su turno, siendo uno de ellos el que se quede con el juguete al quitárselo a su compañero. Estos tipos de conflictos pueden ocurrir durante el desarrollo de las distintas actividades que se realicen en el aula, como por ejemplo, durante el desarrollo los juegos dramáticos.

En el aula donde se llevó a cabo la investigación se encontraron una serie de conductas que desencadenaron una situación de conflicto a continuación las

identificamos y describimos las que aparecieron en cada tipo de juego dramático en el aula.

**Tabla 6**

*Conductas desencadenantes de los conflictos por juego dramático*

Osito panda		Anotación
Conducta desencadenante	Frecuencia	Niño y descripción de hecho
Perseguir	1	“La conducta que desencadenó el conflicto fue que R3 perseguía a R5, debido a que el niño R3 buscaba sentarse de todos modos al lado de R5, a la cual incomodó”.
Jalar la ropa	2	“La conducta que desencadenó el conflicto fue el jalón del polo por parte del niño R 3 al niño R13. Ello ocurrió debido a que la maestra que hacía de “Osito panda”, atrapó al niño R13, y en el intento de rescatar a su compañero, el niño R3 le jaló el polo”.
Empujar	2	“La conducta que desencadenó el conflicto fue el empujón que R3 le dio a R9 para evitar que R9 se sentara a su lado, lo cual hizo que la niña reaccionara y reclame”.
Rechazo	1	“La conducta que desencadenó el conflicto fue el rechazo que R9 recibió de R6, puesto que R6 no quería que R9 participe de la construcción de la casita, estirando su mano, diciéndole: “Tú no”, entonces R9 se molestó y se quejó”.

Elaboración propia

En esta tabla se puede apreciar que durante el desarrollo del juego dramático del “Osito panda” ocurrieron cuatro tipos de conductas diferentes que desencadenaron los conflictos. En este caso, tomando en cuenta la clasificación de Silva (1999) las conductas desencadenantes son: perseguir, jalar la ropa, empujar y rechazar. De las cuales, 3 de ellas forman parte del tipo de desempeño corporal perseguir, jalar la ropa

y empujar-; mientras que solo uno forma parte del tipo de desempeño afectivo-actitudinal –rechazar-. Las conductas que se dan con mayor frecuencia durante el desarrollo de esta actividad son: jalar la ropa y empujar, reiterándose dos veces cada una, mientras que las conductas perseguir y rechazar se lleva a cabo solo una vez.

**Tabla 7**

*Conductas desencadenantes de los conflictos por juego dramático*

<b>¿Lobo que estás haciendo?</b>		<b>Anotación</b>
<b>Conducta desencadenante</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Niño y descripción de hecho</b>
Abrazo	1	“La conducta que desencadenó el conflicto fue el abrazo que R3 le dio a R2, lo cual le molestó a R2, quejándose del abrazo”.
Quitar	3	“La conducta que desencadenó el conflicto fue que R13 le quitó su juguete a R9 debido a que no guardó su juguete antes de sentarse, es por ello, que el niño R13 al ver que tenía un juguete escondido entre sus manos le quitó, R9 se molestó”.
Empujar	2	“La conducta que desencadenó el conflicto fue que R11 empujó a R13 cayéndose el caballete que R13 había colocado, lo cual hizo que R13 protestara”.
Rechazo	1	“La conducta que desencadenó el conflicto fue el rechazo de R2 a R5, puesto que no aceptó cogerle la mano para realizar la ronda, lo cual puso muy triste y enojada a la vez a R5”.

Elaboración propia

En esta tabla se puede observar que durante el desarrollo del juego dramático del “¿Lobo que estás haciendo?” ocurrieron cuatro tipos de conductas diferentes que desencadenaron los conflictos, las cuales son: abrazar, quitar, empujar y rechazar.

Dentro de las cuales 3 de ellas pertenecen al tipo de desempeño corporal – abrazar, quitar y empujar-, mientras que solo una pertenece al tipo de desempeño afectivo-actitudinal –rechazar-. Si tomamos en cuenta la tipología de conflicto que propone Silva (1999), se puede observar que durante este juego, los niños reaccionaron de manera impulsiva al quitar el juguete y al empujar a sus compañeros, pero también de manera invasiva, al tratar de abrazar a su compañero sin que este lo desee. Además se evidencia un caso de rechazo. Esto se debe a que el niño se encuentra en proceso de control de sus emociones y de reconocimiento y aceptación hacia los demás. Pues tal como lo menciona Ferland (2005), los niños se encuentran en una etapa de la adquisición de la consciencia del otro y de la repercusión de sus acciones sobre aquellos que lo rodean, interesándose cada vez más por interactuar con los demás.

Con relación a lo que se describe en la tabla 7, las conductas desencadenantes que se dan con mayor frecuencia son: “quitar” y “empujar”, reiterándose tres veces la primera conducta y dos veces la segunda conducta, siendo las conductas de rechazo y abrazo las menos frecuentes ya que solo ocurrieron una vez durante este juego.

**Tabla 8***Conductas desencadenantes de los conflictos por juego dramático*

<b>Gatos y ratones</b>		<b>Anotación</b>
<b>Conducta desencadenante</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Niño y descripción de hecho</b>
Ignorar	1	“La conducta que desencadenó el conflicto fue que R2 ignoró a R3 ya que este le dijo a R2 que había encontrado quesitos pero R2 no le hizo caso y llamó a sus amigos para que vayan con ella”.
Quitar	2	“La conducta que desencadenó el conflicto fue que R3 le quitó la pelota de trapo a R13”.
Empujar	2	“La conducta que desencadenó el conflicto fue el empujón que R9 le dio a R13 al momento de correr para entrar a la casita y esconderse del gato”.
Rechazo	2	“La conducta que desencadenó el conflicto fue el rechazo de la niña R9 hacia su compañera R7, ya que la niña R9 no permitió que su amiga R7 la ayudara a cargar el caballete, diciéndole “Tú no” a la vez que estiraba su mano para distanciar a su compañera. Esto hizo que la niña R7 se ponga triste al ser rechazada”.

Elaboración propia

En esta tabla se puede observar que durante el desarrollo del juego dramático “Gatos y ratones” ocurrieron cuatro tipos de conductas diferentes que desencadenaron los conflictos, las cuales son: ignorar, quitar, empujar y rechazar.

Dentro de las cuales dos de ellas pertenecen al tipo de desempeño corporal – quitar y empujar- , mientras que dos de ellas pertenecen al tipo de desempeño afectivo-actitudinal – ignorar y rechazar-.

De modo general se aprecia que las conductas desencadenantes de conflictos con mayor frecuencia son “quitar”, “empujar” y “rechazar”, reiterándose dos veces cada una de ellas.

**Tabla 9**

*Conductas desencadenantes de los conflictos de mayor a menor frecuencia por juego dramático*

<b>Juegos dramáticos</b>	<b>“Osito panda”</b>	<b>“¿Lobo que estás haciendo?”</b>	<b>“Gatos y ratones”</b>	<b>Total</b>
<b>Conductas</b>				
Empujar	2	2	2	6
Quitar	0	3	2	5
Rechazo	1	1	2	4
Jalar la ropa	2	0	0	2
Perseguir	1	0	0	1
Abrazo	0	1	0	1
Ignorar	0	0	1	1

Elaboración propia

En esta tabla se puede observar un panorama sobre las conductas desencadenantes de conflictos que se dieron con mayor frecuencia durante el desarrollo de los tres juegos dramáticos. En total, las conductas registradas 7 y estas son: empujar, quitar, rechazar, jalar la ropa, perseguir, abrazar e ignorar.

Dentro de las cuales 5 de ellas pertenecen al tipo de desempeño corporal: empujar, quitar, jalar la ropa perseguir y abrazar; mientras que 2 de ellas pertenecen al tipo de desempeño afectivo-actitudinal: rechazar e ignorar.

Por otro lado se puede observar que son cuatro las conductas que surgen en cada uno de los juegos dramáticos y que no todas las conductas se repiten en estos juegos.

