



FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN Y HUMANIDADES

TESIS

**Efecto del programa *Juego libre* en el desarrollo de habilidades
sociales en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa
Inicial N° 258 – Huari, 2017**

Tesis para optar el título de Licenciado en la Segunda Especialidad
Profesional en Educación Inicial

AUTORES

Asencios Anaya Nela Marizabet
Malvas Rojas Alejandrina Rosalvina

ASESOR

Heber Arnaldo Valdivia

Huari – Ancash – Perú

2019

Dedicatoria

A mis abnegados padres: Félix y Clotilde, por sus sabios consejos; por su lucha constante y por haberme comprendido en todo momento.

A Yony Malvas, mi esposo, por brindarme su apoyo incondicional, su comprensión y por el infinito amor que me brinda.

A mis hermanos y hermanas, por acompañarme en cada momento de mi feliz existencia.

Nela Asencios Anaya

A Dios, por darnos la salud y la vida para disfrutar de esta profesión.

A los niños, por inspirarnos y motivarnos a ser cada día mejores maestros.

A mis sacrificados padres: Delfín y Mercedes y a mis hermanos y hermana, con profundo amor y cariño, por el ánimo constante para superarnos.

A mi esposo Oscar Trujillo Jara y a mis hijas Ximena Marisol y Thalía Milagros, por su apoyo constante en este afán mío de convertirme en profesora de Educación Inicial.

A ellos, dedico con amor y cariño este trabajo.

Alejandrina Malvas Rojas

Índice

Dedicatoria	I
Agradecimiento	ii
Índice	III
Lista de tablas	V
Lista de figuras	VII
Resumen	VIII
Abstract	ix
Introducción	X
Capítulo I. El problema de la investigación	13
1.1. Planteamiento del problema	13
1.2. Formulación del problema	15
1.2.1. Problema general	15
1.2.2. Problemas específicos	15
1.3. Hipótesis de la investigación	16
1.3.1. Hipótesis general	16
1.3.2. Hipótesis específicas	16
1.4. Objetivos de la investigación	16
1.4.1. Objetivo general	16
1.4.2. Objetivos específicos	16
Capítulo II. Metodología	18
2.1. Enfoque de la investigación	18
2.2. Alcance de la investigación	18
2.3. Diseño de la investigación	18
2.4. Población y muestra	19
2.5. Variables	19
2.5.1. Variable independiente	19
2.5.2. Variable dependiente	19
2.5.3 Operacionalización de las variables	20
2.6. Limitaciones de la investigación	20

Capítulo III. Marco teórico	24
3.1. Antecedentes del estudio	24
3.1.1. A nivel internacional	24
3.1.2. A nivel nacional	26
3.2. Bases teóricas	28
3.2.1. Teorías del desarrollo del niño	30
Conceptualización del juego libre	31
El juego. Bruner (1979) dice, el juego proporciona placer, incluso los obstáculos que establecemos en el juego nos proporciona un gran placer cuando logramos superarlos.	31
El juego libre	32
Evolución del juego	32
Importancia del juego en el aprendizaje	33
Relación entre juego – aprendizaje infantil	34
Tipos de juego	35
El juego en niños según Piaget	37
Características del juego libre	37
El juego libre y el aprendizaje	38
Dimensiones del juego libre	39
3.2.2. Habilidades sociales	42
Conceptualización de habilidades sociales	42
Importancia de las habilidades sociales	44
Características de las habilidades sociales	44
Aprendizaje de las habilidades sociales	45
Elementos de las habilidades sociales	46
Habilidades sociales en la escuela	47
Dimensiones de habilidades sociales	49
Capítulo IV. Descripción de los Resultados	53
Conclusiones	577
Recomendaciones	58
Glosario	599
Referencias Bibliográficas	61
Anexos	656
Anexo 1. Matriz de consistencia	67

Anexo 2. Galería fotográfica

688

Lista de tablas

Tabla 1. Distribución de la muestra de estudio.

19

Tabla 2. Matriz de operacionalización de la variable juego libre	20
Tabla 3. Matriz de operacionalización de la variable habilidades sociales	20
Tabla 4. Teorías acerca del desarrollo del niño	30
Tabla 5. La hora del Juego libre en los sectores Ministerio de Educación de Perú (2009)	33

Lista de figuras

- Figura 1. Niños y niñas de Educación Inicial interactuando mediante el juego libre dentro del aula. 32
- Figura 2. Niñas de Educación Inicial demostrando los aprendizajes construidos partir del juego. 35
- Figura 3. Niños y niñas de Educación Inicial interactuando con sus pares y con la maestra luego de participar en un juego. 44
- Figura 4. Niñas de Educación Inicial en un gesto de amistad y afecto en el espacio destinado al juego libre dentro del aula. 48

Resumen

Esta investigación pretende determinar los efectos del programa *Juego libre* en el desarrollo de habilidades sociales en los niños y niñas de Educación Inicial de la Institución Educativa Inicial N° 258 del distrito de Huari - 2017". Se desarrollará con un enfoque cuantitativo y diseño cuasi-experimental, modelo preprueba-posprueba y grupo de control. Los datos se recogerán mediante la técnica de encuesta, con una escala de apreciación sobre las habilidades sociales de niños y niñas de 5 años de edad. La población está conformada por 100 estudiantes y la muestra por 20 de estos. El estudio considera que el juego libre debe verse como un recurso pedagógico importante en el aula, y que los docentes emplean para desarrollar las habilidades y capacidades de sus estudiantes. El programa *Juego libre* podrá aplicarse en los infantes de Educación Inicial para potenciar su autoestima, su habilidad para comunicarse, la asertividad y la capacidad de tomar de decisiones.