Considerando estas tres actividades, la conducta desencadenante con mayor frecuencia durante los juegos dramáticos es “empujar”, la cual posee una frecuencia

de 6 repeticiones, en segundo lugar, quitar un juguete u objeto se da con una frecuencia de 5 repeticiones; en tercer lugar, rechazar es la conducta que se solo se repite 4 veces; en cuarto lugar, jalar la ropa presenta una frecuencia de 2 repeticiones; y finalmente, perseguir, abrazar e ignorar son conductas que poseen una frecuencia de 1 repetición.

Como se observa, las conductas desencadenantes de los conflictos se originan como parte de la dinámica social entre los niños durante el desarrollo de los juegos dramáticos, los cuales se llevan a cabo dentro del aula. En este caso el aula es el principal escenario de los conflictos y estos se caracterizan porque implica el enfrentamiento entre dos niños. Ejemplo 4:

“Los niños estaban preparándose para sentarse en las bancas y poder escuchar a la maestra. Sin embargo, la niña R9 se había sentado en la banca con su juguete, escondiéndolo detrás de ella para que la maestra no lo viera. En el momento en que la maestra iba a comenzar con la motivación, el niño R13 se dio cuenta que su compañera R9 no había guardado su juguete y le quitó. En ese momento, R9 le dijo: “Dame, por qué me quitas”, R13 le dijo: “R9, es momento de guardar los juguetes, Claudia toma”. Por lo que R9 dijo: “No, dame, yo lo voy a guardar”, pero R13 no le quería entregar el juguete...”

En base a lo observado, se puede afirmar que en esta edad los niños se encuentran en un período en el que aún les es difícil considerar los pareceres de otros. Tal como lo señala Lynn (2003), los niños en esta etapa priorizan sus intereses, los cuales están en torno a sus propios deseos y necesidades.

Desde esta perspectiva, los conflictos son naturales, frecuentes e inevitables en la vida del aula, ya que este es un espacio donde conviven niños que están aprendiendo a relacionarse con los otros.

Desde un punto de vista educativo, lo que se tiene que evitar es que los conflictos se transformen en agresiones o peleas, y para ello, es necesario promover que el niño ponga en práctica su autonomía, haciendo frente a la situación problemática de alguna manera que no sea huyendo ni agrediendo. De esta manera, el niño logrará buscar una solución basada en la conversación y en la negociación con la otra parte. Se observa en el siguiente ejemplo:

## Ejemplo 5:

“La maestra, se acercó a ambas niñas y les dijo: “¿Qué paso?, ¿Por qué estás molesta?”, a lo que R9 dijo: “R10 me quitó mi tela y no me gusta”, entonces R10 dijo: “Pero tiene que compartir P1, los juguetes se comparten”. La maestra les dijo: “Es cierto, todos tienen que compartir pero no vale quitarle el juguete al amigo, R9 está usando, si tú deseas usar la tela roja, tienes que preguntarle ¿Me prestas?” a lo que R10 dijo: “Pero yo la quiero usar”. La maestra dijo: “Vamos a ponernos de acuerdo, ¿Quién usará la tela roja primero?, hay otras telas de muchos colores que pueden usar mientras tanto”. R10, pensó unos segundos y dijo mirando a R9: “Está bien, yo uso la tela rosa, y tú R9 usas la roja, pero cuando te pida que me prestes me la das ¿Sí?”, a lo que R9 respondió: “Ya””.

Como hemos visto, las interacciones con el otro son vitales para que el niño desarrolle la conciencia de sí mismo, la conciencia del otro, la internalización de las normas y de los límites. Ello contribuye a que el niño logre comprender que no todo está permitido, que tiene que aprender a autorregularse y a interesarse por las demás personas. Asimismo, Lynn (2003) señala que en esta etapa los niños desarrollan un conjunto de habilidades sociales, como utilizar algunas palabras de cortesía, interpretar algunas emociones que hay detrás de los gestos y ademanes de otros niños, comunicar sus preferencias de manera verbal y no verbal, expresar sus quejas y reclamos, escuchar a los demás y establecer algunas relaciones amistosas con otros niños.

Así pues, las situaciones de conflictos son significativas para los niños, ya que estas se relacionan con la construcción de sus sentimientos, de confianza en sí mismos y de amistad con otros. Por ejemplo, el caso de R7 y R9 durante el desarrollo del juego dramático “Gatos y ratones”, donde ocurrió el siguiente conflicto:

“Los niños estaban creando su casita para esconderse del gato. En ese momento la niña R7 se puso triste porque su amiga R9 no quería que su amiga R7 la ayudara a cargar el caballete. La conducta que desencadenó el conflicto fue el rechazo de la niña R9 hacia su compañera R7, ya que la niña R9 no permitió que su amiga R7 la ayudara a cargar el caballete, diciéndole “Tú no” a la vez que estiraba su mano para distanciarse de su compañera. Esto hizo que la niña R7 se ponga triste al ser rechazada”.

Como hemos visto en este ejemplo, el conflicto genera un sentimiento de rechazo en una de las niñas, lo cual afecta a su desenvolvimiento en el juego y a su estado de ánimo. Para Cervera (1996) todos los conflictos tienen un componente

afectivo y la forma en que los niños expresan sus emociones tiene un papel importante en cómo se desarrollan los conflictos. Por ello, el juego dramático es el medio por el cual los niños ponen en práctica sus habilidades sociales frente a los demás, lo cual permite que los niños desarrollen la capacidad de escucha activa, poniendo a prueba su confianza entre los miembros del grupo, siendo cada vez más capaces de resolver los conflictos que se generan por ellos mismos.

**Tabla 10**

*Momentos en el que se produce los conflictos interpersonales durante los juegos dramáticos*

<b>Momentos</b>	<b>Motivación</b>	<b>Creación grupal</b>	<b>Desarrollo del juego</b>	<b>Ronda de conversación</b>
Osito panda	2	1	3	0
Lobo que estás haciendo	2	0	2	1
Gatos y ratones	0	2	3	0
Total	4	3	8	1

Elaboración propia

En esta tabla se puede observar el número de veces en el que ocurren los conflictos de acuerdo a los momentos de los juegos dramáticos, los cuales se dieron principalmente durante la motivación (4), la creación grupal (3), el desarrollo del juego (8) y la ronda de conversación (1)

Con relación al “Osito panda”, los conflictos solo ocurren en 3 momentos de este juego: motivación, creación grupal y desarrollo del juego.

El momento en el que más conflictos se llevaron a cabo es en el “Desarrollo del juego”, el cual presenta una frecuencia de 3 veces, en segundo lugar, se encuentra la “motivación” con una frecuencia de 2 veces, y en tercer lugar, el conflicto solo se genera una vez durante la creación grupal.

En el caso del juego “Lobo que estás haciendo”, los conflictos solo ocurren en 3 momentos de la actividad: motivación, desarrollo del juego y ronda de conversación.

La motivación y el desarrollo del juego son los momentos que más conflictos presentan, con una frecuencia de 2 repeticiones, mientras que solo ocurre un conflicto durante la ronda de conversación.

Con relación al juego “Gatos y ratones”, los conflictos solo ocurren en 2 momentos: creación grupal y desarrollo del juego, siendo el segundo el momento en el que más conflictos se desarrollaron, con una frecuencia de 3 veces; mientras que solo 2 situaciones de conflicto sucedieron cuando los niños se encontraban en el momento de la creación grupal.

Como se puede observar, el “desarrollo del juego dramático” es el momento que mayores conflictos ha presentado durante su realización, lo cual se debe a que ante la situación de conflicto entre el personaje agresor y los personajes víctimas, los niños en su intento de defenderse a sí mismos y a sus compañeros, suelen actuar de manera impulsiva y no controlan sus reacciones por lo que en la mayoría de los casos ocurren empujones y jalones de ropa. Ello genera situaciones de conflicto entre los niños ya que al expresar sus disgustos, surge una discusión o reclamo entre los implicados.

Ello también puede ocurrir porque a partir de estas edades los niños se encuentran en una etapa de descentración, es decir, tal como sostiene Pérez (2010), que están dejando de pensar en ellos mismos y considerar solo sus gustos para luego tomar en cuenta al otro, mostrando interés por sus pares. Esto implica un largo proceso por lo que aún las situaciones de conflicto siguen estando presentes.

### **3. HABILIDADES SOCIALES QUE SE EVIDENCIARON EN LOS NIÑOS DEL AULA A TRAVÉS DE LOS JUEGOS DRAMÁTICOS**

El ser humano es un ser social por naturaleza, por ende necesita vivir en sociedad para relacionarse con los miembros de su comunidad y de esta manera desarrollar sus habilidades sociales. Es por ello que, la familia, los amigos y las personas de su entorno son fundamentales para desarrollar sus habilidades sociales y así lograr relacionarse de manera afectiva con los demás, en armonía y en bienestar.

Con relación a ello, Carpena (2003) considera que es importante promover continuamente el desarrollo de las habilidades sociales desde los primeros años de vida, ya que de este modo se logrará el éxito en las relaciones interpersonales y por ende una sociedad más armónica.

Los niños desde muy pequeños necesitan de la interacción con otras personas, ya que a medida que crecen van tomando conciencia de sus necesidades y deseos personales. Además, es importante considerar que estas habilidades son determinantes para la vida social del ser humano, contribuyendo no solo en el ámbito personal, sino también, en el ámbito profesional.

Por otra parte, y de acuerdo con Vallés (1996), una de las razones principales por las que el tema de las habilidades sociales es muy importante para el desarrollo del niño, es que esta se basa en la relación que existe entre los trastornos comportamentales. Así, las habilidades sociales son cada vez de mayor importancia debido a las relaciones encontradas entre éstas y a los múltiples comportamientos del sujeto. En este sentido, las habilidades sociales y la adaptación social, son de suma relevancia ya que estas favorecen la adaptación social, escolar y psicológica durante la infancia, contribuyendo a la aceptación personal.

Asimismo, Monjas (1998) señala que las habilidades sociales son esenciales para la resolución de conflictos interpersonales, ya que le permite al niño escuchar, comunicar, expresar sentimientos, aceptar a sus compañeros e incluso proponer acuerdos entre sus pares.

El comportamiento interpersonal de un niño juega un papel vital en la adquisición de reforzamientos sociales, pues ello le permite al niño integrarse al grupo, permanecer en él y desempeñarse satisfactoriamente con relación a los demás, así como desarrollar habilidades para trabajar en equipo, establecer acuerdos y comprender los límites. Por ello, las habilidades sociales no solo son importantes por lo que se refiere a las relaciones con los compañeros, sino que también permite que el niño asimile los papeles y las normas sociales.

En el aula donde se llevó a cabo la investigación se evidenciaron conductas sociales que los niños lograron desarrollar a través de estas actividades, las cuales se observan en la siguiente tabla.

**Tabla 11***Habilidades sociales que se observaron durante el desarrollo de los juegos dramáticos*

Habilidades sociales mostradas durante las diez sesiones observadas	Escucha cuando sus maestras o compañeros hablan con él/ella.		Participa en los juegos dramáticos interactuando con sus compañeros.		Sigue y comprende las indicaciones simples que se le da.		Comparte los materiales con sus compañeros.		Comunica a sus compañeros y maestras sus opiniones, acuerdos y desacuerdos.		Expresa a través de gestos y/o palabras sus emociones.		Acepta a sus compañeros permitiendo que se acerquen o le den la mano.		Espera su turno para recibir la palabra y/o materiales.	
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
R1	10	0	10	0	10	0	10	0	10	0	10	0	10	0	10	0
R2	10	0	10	0	10	0	10	0	10	0	10	0	8	2	8	2
R3	6	4	10	0	10	0	10	0	10	0	10	0	8	2	10	0
R4	7	3	10	0	10	0	10	0	10	0	10	0	10	0	10	0
R5	10	0	10	0	10	0	10	0	10	0	10	0	10	0	10	0
R6	10	0	10	0	10	0	8	2	10	0	10	0	8	2	10	0
R7	10	0	10	0	10	0	10	0	10	0	10	0	10	0	10	0
R8	10	0	10	0	10	0	10	0	10	0	10	0	10	0	10	0
R9	8	2	10	0	10	0	9	1	10	0	10	0	9	1	10	0
R10	10	0	10	0	10	0	9	1	10	0	10	0	10	0	10	0
R11	10	0	10	0	10	0	10	0	10	0	10	0	10	0	10	0
R12	10	0	10	0	10	0	10	0	10	0	10	0	10	0	10	0
R13	10	0	10	0	10	0	10	0	10	0	10	0	10	0	10	0
Totales sobre 130 por indicador	121	9	130	0	130	0	126	4	130	0	130	0	121	9	128	2

Como se puede apreciar en la tabla, las habilidades sociales en este grupo de niños se han desarrollado en su mayoría, lo cual se debe a que la mayoría de los niños de esta aula han ido tomando conciencia del grupo de participantes así como los gustos y desagrados de los mismos. Ello, se ha ido logrando a través del juego dramático, el cual ha sido el medio motivador de las capacidades sociales de los niños y de su optimización, puesto que les ha permitido a los niños expresarse y comunicarse tanto de manera individual como grupal.

Esto, se evidencia en la habilidad **“Comunica a sus compañeros y maestras sus opiniones, acuerdos y desagrados”**, siendo esta una de las habilidades más logradas a través del juego dramático.

Ejemplo:

“En ese momento, R9 le dijo: “Dame, por qué me quitas”, R13 le dijo: “R9, es momento de guardar los juguetes, P2 toma”. Por lo que R9 dijo: “No, dame, yo lo voy a guardar”, pero R13 no le quería entregar el juguete. La maestra, al escuchar el llamado de R13 le dijo: “Gracias R13 por avisarme”, pero R9 te está diciendo que ella lo va a guardar. La maestra le dijo: “R9, cuando es momento de sentarnos en la banca para escuchar, no vale tener juguetes porque te puedes distraer y caer de la banca y porque no vas a saber de qué se trata el juego”, además le dijo a R13: “R13 dale su juguete para que ella misma lo guarde”. R13 le entregó el juguete y R9 se paró a guardar su juguete. R13 le dijo a R9: “Muy bien R9” a lo que la niña sonrió”.

En el caso de ambos niños, no solo se evidencia esta habilidad sino que también se observa que la habilidad **“Escucha cuando sus compañeros o maestras hablan con él/ella”** se ha logrado. Y ello se debe a que ambas habilidades están estrechamente relacionadas, pues de acuerdo con Cañas (1992) la socialización implica que los niños manifiestan sus gustos, sus desacuerdos e intereses. Por ello, el juego dramático, constituye para los niños un valioso medio de libre expresión, comunicación, socialización y creación, que enriquece su experiencia personal y grupal. En ese sentido, las posibilidades que le brinda esta actividad, favorece la práctica del discurso verbal en los niños dándoles posibilidades de comunicar sus necesidades y ser escuchados.

Además, se observa que la maestra cumple su función de mediadora entre ambos niños, ya que si bien interviene, no invade el diálogo de estos y los incentiva a escucharse y comunicarse, llegando ambos a establecer un acuerdo. De acuerdo con

Michael Small (1992) la experiencia del juego dramático, incentiva la resolución directa y autónoma de los conflictos, la que así mismo promueve el desenvolvimiento y confianza de los niños al hablar y comunicar sus ideas propuestas, considerándolas como importantes para sí mismos y para los demás.

Sin embargo, solo 3 niños del aula presentaron dificultades para escuchar a sus compañeros o maestras durante el desarrollo de los juegos dramáticos, siendo este un impedimento para resolver los conflictos de manera satisfactoria. Frente a ello, Cañas (1992) plantea que para evitar esas dificultades hay que esforzarse por crear espacios interesantes que permitan al niño expresarse libremente, escuchar activamente y dar señales que el mensaje se está entendiendo y que el niño está siendo escuchado.