Palabras clave: Juego libre, habilidades sociales, autoestima, comunicación asertividad, toma de decisiones.

Abstract

This research aims to determine the effects of the Free Play program on the development of social skills in children of Initial Education of the Initial Educational Institution No. 258 of the district of Huari - 2017". It will be developed with a quantitative approach and quasi-experimental design, pre-test-post-test model and control group. Data will be collected using the survey technique, with a scale of appreciation of the social skills of 5-year-old boys and girls. The population is made up of 100 students and the sample by 20 of these. The study considers that free play should be seen as an important pedagogical resource in the classroom, and that teachers use to develop the skills and abilities of their students. The Free Play program may be applied in Early Education infants to boost their self-esteem, their ability to communicate, assertiveness and the ability to make decisions.

Keywords: Free play, social skills, self-esteem, assertiveness communication, decision making.

Introducción

La educación es un proceso complejo, permite la construcción de conocimientos, valores, costumbres y modelos de diferentes formas de actuación. Por su parte, la escuela garantiza la formación integral de los niños y niñas, favorece el desarrollo de habilidades y actitudes que alimentan positivamente la convivencia humana. Si bien muchas de las actividades desarrolladas a diario en la institución educativa se orientan a la adquisición de habilidades sociales, pocas priorizan el juego como estrategia principal para lograrlo. Por esta razón, surgió la interrogante: ¿Cómo influye un programa de *Juego libre* en el desarrollo de habilidades sociales en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 258 – Huari, 2017? Y, para responderla, se planteó como objetivo determinar la influencia de un programa de juego libre en el desarrollo de habilidades sociales.

La presente investigación aporta en lo teórico, práctico y metodológico a la comprensión del problema de interés. En lo teórico, aborda diferentes teorías acerca del juego y profundiza en el juego practicado en forma libre, suponiendo la importancia de este en el desarrollo integral de los niños y niñas. Este acercamiento teórico permite conocer qué habilidades sociales promueve el juego libre, lo que posteriormente servirá de sustento a la implementación de un programa orientado al desarrollo de habilidades. En lo práctico, el estudio prevé el desarrollo de una serie de actividades lúdicas para involucrar a los estudiantes en la estimulación de habilidades sociales relativas a su autoestima, la comunicación, el comportamiento asertivo y la toma de decisiones. En lo metodológico, se promueve el juego libre como estrategia para mejorar el comportamiento social en los niños, trabajo que se plasmará en el programa experimental y las sesiones de aprendizaje.

La investigación se ha organizado en tres capítulos. El Capítulo I desarrolla los aspectos relacionados al problema de investigación (planteamiento y formulación del problema, hipótesis y los objetivos. El Capítulo II describe la metodología utilizada (enfoque, alcance, diseño, las variables, su definición y operacionalización, así como las limitaciones del estudio). El Capítulo III presenta investigaciones previas y la teoría de referencia (antecedentes y bases teóricas el juego, sus tipos, características, importancia en la vida del niño y el vínculo con las habilidades sociales, este capítulo aborda también la conceptualización de habilidades sociales en el aprendizaje; los términos asociados a estas

en la escuela. Por último, se enuncia las conclusiones, seguidas del glosario, las referencias y anexos.

La futura ejecución del estudio permitirá establecer la probable influencia del juego libre en las habilidades sociales en niños y niñas, como evidencia y fundamento para su uso permanente como estrategia pedagógica en el aula. Con los resultados se beneficiarán los niños y niñas, los docentes y los padres de familia, pues sus hijos serán socialmente hábiles en distintas situaciones de la vida en el ámbito personal, y socio-familiar.

Los docentes de Educación Inicial encontrarán evidencia del impacto de *Juego libre* en las habilidades sociales de los infantes, persuadiéndolos para que lo empleen como espacio para estimular en estas habilidades y capacidades que en el futuro utilizarán para relacionarse con las personas de su entorno escolar, familiar y social.

Capítulo I

El problema de la investigación

1.1. Planteamiento del problema

Uno de los tantos problemas que enfrenta la sociedad es la violencia y el desajuste social evidente en los niños, adolescentes y jóvenes. El nivel de desadaptación evidente en distintos ámbitos sociales (desde la familia, hasta la escuela y la comunidad) es consecuencia del deficiente desarrollo de sus habilidades sociales.