Con referencia a la habilidad **“Expresa a través de gestos y/o palabras sus emociones”**, los niños del aula han logrado desarrollarla en su totalidad, lo cual se evidencia en las expresiones “No me gusta”, “No me grites”, “No me empujes”. Ejemplo:

“Los niños estaban corriendo para esconderse del gato, en ese momento R9 empujó a R13, por lo que R13 protestó. En ese momento R13 le dijo: “No me gusta, no me empujes” por lo que R9 le dijo: “No me gusta, no me grites”.

En este caso, los niños de esta muestra parecen haber desarrollado conductas asertivas, ya que estas expresiones nos dan indicios de la capacidad de los niños para expresar lo que sienten, piensan y de algunas formas de expresar quejas de manera clara y directa. El tono que emplean y la emoción al comunicar su intereses y emociones suelen dar rienda a que el otro pueda defenderse o dar explicaciones para transar o negociar la situación. Ciertamente, Michelson (1997), refiere que las posibilidades de regulación de sus expresiones serán más asertivas sí disponen de experiencias de aprendizaje específicamente orientadas a estimularlas y desarrollarlas, en este sentido, el juego dramático es una de las actividades primordiales que promueve el desarrollo de la comunicación asertiva así como de la empatía.

En cuanto a la habilidad **“Participa en los juegos dramáticos interactuando con sus compañeros”**, los niños han logrado desarrollarla en su totalidad y esto se debe a que el juego dramático es una actividad que por ser motivadora, invita a los niños a formar parte del grupo y así integrarse con sus compañeros. Ello se evidencia en el siguiente ejemplo:

“El gato se fue a descansar a su casita, y la maestra les dijo a los niños muy silenciosamente: “Chicos, el gato ya se metió a su casa, sigamos buscando quesito en el parque”, los niños y la maestra salieron corriendo de la casita a buscar quesito, cuando R5 dijo: “Ahí está el gato, ahí está el gato”, todos los niños gritaron y se fueron corriendo a la casita hasta que el gato atrapó uno de ellos y dijo: “Me voy a comer esta niña tan bonita”, todos los niños al escuchar al gato, salieron de la casa a rescatar a R7 y lo lograron. Entonces el gato dijo: “Oh no, se llevaron a la ratoncita, tengo mucha hambre, veré que hay en mi casa”, y el gato se metió nuevamente a su casita.”

Tal como señala Moreno (20042), el juego dramático es uno de los medios esenciales que favorece la adquisición de esta habilidad social, puesto que los diferentes momentos en el que se desarrolla el juego, los cuales van desde la creación del escenario hasta la ronda de conversación, los estimulan a expresarse de diferentes maneras, proponiendo ideas y soluciones a los posibles problemas que se puedan presentar. De este modo el niño desarrolla su habilidad para participar en distintos espacios, obteniendo confianza en sí mismos y siendo partícipes de la resolución de los conflictos interpersonales.

Con relación a la habilidad **“Sigue y comprende indicaciones sencillas”**, ha sido lograda en su totalidad por los niños del aula, lo cual se debe a que las indicaciones brindadas por la maestra han sido claras y sencillas para los niños de esta edad. Ello se evidencia en el siguiente ejemplo:

“La maestra les dijo: “Así es chicos, ahora que ya sabemos a qué jugaremos, tenemos que hacer algo muy importante para que los ratoncitos se protejan”, R1 dijo: “Sí, vamos a hacer las casitas”, R6 dijo: “No vale quitar juguetes”. La maestra dijo: “Así es R6, muy bien, vamos a recordar lo que “vale” y lo que “no vale”, “Primero, que cosas “no valen”.” Entonces R3 dijo: “No vale pegar, ni tirar patada”, R4: “No vale empujar”, R7: “Sino se pone triste el amigo”...

Ello se ha logrado, pues tal como lo menciona Ada Bullón (2004) los niños ponen en práctica su capacidad de escucha cuando el adulto, en este caso, la maestra, les habla en su lenguaje. Es decir, que las indicaciones están dotadas de un lenguaje sencillo y que constan de uno o dos pasos. Asimismo, sostiene que el juego dramático debido a sus características, estimula y capta la atención de los niños, poniendo en práctica la capacidad de escucha frente a lo que dice la maestra. Ello se evidencia

durante el momento de la motivación, ya que la maestra utiliza diferentes recursos para mantener la atención de los niños y para introducirlos en el juego.

Por ende, el desarrollo del juego dramático implica que los niños establezcan y escuchen los acuerdos, los límites y las pautas del juego, beneficiando su desempeño y las relaciones con sus pares.

Con respecto a la habilidad **“Comparte los materiales con sus compañeros”**, esta ha sido lograda casi en su totalidad, solo tres niños presentaron dificultades para compartir los materiales durante el momento de la creación grupal. Ello se debe, a que según Ferland (2005), son comportamientos normales que los niños quieren poseer y negarse a compartir, debido a que el niño entre los 2 a 5 años se encuentra en el proceso de construcción de su yo, siendo en un inicio egocéntrico puesto que prioriza sus necesidades y deseos y aún no comprende los intereses de los demás. Sin embargo, es importante señalar que la mayoría de los niños de esta aula lograron compartir los materiales debido a que toman más en cuenta las necesidades e intereses de los otros, pues tal como señala Papalia (2005) los compañeros del aula tienen un papel fundamental, ya que poco a poco el niño siente la necesidad de estar cerca de ellos, siendo capaces de compartir algunos juegos y materiales con la finalidad de enriquecer su juego y disfrutarlo. Ello se evidencia en esta mayoría, ya que a través del juego dramático los niños tienen la oportunidad de ampliar la capacidad de empatía hacia los demás, disminuyendo el egocentrismo y logrando ser capaces de compartir los materiales. Por ello, Tejerina (2004), considera que el juego dramático, es el medio fundamental para ampliar la capacidad de empatía hacia los demás, y disminuir el egocentrismo, lo cual favorecerá las relaciones entre los pares.

En cuanto a la habilidad **“Acepta a sus compañeros permitiendo que se acerquen o le den la mano”** esta ha sido lograda casi en su totalidad, solo cuatro niños presentaron dificultades para aceptar a sus compañeros durante los diferentes momentos del juego dramático. Esto se debe a las diferencias que existen entre los niños del grupo, para algunos les es más difícil aceptar a sus compañeros durante los juegos y conectarse con ellos. Tal como lo señala Lynn (2003), al igual que los adultos, los niños son diferentes entre sí, pues cada uno es único y tiene características e historias personales, familiares y culturales propias. Al relacionarse e interactuar con

los demás, estas diferentes maneras de ser y actuar, respetables y legítimas, entran en contradicción con las de otros.

Así pues, Carpena (2003), señala que en estas edades, el niño aún está en proceso para lograr ponerse en el lugar del otro y así desarrollar la empatía. Sin embargo, la mayoría de los niños del aula ha logrado desarrollar esta habilidad, ello se evidencia durante el desarrollo de los juegos dramáticos, cuando los niños defienden a sus compañeros del personaje agresor y tratan de rescatarlos. Ejemplo:

“Después de ello, les dijo: “Me los voy a comer”, y todos los niños corrieron a la casita para salvarse, pero el lobo atrapó a uno de los niños, entonces R3 dijo: “Vamos a salvar al amigo”, y todos fueron corriendo para rescatar a su compañero hasta que lo lograron y el lobo les dijo: “Ay, estoy cansado, me duele los brazos, mucha pesaba ese niño, bueno me voy a dormir”. El lobo se fue a dormir y la maestra le dijo a los niños: “Shhhh...”

En base a ello, Ortega (2000) plantea que el juego dramático les brinda a los niños experiencias significativas ya que proporcionan el disfrute no solo de manera personal sino también grupal, generando el gusto por la compañía de otros. Además, señala que este favorece las relaciones sociales entre los miembros del grupo así como los procesos comunicativos, debido a que juegan en cooperación.

Por ende, es fundamental que los maestros promuevan la integración del grupo, cuanto más se ponga en práctica las habilidades de comunicación y de escucha activa, los niños tomarán más conciencia del otro. Promover un clima cálido y respetuoso en el aula, es también esencial para que el niño se sienta acogido y reconocido por todos sus compañeros y los maestros, brindándole la oportunidad de expresarse con espontaneidad usando sus propios lenguajes y en la que le permita ejercitarse en la aceptación de las diferencias como algo natural.