El primer espacio de socialización con el que cuentan los infantes es el hogar y los padres los primeros modelos de referencia que les inculcan patrones de conducta y, si los niños imitan a sus padres, es muy importante que esos sean buenos modelos con quienes los pequeños se identifiquen. Por demás está decir que el clima familiar tiene una incidencia significativa en la conducta presente y futura de los infantes. El hogar debe configurar un ambiente emocional cálido y afectuoso, decisivo en el aprendizaje de las habilidades sociales.

El siguiente ámbito significativo para el desarrollo social y emocional de los infantes es la escuela, donde se fortalecen las relaciones entre pares y con los adultos. La escuela pasa a ser un laboratorio donde se estructuran competencias sociales importantes para el comportamiento equilibrado del menor en el futuro.

Resulta de vital importancia la creación de espacios que generen oportunidades en la escuela para que los niños(as) convivan en sociedad, donde estos interactúen con sus pares en forma manera espontánea y natural. Se trata de descubrir sus capacidades, limitaciones y posibilidades para relacionarse mejor y habituarse a una convivencia sana y democrática.

El desarrollo social se inicia con el nacimiento, avanza durante la época pre-escolar y, por esta razón, las aulas deben ofrecer oportunidades para que los estudiantes se involucren en juegos espontáneos, pues el simbolismo de estos colabora en su desarrollo social e intelectual. Y dado que la escuela es por excelencia un espacio para la enseñanza-aprendizaje, son necesarias acciones concretas que desarrollen de forma lúdica las habilidades sociales.

Vygotsky (1966), citado por Alonso, García, & Durán (s.f.), sostiene que las funciones psicointelectivas surgen en dos oportunidades durante el desarrollo: primero en actividades colectivas, sociales, esto es: funciones intersíquicas; después en actividades personalizadas, con funciones intrapsíquicas.

El juego es una actividad grupal que refleja la naturaleza del pensamiento, la personalidad y las emociones de los infantes. Es con estas relaciones y vínculos sociales que en este periodo construyen sus conocimientos.

Desde tiempos pasados, el juego está presente en el proceso de aprendizaje-enseñanza. Ciertos juegos se relacionan con las celebraciones, costumbres y actividades comunitarias. En algunas actividades sociales, las comunidades realizaban distintos juegos que involucran a buen número de sus miembros; por ejemplo las yunzas, en que los participantes expresan alegrías y emociones diversas. Con el establecimiento progresivo de las comunidades, los niños se involucran de manera espontánea en los juegos, imitando aquellas actividades adultas que presenciaron. Juegan con cajas pequeñas, simulan ser ollas, arena, hojas, etcétera. En otros casos, los adultos proporcionan a los niños réplicas de juguetes pequeños, juguetes que más adelante serán utilizados en algún juego, a modo de entrenamiento para la vida diaria.

En la actualidad, debido a que esta espontánea actividad social está desapareciendo, es remplazada por juegos pasivos y en algunos casos violentos; pero lo peor es que parecen ser los adultos quienes dan lugar a esto con la sola finalidad de mantener a los infantes tranquilos y, entretenidos. Así los convierten en espectadores de la vida.

Esta investigación valora la incidencia del juego libre y espontáneo en el desarrollo de habilidades, capacidades y actitudes en los estudiantes. La experiencia como docentes de aula permitió observar que los infantes no disponen de recursos suficientes para relacionarse adecuadamente con sus semejantes. En muchos casos, algunos estudiantes se relacionan con mucha dificultad con sus pares: les cuesta integrarse al grupo y adaptarse a nuevas situaciones y espacios, evidencian dificultades para interpretar y respetar acuerdos y códigos propios de los juegos. Como consecuencia de ello, los infantes se aíslan, sufren rechazo, son víctimas de agresiones y, en definitiva, viven un proceso de desarrollo hasta cierto punto infeliz, con limitación de sus posibilidades de crecimiento y relación con los demás.

De lo expuesto se colige que el juego es inherente al ser humano, primordial y socialmente necesario en la vida de todo niño. Dada su importancia, conviene propiciar un

entorno favorable y seguro, creando espacios con absoluta libertad y disponibilidad de materiales integradores para desarrollar habilidades comunicativas y sociales en los estudiantes.

Por ello, se propone el programa *Juego libre*, que consiste en desarrollar una serie de actividades lúdicas y espontáneas para que los niños y niñas interactúen libremente. En este espacio de entretenimiento deben ser capaces de optar por el tipo de juego en que desean participar, elegir cómo y con qué lo jugarán, con quién o con quiénes interactuarán y, sobre todo, cuáles serán los códigos de participación elaborados por ellos mismos. De este modo se garantizará el respeto por sus pares, la regulación y expresión libre e de emociones.

1.2. Formulación del problema

1.2.1. Problema general

¿Cuál es el efecto del programa *Juego libre* en el desarrollo de habilidades sociales en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 258 – Huari, 2017?

1.2.2. Problemas específicos

¿Cuál es el efecto del programa *Juego libre* en el desarrollo de la autoestima en los niños y niñas de 5 años de edad?

¿Cuál es el efecto del programa *Juego libre* en el desarrollo de la habilidad de comunicación en los niños y niñas de 5 años de edad?

¿Cuál es el efecto del programa *Juego libre* en el desarrollo de la asertividad en los niños y niñas de 5 años de edad?

¿Cuál es el efecto del programa *Juego libre* en el desarrollo de la toma de decisiones en los niños y niñas de 5 años de edad?

1.3. Hipótesis de la investigación

1.3.1. Hipótesis general

El programa de *Juego libre* influye significativamente en el desarrollo de habilidades sociales en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 258 – Huari, 2017.

1.3.2. Hipótesis específicas

El programa de *Juego libre* influye significativamente en el desarrollo de la autoestima en los niños y niñas de 5 años de edad.

El programa de *Juego libre* influye significativamente en el desarrollo de la habilidad de comunicación en los niños y niñas de 5 años de edad.

El programa de *Juego libre* influye significativamente en el desarrollo de la asertividad en los niños y niñas de 5 años de edad.

El programa de *Juego libre* influye significativamente en el desarrollo de la toma de decisiones en los niños y niñas de 5 años de edad.

1.4. Objetivos de la investigación

1.4.1. Objetivo general

Determinar el efecto del programa de *Juego libre* en el desarrollo de habilidades sociales en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 258 – Huari, 2017.

1.4.2. Objetivos específicos

Establecer el efecto del programa de *Juego libre* en el desarrollo de la autoestima en los niños y niñas de 5 años de edad.

Establecer el efecto del programa de *Juego libre* en el desarrollo de la habilidad de comunicación en los niños y niñas de 5 años de edad.

Establecer el efecto del programa de *Juego libre* en el desarrollo de la asertividad en los niños y niñas de 5 años de edad.

Establecer el efecto del programa de *Juego libre* en el desarrollo de la toma de decisiones en los niños y niñas de 5 años de edad.

Capítulo II

Metodología

2.1. Enfoque de la investigación

La investigación se desarrollará de acuerdo con el enfoque cuantitativo, caracterizado por estudiar de forma sistemática un problema mediante un proceso secuencial orientado a la verificación de hipótesis de investigación, desde el análisis de la información recolectada en forma numérica. Se busca determinar “leyes universales y causales” que surgen del análisis estadístico de los datos (Hernández & Mendoza, 2018, pp. 5-6).

2.2. Alcance de la investigación

La investigación es de tipo aplicada, porque consiste en ejecutar el programa *Juego libre*, estructurado de forma sistemática con el propósito verificar su probable incidencia en las habilidades sociales de los estudiantes (Ñaupas, Mejía, Novoa & Villagómez, 2014, p. 93).

Los resultados tendrán alcance explicativo porque, se pretende determinar si el programa Juego libre (causa) influye en las habilidades sociales (efecto) de los estudiantes (Hernández & Mendoza, 2018, pp. 110-112).

2.2. Diseño de la investigación

La investigación tiene un diseño cuasi-experimental, modelo preprueba – posprueba y un grupo de control. Al grupo experimental se le estimula con el programa *Juego libre* para verificar después el efecto que este tiene sobre las habilidades sociales..

Asimismo, Hernández & Mendoza (2018) señalan que los cuasi-experimentos no asignan al azar los sujetos, ni los grupos son emparejados; estos están pre-constituidos antes de realizarse el estudio. Es lo que se denominan grupos intactos (p. 173). El diagrama representativo de este diseño es el siguiente:

G.E.: O₁ X O₃
G.C.: O₂ - O₄

Tal como muestra el modelo, se realiza una medición de entrada a los grupos experimental (O₁) y de control (O₂), luego se estimula al grupo experimental con la variable independiente y, al final del estímulo, se administra la medición de salida (O₃ y O₄) a los dos grupos. El grupo de control no recibe ningún estímulo. El análisis comparativo de los resultados permitirá comprobar si el estímulo con la variable *Juego libre* produce alguna mejora en las habilidades.

2.3. Población y muestra

La población de estudio está formada por 41 estudiantes de Educación Inicial de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 258, del distrito de Huari, en la Región Áncash. La muestra no probabilística intencional la formarán los 41 estudiantes (tabla 1).

Tabla 1

Distribución de la muestra de estudio

	Grupo de control	Grupo experimental	Total
N	21	20	41

Fuente: Nóminas de matrícula.

2.4. Variables

2.4.1. Variable independiente: Programa juego libre (X)

Es un programa que da importancia al juego libre como estrategia para desarrollar las habilidades sociales en niños y niñas de cinco años de edad. Comprende la experimentación corporal y espacial, la búsqueda de integración al grupo, juegos de iniciación con pares y juegos de tipo social.

2.4.2. Variable dependiente: Habilidades sociales

Las habilidades sociales son competencias de tipo conductual que permiten al niño o niña entablar relaciones sociales favorables y afrontar las demandas del entorno social en que se

desenvuelve (Peñañiel y Serrano, 2010, p. 12). En este trabajo se consideran como tal la autoestima, la habilidad para comunicarse, ser asertivos y tomar decisiones.