Finalmente, en la habilidad **“Espera su turno para recibir la palabra y/o los materiales”** se observó que la mayoría de los niños del aula lograron alcanzar esta habilidad. Ejemplo:

“En ese momento R13 respondió gritando: “¡No!, ¡dame el dinosaurio!, ¡P1, P2, R3 me quitó mi dinosaurio!”. Una de las maestras al escuchar a los niños discutiendo, se acercó a ambos y les dijo: “R3, no vale quitar las cosas a los amigos”, a lo que R3 dijo:

“Es que R13 no me quiere prestar”, R13 dijo: “No, yo estoy usando”. En ese momento, la maestra le dijo: “Hay muchos muñecos de dinosaurios que los dos pueden usar. Quizás puedes usar otro hasta que tu amigo termine de jugar con él”. Entonces, R13 se acercó a R3 y le dijo: “Toma, te presto el dinosaurio pero solo 2 minutos” a lo que R3 respondió contento: “Ya, pero después tu me lo vuelves a prestar” y R13 dijo muy contento: “Ya”.

Esto se debe a que mediados de los tres años y medio, el egocentrismo disminuye, lo cual genera que el niño tome gradualmente conciencia de las necesidades de los demás. Además, el niño se halla en la etapa del juego socializado, por eso comparte situaciones de juego y materiales. Así, el niño logra respetar los turnos a través de la negociación, poniéndose de acuerdo con sus compañeros.

#### **4.- HABILIDADES SOCIALES QUE SE EVIDENCIARON FAVORABLES PARA LA SOLUCIÓN DE CONFLICTOS**

**Tabla 12**

*Habilidades sociales que contribuyeron a resolver conflictos*

<b>Habilidades sociales</b>	<b>Total de veces que se evidenciaron</b>
Escucha cuando sus maestras o compañeros hablan con él/ella.	121
Participa en los juegos dramáticos interactuando con sus compañeros.	130
Sigue y comprende las indicaciones simples que se le da.	130
Comparte los materiales con sus compañeros.	126
Comunica a sus compañeros y maestras sus opiniones, acuerdos y desacordos.	130
Expresa a través de gestos y/o palabras sus emociones.	130
Acepta a sus compañeros permitiendo que se acerquen o le den la mano.	121
Espera su turno para recibir la palabra y/o materiales.	128

Elaboración propia

Como se puede apreciar en la tabla, todas las habilidades ayudaron a la resolución de conflictos durante el desarrollo de los juegos dramáticos; sin embargo, algunas se evidenciaron con más frecuencia que otras. Las que se evidenciaron con menor frecuencia son **“Escucha cuando sus maestras o compañeros hablan con él/ella”** y **“Acepta a sus compañeros permitiendo que se acerquen o le den la mano”**. En el caso de ambas habilidades, de las 130 veces observadas solo se evidenciaron 121 veces en la resolución de conflictos.

Con respecto a la habilidad **“Escucha cuando sus maestras o compañeros hablan con él/ella”**, solo 3 niños tuvieron dificultades para emplear esta habilidad. Según Moreno (2002), ello ocurre debido a que aún les resulta difícil poder atender lo que los demás sienten y piensan, puesto que solo consideran sus propias necesidades y no la de los otros. Por ende, es fundamental que los maestros promuevan momentos en los que se ponga en práctica las habilidades de comunicación y de escucha activa, así los niños tomarán más conciencia del otro.

En cuanto a la habilidad **“Acepta a sus compañeros permitiendo que se acerquen o le den la mano”**, solo 4 niños tuvieron dificultades para poner en práctica dicha habilidad. De acuerdo con Lynn (2003), ello ocurre debido a que al igual que los adultos, los niños son diferentes entre sí, pues cada uno es único y tiene características e historias personales, familiares y culturales propias. Al relacionarse e interactuar con los demás, estas diferentes maneras de ser y actuar, respetables y legítimas, entran en contradicción con las de otros. Además, sostiene que alrededor de los 3 años los niños se encuentran en un proceso donde su socialización se encuentra en su mayor auge, y es en ese momento en el que comienzan a interesarse por los demás y por lo tanto, a aceptar a sus compañeros en sus juegos, dejando de lado el egocentrismo. En consecuencia, se puede decir que estos niños aún poseen rasgos egocéntricos y están en un proceso de socialización en el que su interés por jugar con los demás se ha iniciado.

En el caso de la habilidad **“Participa en los juegos dramáticos interactuando con sus compañeros”**, los niños del aula lograron alcanzarla en su totalidad, lo cual se pudo observar en los cuatro momentos de los juegos dramáticos, donde la maestra hace que los niños participen activamente, fomentando así la integración del grupo.

Asimismo, los niños muestran ilusión y emoción en cada una de sus participaciones, lo cual se evidencia en sus desempeños durante el juego.

Ello se registra en el siguiente ejemplo:

“La maestra les indica a los niños que es momento de sentarse en la banca porque van a comenzar un juego, pero para ello es importante escuchar para saber qué juego es. Los niños van a sentarse y muy curiosos preguntan: “¿Qué juego es Andrea?, la maestra les dijo: “Ahora vamos a ver, ¿Qué cosa es esto? ¿Qué tengo aquí?”, a lo que los niños respondieron: “Una lata”, R13 dijo: “Es la casita de alguien”, la maestra dijo: “Así es, ¿Quién vive aquí?”, R10 dijo: “¡Renato!, R2 dijo: “No sé, ¿Quién vive ahí Andrea?”. La maestra les dijo: “Ya, les voy a decir como este animalito que vive aquí, es gordito y muy grande, y tiene la pancita de color blanco y negro”. R5 dijo muy entusiasmada: “Es el osito panda”, R3 dijo: “Vamos a jugar al osito panda”.”

A partir de ello, se puede afirmar que la labor de la maestra es fundamental para promover los momentos de interacción durante el juego dramático, actuando como intermediaria del proceso de aprendizaje de los niños, motivándolos a participar y cautivando la atención de los mismos.

Por otro lado, a la edad de tres años los niños se encuentran en medio del proceso de la socialización primaria, pues están en pleno desarrollo del reconocimiento del “otro”, lo cual quiere decir de acuerdo con Vallés (1996) que están viviendo a plenitud el desarrollo de su socialización con otros niños, por ello son capaces de participar de manera muy activa durante el desarrollo del juego dramático. Además, los niños durante este proceso interactúan con todos sus compañeros, brindándoles la oportunidad de conocerse más y de compartir más momentos juntos.

Con relación a la habilidad **“Comunica a sus compañeros y maestras opiniones, acuerdos y desagrados”**, esta ha sido lograda por los niños del aula en su totalidad, lo cual se debe a los cuatro momentos que forman parte del juego dramático ya que cada uno de ellos promueve la comunicación de los niños con sus pares y de estos con las maestras. Ello, se evidencia constantemente en el momento de la ronda de conversación, pues los niños tienen la oportunidad de expresar de manera verbal lo que sintieron durante el juego, sus agrados y desagrados, lo cual es promovido por la maestra, quien les realiza preguntas sencillas para que exterioricen todas aquellas emociones que fueron generadas durante el juego dramático. De este modo, los niños

aprenden a identificar y a manifestar cómo se sienten, no solo de manera personal sino también aprenden a reconocer los estados de ánimo de los demás.

Con relación a ello Cañas (1992) señala que el juego dramático favorece el diálogo entre los niños, puesto que al ser una actividad libre y movilizante, le brinda a este la oportunidad de emplear una gran variedad de lenguajes, invitándolo a observar, preguntar, imaginar y comunicar.