2.5. Operacionalización de las variables

Tabla 2

Matriz de operacionalización de la variable juego libre

Dimensión	Indicador
Experimentación corporal y espacial	<ul style="list-style-type: none"> • Realiza movimientos corporales. • Se ubica en el espacio.
Búsqueda de integración al grupo	<ul style="list-style-type: none"> • Se integra al grupo de juego. • Interactúa con sus pares.
Juego de iniciación con pares	<ul style="list-style-type: none"> • Se relaciona con afecto y calidez con sus compañeros.
Juego social	<ul style="list-style-type: none"> • Participa de los juegos con reglas. • Respeta los acuerdos de aula.

Fuente: Elaboración propia.

Tabla 3

Matriz de operacionalización de la variable habilidades sociales

Dimensión	Indicador
Autoestima	<ul style="list-style-type: none"> – Interactúa con seguridad al relacionarse con sus compañeros. – Es colaborador y solidario con sus pares.
Comunicación	<ul style="list-style-type: none"> – Comunica con claridad sus deseos, intereses y necesidades. – Pide la palabra para emitir su opinión. – Da las gracias.
Asertividad	<ul style="list-style-type: none"> – Cumple los acuerdos preestablecidos. – Escucha atentamente a sus compañeros. – Espera su turno para participar.
Toma de decisiones	<ul style="list-style-type: none"> – Propone acuerdos y reglas en los juegos en que participa. – Plantea soluciones en conflictos con sus pares.

Fuente: Elaboración propia.

2.6. Limitaciones de la investigación

Se prevé enfrentar ciertas situaciones limitantes que se describen en los párrafos siguientes.

Limitaciones de tipo institucional. En algunos colegios se restringe el ingreso de las investigadoras. Para superar esta dificultad, las investigadoras tendrán que conversar con la directora de la institución donde se desarrollará el trabajo para explicarle el beneficio este y conseguir su autorización.

Limitación económica. Todo trabajo de investigación demanda un costo, originado por la adquisición de material bibliográfico actualizado, papelería, impresiones y gastos de transporte. Las investigadoras cubrirán estos costos íntegramente con recursos propios.

Limitación bibliográfica. En Huari no existen bibliotecas con material bibliográfico suficiente y menos actualizado. Esto dificulta el trabajo de investigación bibliográfica. Las investigadoras intentaron superar esta dificultad recurriendo a bibliotecas virtuales, pese a la lentitud del servicio de Internet en la localidad de Huari.

Limitación de tipo geográfico. Las escuelas en huari están localizadas ralmente en centros poblados distantes del distrito. Esto dificulta el desplazamiento de los estudiantes y de los docentes hacia ellas. El desarrollo de la investigación demandará el desplazamiento constante de las investigadoras hacia la institución educativa para ejecutar la investigación, esfuerzo que realizarán diligentemente para concretar su aspiración profesional.

2.7. Técnicas e instrumentos para la recolección de datos

2.7.1. Técnica

La técnica utilizada es la observación. Esta consiste en examinar con detenimiento a los sujetos de la investigación para evaluar su desempeño en determinada situación (Ñaupas et al., 2014). En esta investigación, se observará a los estudiantes de cinco años para observar la forma en que manifiestan sus habilidades sociales.

2.7.2. Instrumento

El instrumento a utilizar es una escala de apreciación. Esta presenta una serie de criterios e indicadores de la variable de interés que se verificará en los estudiantes según cuatro escalas: nunca (0), casi nunca (1), casi siempre (2) y siempre (3). Es decir, permite recolectar datos

numéricos y analizarlos con ayuda de técnicas estadísticas y verificar las hipótesis de investigación (Hernández y Mendoza, 2018, p. 6). Mediante la observación, las investigadoras apreciarán el desempeño de cada estudiante según los indicadores y elegirán una de las escalas de cada indicador.

2.8. Validez y confiabilidad del instrumento

La validez provee la certeza de que el instrumento de una investigación mide efectivamente la variable (Hernández y Mendoza, 2018, pp. 229-230). La escala de apreciación pasara por un procedimiento de validez de contenido, contándose con el apoyo de tres expertos en el tema, quienes opinarán indicando si el instrumento proporciona información real sobre la variable.

La confiabilidad aporta evidencia acerca de la consistencia interna de un instrumento (Hernández y Mendoza, 2018, 229) y se verificará mediante el coeficiente alfa ordinal, diseñado para verificar la fiabilidad en instrumentos que miden variables en una escala ordinal. La fórmula de dicho coeficiente es la siguiente:

$$\alpha = \frac{n}{n-1} \left[\frac{n(\bar{\lambda})^2 - \lambda^2}{n(\bar{\lambda})^2 + (u^2)} \right]$$

2.9. Plan de recolección y procesamiento de datos

Con posterioridad a la elaboración de la escala de apreciación, se procederá a una administración piloto de esta a un grupo de estudiantes de otra escuela, para constatar que el instrumento es confiable. Esos datos se analizarán mediante el coeficiente alfa ordinal.

Habiéndose comprobado la fiabilidad del instrumento, se desarrollará la investigación. Primero se aplicará el pre test, se dará el tratamiento al grupo experimental y luego se aplicará el post test.

Los datos se analizarán mediante la herramienta de Microsoft Excel y el software estadístico SPSS v.22, que permitirán procesar en forma estadística los datos contrastar las

hipótesis de investigación de la probable influencia de *Juego libre* en las habilidades sociales. Los resultados se reportarán mediante tablas y gráficos.

Capítulo III

Marco teórico

3.1. Antecedentes del estudio

3.1.1. A nivel internacional

Caro, Soto y Vizcarra (2003) estudiaron en Colombia “El uso del juego como elemento propiciador de aprendizajes significativos en el nivel escolar”. Es una investigación cualitativa desarrollada con niños de pre escolar, en la que plantea los siguientes objetivos:

“(i) Crear estrategias de actuación en torno al juego en el trabajo escolar para llevarlo a la práctica con niños y niñas en edad preescolar con la finalidad de analizar los resultados ofrecidos por la puesta en práctica de las propuestas de acción; y (ii) Arribar criterios sobre la implementación del juego en las actividades a desarrollar en el jardín de niños” (p. 14).

La investigación usó las técnicas de observación, entrevista y análisis documental. Llegaron a las siguientes conclusiones:

“(i) Esta actuación dejó ver que mediante el acto lúdico se logra involucrar al educando en las actividades prácticas, lo motiva a participar, le genera conocimientos lo invita a socializarse conocer y practicar reglas, a investigar, a preguntar, a crear, a divertir en fin son muchos los beneficios que se pueden conseguir con el juego. (ii)...En la cotidianidad del aula nos dimos cuenta de lo significativo que resulta a cada uno los educandos, verificando el entusiasmo de algunos niños y niñas al solicitar constantemente los juegos que le llamó la atención a si también se observan cambios de conducta en educandos que solían manifestarse (indiferentes a lo que se vivía en el grupo; a otros niños y niñas les sirvió para fortalecer lo que ya conocían socializando con sus compañeros y realizar juegos de reglas propuesto entre ellos(as), el respeto, la tolerancia, entre otros” (p. 81).

Llanos (2006), en su investigación “Efectos de un Programa de Enseñanza en Habilidades Sociales en un estudio cuasi experimental, para verificar el efecto del programa en niños de I ciclo”. Es una investigación cuasi experimental aplicada a niños, que tuvo como uno de sus objetivos generales “Conocer las características sociales de las competencias

sociales en la infancia y comprobar los efectos del programa de enseñanza de habilidades sociales” (p. 119). Entre sus conclusiones, destacan las siguientes:

“Hemos desarrollado en el programa de habilidades sociales aspectos importantes que muestran ser deficitarios en la muestra por ejemplo ser joviales (el reír, sonreír, tener buen ánimo); la consideración a los demás, ayudar al prójimo y finalmente el acatamiento de normas y reglas sociales”. (p. 236)

“Los participantes del programa ¡Qué divertido es aprender habilidades sociales! Mejoran en todos los aspectos relacionados con las habilidades sociales, es decir los niños y niñas mejoran sus relaciones sociales: obedecen más las normas y reglas, aprenden a compartir y aceptar a los niños en los juegos. Además, se observa una disminución en la agresividad y son menos desafiantes y disruptivos, que antes de la aplicación del programa” (p. 239).

Hernández (2008) realizó la investigación “El juego como herramienta para desarrollar habilidades sociales en los niños y niñas de tres años”. Tuvo como objetivo “resaltar la importancia de fomentar el desarrollo integral y armónico de los niños en preescolar” (p. 1). Llegó a las siguientes conclusiones:

“(i) Por medio del juego se encontró la herramienta idónea para trabajar las habilidades sociales con los alumnos. (ii) Es de suma importancia el tiempo que se les dedica para que aprendan a expresar sus emociones, necesidades y deseos no olvidando su contexto cultural, tradiciones y práctica familiar, para poder introducirlos a otro mundo afectivo y social con agentes externos a su entorno familiar (la escuela), en estos momentos lo más importante es generarles un ambiente que les propicie confianza y seguridad que les ofrezca un espacio de relación y convivencia. El brindarles una seguridad emocional propiciará condiciones para que exploren, investiguen, indaguen se cuestionen, para un mejor aprendizaje cognoscitivo y sobre todo del manejo de las habilidades sociales dentro de la institución. Es así como el docente se constituye en el mediador entre el alumno y el objeto del conocimiento (alumno); y en esta investigación se pretendió el mejoramiento de mi práctica como docente y el fortalecimiento de las habilidades sociales de mis alumnos, estos dos aspectos son un proceso continuo, evolutivo para desarrollar una enseñanza particular, aunque se muestre los mismos conocimientos a los alumnos, cada ser humano es individual y tiene distintas características y necesidades” (pp. 83-84).

Leyva (2011) exploró “El juego como estrategia didáctica en la educación infantil”. Es una investigación de tipo cualitativo (descriptiva e interpretativa), cuyo objetivo general fue “caracterizar el juego como estrategia didáctica que facilita los procesos de aprendizajes en los niños y niñas de la educación infantil” (p. 20). Arribó a la conclusión de que los juegos

promueven la comunicación, incrementan los mensajes positivos entre los miembros del grupo y disminuyen mensajes negativos; aumentan las conductas pro-sociales (ayudar, cooperar, compartir con los demás) y las conductas asertivas en interacción con sus pares. Potencian la participación en las actividades de aula, la cohesión grupal; mejoran el ambiente o clima social de aula y fortalecen el autoconcepto.