Veamos el siguiente ejemplo:

“En ese momento R13 respondió gritando: “¡No!, ¡dame mi carrito!, ¡Claudia, Andrea, R3 me quitó mi carrito!”. Una de las maestras al escuchar a los niños discutiendo, se acercó a ambos y les dijo: “R3, no vale quitar las cosas a los amigos”, a lo que R3 dijo: “Es que R13 no guardó su carrito, toma”, R13 dijo: “No, yo lo iba a guardar, R3 me quitó”. En ese momento, la maestra le entregó el carrito a R3 y le dijo: “Entrégale el carrito para que R13 lo guarde, vamos”. Entonces, R3 se acercó a R13 y le entregó el carrito diciendo: “Toma, guarda tu carrito para que no se pierda”, a lo que R13 dijo muy contento: “Ya”.”

Como hemos visto, el juego dramático es el medio socializador por excelencia que permite intercambios e interacción con los demás, porque cumple una función comunicadora como medio de transmisión social. Del mismo modo, los niños pueden expresar sus ideas porque ya son capaces de reconocerse a sí mismos, por lo tanto, también identifican sus gustos y aquello que les desagrada.

En el caso de la habilidad **“Expresa a través de gestos y/o palabras sus emociones”**, se puede apreciar que todos los niños lograron adquirirla y emplearla durante los distintos momentos en el desarrollo del juego dramático. La cual se evidencia en el siguiente ejemplo:

“La niña R7, le dijo: “Pero te quiero ayudar, es muy pesado ese caballete” pero la niña R9, le dijo “No, tu no” a lo que la niña R7 se sintió mal, se sentó en el piso y se puso a llorar muy apenada. La maestra, al notar que la niña R7 se puso triste, se acercó y convocó a ambas niñas y le dijo a la niña R9: “R7 solo desea ayudarte, porque sabe que esos caballetes son pesados”, “Se ha puesto triste porque la forma como le dijiste ha sido muy fuerte para ella, quizás te puede ayudar con el próximo caballete, ¿qué dices?” a lo que la niña R9 dijo: “Sí”, “Ven R7, ayúdame”.”

Como se pudo apreciar, la expresión de los sentimientos y de las emociones están relacionadas a las habilidades sociales, las cuales son expresadas de manera

verbal, gestual y corporal por los niños del aula. Se observó que en los momentos del desarrollo del juego y en las rondas de conversación de los juegos dramáticos observados los niños tienen la libertad de manifestar sus sentimientos, necesidades de movimiento o de contar lo que vivieron y sintieron libremente. Lo cual, según Piaget e Inhelder (1994), consideran que los niños a estas edades empiezan a expresar sus emociones usando la comunicación verbal y no verbal, las estrategias que emplee el maestro ayudará a los niños a la regulación de sus emociones. El ayudar a poner en palabras lo que el niño siente, contribuye a la expresión de las emociones y al reconocimiento de las mismas, favoreciendo las interacciones de los niños con sus pares.

El ayudar a poner en palabras lo que el niño siente, contribuye a la expresión de las emociones y al reconocimiento de las mismas, favoreciendo las interacciones de los niños con sus pares. También se hizo evidente que la intervención de la maestra que consiste en explicar, recordar el acuerdo, propiciar soluciones, entre otros, facilita el desarrollo de la conciencia del otro y de sus intereses así como necesidades. Esto ha contribuido a que los niños reconozcan como se sienten ellos mismos y como se sienten sus compañeros, considerando aquello que les gusta o no, estableciendo relaciones positivas que generen los lazos de amistad.

Por último, la habilidad **“Sigue y comprende indicaciones sencillas”** también favoreció la solución de conflictos, lo cual se evidencia en el siguiente ejemplo:

“La maestra, al escuchar el llamado de R2, se acercó y dijo: “¿Qué pasa Valentina?”, R2 dijo: “Es que R3 me está abrazando y yo no quiero, ahora no”. La maestra dijo: “R3, R2 no desea que la abras por ahora, no quiere, escúchala”. R3 dijo mirando a R2: “Pero solo fue un abracito, mala”, R3 cruzó los brazos y se molestó. Ante ello, la maestra dijo: “R3, yo sé que te gusta abrazar a tus amigos porque los quieres pero sería mejor que primero les preguntes, si te dicen que sí, lo haces y si te dicen que no, no lo hagas”. R3 al escuchar a la maestra miró al otro lado y le preguntó a otra niña: “¿Quieres un abrazo?” y al ser aceptado, la abrazó”

Como se puede apreciar, esta es una habilidad que favorece las buenas relaciones interpersonales en los niños de 3 años, pues tal como lo señala Ovejero (1998) esta implica poner en práctica la escucha activa y el reconocimiento del otro a

través de la participación, permitiéndoles desenvolverse de una manera que no se lastime a los demás y así fomentar el diálogo y la integración entre los mismos.

Con relación a la habilidad **“Comparte los materiales con sus compañeros”**, casi todos los niños lograron adquirirla y emplearla las veces que la actividad fue llevada a cabo, lo cual se evidenció cuando utilizaba los materiales para construir la casita durante los juegos dramáticos. Ello se puede apreciar en el siguiente ejemplo:

“R10 dijo mirando a R9: “Yo uso la tela rosa, y tú la roja, pero cuando te pida que me prestes me la das ¿Sí?”. R9: “Ya”.”

Esto ocurre debido a que los niños de estas edades se encuentran en un proceso progresivo en el que la consideración por el otro va aumentando, por lo tanto y de acuerdo con Lynn (2003) el egocentrismo disminuye de manera gradual. Es de este modo que, paulatinamente, el niño va tomando conciencia del otro, de sus intereses, agrados y todo lo que ello implica. Y a su vez, va vivenciando experiencias significativas con sus compañeros a través del juego dramático, siendo esta una actividad placentera.

Con respecto a la habilidad **“Espera su turno para recibir la palabra y/o los materiales”** esta favoreció la solución de conflictos debido a que la mayoría de los niños se comunicaban entre ellos y así se ponían de acuerdo para determinar quién utilizará el objeto primero. Ello se evidencia en el siguiente ejemplo:

“En ese momento, R9 dijo: “No, yo estoy usando, dame”. A lo que R10 le dijo: “Primero uso yo y luego tú, ¿ya?”, pero R10 le dijo: “No, dame, yo estaba usando, no me quites”. La maestra se acercó y les dijo: “Es cierto, todos tienen que compartir pero no vale jalar los juguetes al amigo, R9 está usando, si tú deseas usar la tela roja, tienes que preguntarle ¿Me prestas?” a lo que R10 dijo: “Pero yo la quiero usar”. La maestra dijo: “Vamos a ponernos de acuerdo, ¿Quién usará la tela roja primero?, hay otras telas de muchos colores que pueden usar mientras tanto”. R10 dijo mirando a R9: “Yo uso la tela rosa, y tú la roja, pero cuando te pida que me prestes me la das ¿Sí?”. R9: “Ya”.

Como se puede observar, la acción de la maestra durante esta situación fue fundamental, ya que intervino como facilitadora del diálogo entre ambos niños, logrando que estos lleguen a un acuerdo.

En síntesis, el juego dramático promueve la contención y el manejo de las emociones en cada una de sus participaciones, fomentando el desarrollo de todas las habilidades sociales descritas. Para Boggino (2003), la formación de conductas y la adquisición de tales habilidades, se logra a través de un largo proceso activo y de la coordinación sucesiva de puntos de vista diferentes, donde el docente debe procurar generar espacios de encuentro entre los niños y buscar animarlos a resolver las situaciones de conflicto de manera conjunta y cooperativa.

Así, el juego dramático se convierte en un medio esencial para generar un clima de confianza y de motivación en el aula, considerando los distintos desempeños, las ideas y las opiniones de cada niño, valorándolas y respetándolas, y haciéndoles sentir valorado, escuchado e integrado en el grupo. Pues solo de este modo, se logrará que los niños actúen en armonía con los demás, aceptándolos y respetándolos durante el desarrollo de cada uno de estos juegos.