Euceda (2007) estudió “El juego desde el punto de vista didáctico a nivel de educación prebásica”. Es una investigación descriptiva que tuvo como objetivo “describir la importancia y el uso del juego desde el punto de vista didáctico, en el nivel de educación prebásica” (p. 3). Entre sus conclusiones, afirma que:

“El juego tiene mucha importancia para el desarrollo integral del educando, ya que a través de éste aprende a autodominarse y someter por su propia decisión sus impulsos y deseos, incidiendo y afectando la formación de su personalidad y su desenvolvimiento psíquico, físico, afectivo y social, con lo cual fortalece y descubre su autonomía e identidad personal” (p. 110).

3.1.2. A nivel nacional

Olivares-Cardoza (2015) estudió “*El juego social como instrumento para el desarrollo de habilidades sociales en niños de tercer grado de primaria de la institución educativa San Juan Bautista de Catacaos – Piura*”. Es una investigación cualitativa, con diseño de investigación-acción, que tuvo como objetivo general “Lograr el desarrollo de las habilidades sociales básicas en los niños y niñas de tercer grado de primaria” (p. 6). Entre sus conclusiones, destacan:

“(i) Luego de la aplicación de los juegos sociales, se mostró una mejora en el desarrollo de las habilidades sociales de los estudiantes. Cada juego hizo posible el desarrollo de una habilidad social específica que se veía favorecida en la interacción en el aula. (ii) Los juegos sociales de tipo simbólico, cooperativo y de reglas facilitaron el desarrollo de las habilidades sociales en el aula de tercer grado de primaria de la institución educativa San Juan Bautista – Catacaos. Los tres tipos de juego que han sido aplicados presentan altos porcentajes en la mejora de habilidades sociales, cada uno de ellos logra alcanzar su objetivo” (p. 109).

Camacho (2012) efectuó la investigación “El juego cooperativo como promotor de habilidades sociales en niñas de 5 años”. Es un trabajo cuasiexperimental que tuvo tres objetivos principales:

“(i) Vincular el juego cooperativo con el desarrollo de habilidades sociales necesarias para la edad de 5 años. (ii) Conocer ¿Qué habilidades sociales son necesarias en el juego cooperativo en niñas de 5 años? y (iii) Conocer los resultados de la aplicación de un programa de juegos cooperativos orientados al desarrollo de habilidades sociales” (p. 32).

Entre sus conclusiones, cabe destacar las siguientes:

“(i) El juego cooperativo brinda espacios a las alumnas para poner en práctica sus habilidades sociales, destrezas de organización y mejora los niveles de comunicación entre los participantes. (ii) Los juegos cooperativos promovidos en el aula constituyen una alternativa para mejorar las habilidades sociales entre el grupo de alumnas, promoviendo un clima adecuado en el aula” (p. 68).

Castillo & Peña (2014) experimentó con el “Programa pujllay” para mejorar las relaciones de convivencia democrática en los niños de 4 años de la Institución Educativa Jardín de niños N° 215, de la ciudad de Trujillo”. Es una investigación cuantitativa, de diseño cuasiexperimental que tuvo como objetivo “determinar en qué medida el programa pujllay mejora las relaciones de convivencia democrática en los niños de 4 años” (p. 8). Llegó a la conclusión de que gracias al programa, los niños de 4 años mejoran la convivencia democrática; esto se dio gracias a que se enfatizó el cumplimiento de normas, se disminuyó la agresividad, y se mejoró la comunicación y solidaridad (p. 71).

Otero (2015) investigó “El juego libre en los sectores y el desarrollo de habilidades comunicativas orales en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 349 Palao”. Es una investigación cuantitativa, transversal correlacional, que tuvo como objetivo: “determinar la relación que existe entre el juego libre en los sectores y las habilidades comunicativas orales en los estudiantes de 5 años” (p. 7). Entre todas sus conclusiones, es importante destacar dos:

“(i) Se identificó que el 99% de los estudiantes alcanzó un nivel favorable en el juego libre en los sectores. (ii) Se identificó que el 99% de los estudiantes alcanzó un nivel favorable de las habilidades comunicativas orales” (p. 71).

Chiavieri (2017) estudió la vinculación entre “Juegos cooperativos y habilidades sociales en niños del II ciclo de la Institución Educativa Alfredo Bonifaz, Rímac, 2016”. Es una investigación cuantitativa no experimental, transversal correlacional que tuvo como objetivo

general: “determinar la relación que existe entre los juegos cooperativos y las habilidades sociales en niños del II ciclo de la Institución Educativa Alfredo Bonifaz, Rímac, 2016” (p. 33). Llegó a las siguientes conclusiones:

“(i) Existe relación positiva($r=0,980$) y significativa ($p=0,000$) entre los juegos cooperativos y las habilidades sociales. (ii) Existe relación positiva($r=0,797$) y significativa ($p=0,000$) entre la cooperación y las habilidades sociales. (iii) Existe relación positiva($r=0,806$) y significativa ($p=0,000$) entre la participación y las habilidades sociales. (iv) Existe relación positiva($r=0,980$) y significativa ($p=0,000$) entre la diversión y las habilidades sociales...” (p. 67).