## CONCLUSIONES

1. El juego dramático es el medio fundamental para el desarrollo de las habilidades sociales para estas edades, ya que al ser este una actividad natural del niño, responde a las necesidades propias de la autoexpresión y de la socialización, acompañando eficazmente el proceso evolutivo de los niños.
2. Los juegos dramáticos que promueve dicha institución educativa contiene evidentes oportunidades de participación, expresión y descubrimiento que favorecen el desarrollo de las habilidades sociales para la resolución de conflictos interpersonales. Ello se debe a que estos juegos se sustentan en la interacción social entre los pares así como en las diversas experiencias personales que son compartidas, siendo esta una de las principales características que favorece la espontaneidad y la libre expresión de los participantes a través del lenguaje verbal como no verbal contribuyendo así al desarrollo de estas habilidades.
3. La acción de la maestra responsable del juego dramático, es primordial para lograr avances significativos en las conductas de los niños frente a los conflictos, ya que si bien el juego dramático se sustenta principalmente en la participación de los niños, también cuenta la participación de la maestra quien asume el rol de intermediaria, según la necesidad y cada vez que el niño lo requiera, motivándolo a dialogar y a establecer acuerdos con sus pares.
4. El juego dramático, proporciona un clima de confianza y de apertura a la expresión libre en todas sus formas, siendo una experiencia liberadora de las emociones, favoreciendo las relaciones sociales de los niños.
5. El juego dramático, les permite a los niños actuar con conductas asertivas, puesto que el contexto de interacción social que consiste en la participación y

en la cooperación de los niños durante los cuatro momentos les brinda la posibilidad de poner en práctica sus habilidades sociales.

6. La totalidad de los niños de la muestra han logrado expresar sus intereses y emociones, verbalizando lo que necesitan y sobre todo exponer sus razones. En este sentido, el espacio del juego dramático ha sido un espacio que se constituye en un valioso medio de expresión, que enriquece la comunicación y expresión de intereses y emociones a nivel personal y grupal, por ello, la capacidad expresiva de los niños se ve manifiesta para afrontar y resolver los conflictos de manera directa.
7. Se constata la importancia de establecer acuerdos en el aula y de la reiteración de los mismos por parte de la maestra, quien enfatiza en lo fundamental que es escuchar para poder iniciar un nuevo juego y así saber en qué consiste. Por consiguiente, Chaux (2012) señala que parte de la labor de los maestros se sustenta en la promoción de las habilidades sociales, siendo la escucha activa un elemento indispensable para la comunicación eficaz entre los niños, ya que al referirse a la habilidad de escuchar, no sólo implica atender lo que el otro está expresando de manera verbal, sino también, los sentimientos, ideas y emociones que se encuentran implicados en esta.
8. La mayoría de los conflictos han sido resueltos por los mismos niños y de manera autónoma. La intervención de las maestras ha estado determinada por su decisión y cuando la situación lo ameritaba, es decir, cuando las maestras observaban que los niños no podían manejar los conflictos. Por ende, la labor de los maestros en este aspecto se caracteriza por ser guía, acompañante y agente motivador para que los conflictos sean resueltos por los propios niños.
9. Todos los conflictos entre pares han sido afrontados a través del uso de los recursos verbales, siendo las más empleadas las que expresaban quejas o malestares. Su empleo se observa a través de la participación de los niños en los juegos dramáticos, donde se dan situaciones de conflicto en el que las habilidades sociales se ponen en práctica, especialmente, la expresión verbal.

### RECOMENDACIONES

- Para la realización de futuras investigaciones convendría realizar un proyecto de investigación-acción en el que se planteen juegos dramáticos distintos a los característicos de la institución, de modo que permitan ampliar y profundizar el tema del desarrollo de las habilidades sociales y su solución para los conflictos.
- Convendría capacitar a las maestras de dicha institución con relación al desarrollo de los juegos dramáticos y todo lo que ello implica, la expresión corporal, verbal, plástica y musical, además del conocimiento y prácticas de estrategias motivadoras, y así proporcionar de manera eficaz vivencias significativas para los niños.
- Asimismo, sería conveniente ampliar el repertorio de juegos dramáticos para estas edades; ya que si bien la repetitividad es básica para la interiorización de acuerdos y rutinas y para el desarrollo de las habilidades, es importante plantear nuevos juegos dramáticos que motiven y despierten el interés en los niños y así promover la participación grupal.
- Los datos obtenidos en la presente investigación pueden ser utilizados por las maestras de esta institución para identificar las habilidades sociales en que los niños de 3 años presentan dificultades, de modo que planteen estrategias durante el año y así estimularlas y favorecerlas.

## BIBLIOGRAFÍA

- Aizencang, N. (2005). *Jugar, aprender y enseñar*. Buenos Aires: Manantial.
- Álvarez, J. (1998). *Solución de conflictos en el aula: programa de enseñanza de habilidades y estrategias para la resolución de conflictos*. Madrid: Escuela Española.
- Boggino, N. (2003) *Los valores y las normas sociales en la escuela*. Rosario: Homo Sapiens Ed.
- Bullón, A. (2001). *Educación artística y didáctica del arte dramático*. Lima: San Marcos.
- Caballo, V. (1999). *Manual de evaluación y entrenamiento de las habilidades sociales*. Madrid: Siglo Veintiuno.
- Camacho, J. (2012). *El juego cooperativo como promotor de las habilidades sociales en niñas de 5 años*. Tesis de Licenciada en Educación, Pontificia Universidad Católica del Perú, Lima.
- Cañas, J. (1992). *Didáctica de la expresión dramática: una aproximación a la dinámica teatral en el aula*. Barcelona: Octaedro.
- Carpena, A. (2003). *Educación socioemocional en la etapa de primaria: materiales prácticos y de reflexión*. Barcelona: Octaedro.
- Cervera, J. (1996). *La dramatización en la escuela*. Madrid: Bruño.
- Chalmers, D. (2010). *Teatro 3-6. Guía práctica para enseñar teatro a niños y niñas de infantil*. Madrid: Editorial Graó.
- Chaux, E. (2012). *Educación, convivencia y agresión escolar*. Bogotá: Uniandes

- Eines, J. y Mantovani, A. (1995). *Teoría de juego dramático*. Madrid: Ministerio de Educación. Instituto Nacional de Ciencias de la Educación.
- Ferland, F. (2005). *¿Jugamos? : El juego con niñas y niños de 0 a 6 años*. Madrid: Narcea.
- Galeano, M. (2004). *Diseño de Proyectos en la investigación cualitativa*. Colombia: Fondo Medellín, Editorial Universidad EAFIT.
- Gardner, H. (1998) *Inteligencias Múltiples: La teoría en la práctica*. España: Ediciones Paidós.
- Gil, M. (1996). *Evaluación de un programa de entrenamiento en habilidades sociales*. Valencia: PROMOLIBRO
- Glasgow, V. (2005). *Dramatic play in childhood: rehearsal for life*. New York: Guilford.
- Gullo, D. (2005). *Understanding Assessment and Evaluation in Early Childhood Education*. Baltimore: Brookes.
- Inglés, C. (2003). *Enseñanza de las habilidades interpersonales para adolescentes*. Madrid: Pirámide
- Hernández, R., Carlos F. y Pilar Baptista (2010). *Metodología de la investigación*. México: Editorial Mc Graw Hill.
- Lecroy, C. y Beker, J. (2014). *Social Skills Training for Children and Youth*. New York: Plenum.
- Lynn, T. (2003). *Young Children's Understanding of Their Own Interpersonal Conflicts*. New York: Springer.
- Martínez, G. (2012). *Los juegos cooperativos y su relación con el desarrollo de las habilidades sociales en la educación inicial*. Tesis de Licenciada en Educación Inicial, Universidad Abierta Interamericana, Argentina.
- Matson, J. (2009). *Social Behavior and Skills in Children*. Louisiana: Springer
- Melo, Y. (2013). *Desarrollo del valor del respeto para favorecer la convivencia a través de actividades dramáticas en niños de tres años*. Tesis de Licenciada en Educación Inicial, Pontificia Universidad Católica del Perú, Lima
- Michelson, L. (1997). *Las habilidades sociales en la infancia*. Barcelona: Martínez Roca.

- MINEDU. (2013). *Aprendiendo a resolver conflictos en las instituciones educativas*. Disponible en <http://ditoe.minedu.gob.pe/Materiales%20DITOE/App51.pdf>
- Moreno, J. (2002). *Aprendizaje a través del juego*. Málaga: Ediciones Aljibe.
- Muñoz, C., Crespí, P. y Angrehs, R. (2011). *Habilidades sociales*. Madrid: Paraninfo.
- Navarro, R. (2006). *El drama en la educación: Un espacio para el ser en la escuela*. Recuperado de: <http://pendientedemigracion.ucm.es/info/site/docu/25site/ad3navarro.pdf>
- Ortega, R. (1992). *El juego infantil y la construcción social del conocimiento*. Sevilla: Alfar.
- Ovejero, A. (1998). *Las habilidades sociales y su entrenamiento en el ámbito escolar*. Madrid: Síntesis Psicológica.
- Pérez, I. (2000). *Habilidades sociales: Educar hacia la autorregulación*. Barcelona: Horsori.
- Piaget, J. & Inhelder, B. (1994). *Psicología del niño*. Madrid: Morata. Publicado por primera vez en 1969.
- Ramos, E. (2006). *La resolución de conflictos en el aula: una propuesta para la convivencia en educación infantil*. México: Trillas.
- Saracho, O. y Spodek, B. (1998). *Multiple Perspectives on Play in Early Childhood Education*. London: Library Cataloguing
- Sarlé, P. (2006). *Enseñar el juego y enseñar la enseñanza*. Buenos Aires: Paidós
- Sarlé, P. (2008). *Enseñar en clave de juego: enlazando juegos y contenidos*. Buenos Aires: Noveduc.
- Silva, G. (1999) *Conductas agresivas y pro sociales entre niños de tres a cinco años. Proyecto: Prevención de agresiones en niños pequeños. Informe diagnóstico*. Lima: Ministerio de Educación y Fundación Bernard van Leer. Ministerio de Educación. 1999.
- Small, M. (1995) *El niño actor y el juego de libre expresión*. Buenos Aires: Kapelusz;
- Trantham, S. (1995). *Children's Responses to Interpersonal Conflict Situations*. New York: Psychology Press
- Tejerina, I. (2004) *El juego dramático en la educación primaria*. Madrid: Siglo Veintiuno.

Unicef. (2010). *El juego en el Nivel Inicial: El juego dramático*. Buenos Aires: Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación.

Vallés, A. (1996). *Las habilidades sociales en la escuela*. Madrid: EOS.

## ANEXOS

### Anexo N°1: Guía de Observación de los conflictos interpersonales y de su resolución en niños de 3 años

Para fines de la observación consideramos que las conductas desencadenantes de los conflictos interpersonales pueden ser:

TIPO DE DESEMPEÑO	CONDUCTAS
a. Verbal	Pedir que le devuelvan algo, preguntar, contradecir, acusar, pedir que se vaya, explicar, disculpar, insultar, pedir ayuda, regañar, reclamar, murmurar, conversar, amenazar, expresar el malestar, invitar a jugar, otros.
b. Gestual	Levantar la mano, sacar la lengua, voltear la cara, voltearse, impedir el paso, otros.
c. Corporal	Patadas, devolver algo, mostrar algo, mordiscos, jalón de pelos, palmazos, empujones, tirar o quitar objetos, jalar la ropa, retirarse, escupir, dar la mano, abrasar, llorar, perseguir, esconderse, acercarse, besar, otros.
d. Afectivo-Actitudinal	Ignorar, rechazar, engañar, mentir, compartir, prestar, invitar, colaborar, defender al compañero, acariciar, ayudar, sonreír, otros.
e. Creativos	Reír, distraer, bromear, dar algo a cambio, negociar, hacer bromas, hacer gestos graciosos, otros.

Código de los niños implicados en el conflicto:

Juego dramático:

Momento en el que ocurrió el conflicto:

Fecha:

¿Qué ocurrió antes? ¿Qué desencadenó el conflicto?	¿Cuál fue la conducta? ¿Qué hizo el niño (s)?	¿Qué ocurrió después?	¿Qué hizo la profesora ante la conducta del niño?

### **Anexo N°2: Guía de Observación del desarrollo de la sesión del juego dramático y de la participación de los niños**

Para fines de esta observación se tomará en cuenta los siguientes aspectos en la sesión de los juegos dramáticos:

1° momento	Motivación	Surgen a partir de cuentos, adivinanzas, objetos o juguetes colocados en el ambiente.
2° momento	Creación grupal	<ul style="list-style-type: none"> <li>- La maestra propone un tema para el juego dramático.</li> <li>- Los niños juntos con la maestra crean los espacios con los distintos elementos que se encuentran en el aula como: telas, cubos, caballetes o colchonetas; las cuales sirven para crear las casitas de los personajes.</li> </ul>
3° momento	Desarrollo del juego dramático	La puesta en escena del juego dramático.
4° momento	Ronda de conversación	Momento en el que niños intentan contar las experiencias vividas a través del diálogo.

1 Lugar donde se desarrolla la sesión:	2 Persona que dirige la sesión:
--	---------------------------------

3 Tiempo de duración de la sesión	4 Fecha de la sesión:
<p><b>1º Momento: (Motivación)</b></p> <p><b>2º Momento: (Creación grupal)</b></p> <p><b>3º Momento: (Desarrollo del juego dramático)</b></p> <p><b>4º Momento: (Ronda de conversación)</b></p>	
<p><b>OBSERVACIONES: OBSERVACIONES:</b> Se registrará una ficha por sesión así como todos los hechos que suceden durante la sesión del juego dramático, considerando la secuencia o momentos del desarrollo de la sesión. Se especificarán las expresiones verbales y no verbales de los niños y de la maestra durante el desarrollo de la sesión de juego dramático. La descripción incluirá los siguientes aspectos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Participación de los niños</li> <li>- Conflictos presentes en la creación grupal</li> <li>- Desenlace o Resolución de los conflictos</li> <li>- Recursos individuales o grupales en la resolución de los conflictos</li> </ul>	

### Anexo N°3: Ficha de Cotejo

Código del niño:

Juego dramático:

Fecha de la sesión:

<b>HABILIDADES SOCIALES</b>	<b>SÍ</b>	<b>NO</b>	<b>Anotaciones (describir el hecho)</b>
Escucha a las personas de su entorno			
Participa en los juegos grupales			
Sigue indicaciones sencillas			
Comparte los materiales con sus compañeros			
Comunica lo que piensa con las personas de su entorno.			
Expresa sus emociones a través de gestos o de manera verbal			
Acepta a sus compañeros permitiendo el acercamiento			
Espera su turno para hablar y/o recibir los materiales			

## **Anexo N°4: Descriptores para el procesamiento de la información**

### **1. Contextualización del conflicto durante el desarrollo de los juegos dramáticos**

#### **1.1. Lugar donde se desarrolla las sesiones:**

- a) En el aula de clase
- b) En el patio

#### **1.2. Momento del juego dramático en que se produce el conflicto:**

- a) Durante la motivación del juego dramático
- b) Durante la creación grupal
- c) Durante el desarrollo del juego dramático
- d) Durante la ronda de conversación

#### **1.3 Conducta desencadenante del conflicto:**

##### **1.3.1 De tipo verbal:**

- a) Pedir que le devuelvan algo
- b) Contradecir
- c) Acusar
- d) Pedir que se vaya

##### **1.3.2 De tipo Gestual:**

- a) Levantar la mano
- b) Sacar la lengua
- c) Impedir el paso

##### **1.3.3. De tipo corporal:**

- a) Empujar
- b) Quitar
- c) Jalar la ropa
- d) Abrazar
- e) Perseguir

##### **1.3.4 De tipo afectivo-actitudinal:**

- a) Rechazar
- b) Ignorar
- c) Compartir

##### **1.3.5 De tipo creativo:**

- a) Negociar
- b) Dar algo
- c) Reír

#### **1.4. Actitud de la docente ante el conflicto en el desarrollo del juego dramático:**

- a) Ayuda a interpretar lo que dicen
- b) Los observa y les da indicaciones gestuales

- c) Contiene las emociones individuales y grupales
- d) Los motiva a participar de las actividades
- e) Hace un recordatorio de los acuerdos para participar