3.2. Bases teóricas

La psicología genética de Piaget (1966) aborda el desarrollo del pensamiento del niño y la inteligencia humana. Su teoría analiza el proceso de desarrollo del niño, mediante los conceptos de asimilación–acomodación y organización–equilibrio. La capacidad de pensar tiene base genética y se produce mediante estímulos socioculturales; se configura a partir de la información que el sujeto recibe y aprehende de un modo activo.

“Los niños crean a partir de sus capacidades sensoriales motrices y reflejas para aprender de su mundo y para actuar en él. Debido a que se involucra en miles de actividades diarias (ver escuchar sentir tocar y moverse) aprenden de la experiencia y desarrollan estructuras cognoscitivas más complejas... Es en cada etapa del desarrollo, una persona tiene su propia representación del mundo”. (Papalia et al., 2009, p. 79).

Por su parte, Piaget llegó a las siguientes conclusiones en torno a la educación en la primera infancia:

- Los niños actúan activamente en beneficio de su propio desarrollo cognitivo.
- Las actividades físico-mentales que realizan intervienen decisivamente en su desarrollo cognitivo.
- Sus experiencias sirven de material el desarrollo de sus estructuras mentales.

El desarrollo es un proceso perenne generado por la maduración de transacciones o interacciones entre infantes y los distintos contextos físico-sociales (Ministerio de Educación de Perú, 2010, p.15).

Vygotsky (1966) señalaba que el desarrollo cognoscitivo depende mucho de las relaciones con las personas que rodean al niño, así como de las herramientas que la cultura proporciona.

Desde la Psicología Genética, Wallon (1879-1962) destaca la relevancia de lo emocional en el desarrollo psicológico de los infantes. Da importancia a la sociabilidad del niño y el vínculo de apego, los conceptos sobre el acto motor, la relación entre el tono muscular y la emoción, el rol del otro en la conciencia del yo, la vinculación entre acción y pensamiento.

Actualmente se habla del valor de la emoción en el aprendizaje y se reconoce la importancia de la medicina psicosomática y la inteligencia emocional tan en boga; pero esto ya fue estudiado y publicado hace más de medio siglo por Wallon (1980), quien concuerda con Vygotsky (1966) en que: los procesos mentales y la conducta intelectual adulta resultan de la calidad del contacto social de los sujetos. Esto es un proceso dialéctico; es decir, una interacción biológica y social permanente.

Según Schiller (2002), citado por Camacho (2012), el hombre es tal cuando juega, porque el juego es innato en él: todos los hombres nacen con la disposición a jugar; el juego es parte de su crecimiento y constante evolución.

Por su parte, Ortega (1992) detalla que el juego infantil es una plataforma de encuentro consigo mismo y con los demás, por ende: una oportunidad para aprender a comunicar ideas y pensamientos. Al jugar, el niño:

“...va tener una relación con las otras personas que le permitirá crear redes marcadas por la espontaneidad y dará una dinámica de comunicación coherente [...] comunicarse y crear lazos con las demás personas que integran su mundo, a la vez, va a poder fortalecer” (p. 20).

Es con el juego que los niños tienen la sensación de poder, que son dueños del ambiente donde se encuentran; ejecutan actividades reales y le dan significado; interactúan con sus semejantes, desarrollan la autoconfianza, experimentan placer, fortalecen su iniciativa en el involucramiento en cualquier actividad que despierte su interés.

3.2.1. Teorías del desarrollo del niño

La tabla 4 compara las diversas teorías sobre el desarrollo del niño.

Tabla 4

Teorías acerca del desarrollo del niño

Jean Piaget y la teoría cognoscitiva	H. Wallon y el enfoque dialéctico	Eric Erickson teoría psicosocial	Lev Vygotsky y la teoría del aprendizaje social
<p><i>Periodo sensorio motriz</i></p> <p>Tres estadios</p> <p>1)Reflejos</p> <p>2)Reacciones circulares: Organización de las percepciones y hábitos.</p> <p>3) Inteligencia sensorio-motriz: Construcción de un universo objetivo.</p>	<p><i>Estadio de impulsividad</i></p> <p>Motriz (0 a 6 meses)</p> <p>Dependencia total en relación con el medio.</p> <p><i>Estadio afectivo y emotivo: (de 6 a 12 meses).</i></p> <p>-Simbiosis afectiva.</p> <p>Estadio sensorio motor:</p> <p>-Orientación hacia el mundo exterior; aparición de la marcha.</p> <p>Estadio proyectivo:</p> <p>-Adquisición de la marcha y del lenguaje.</p>	<p><i>Sentimiento de confianza básica</i></p> <p>El niño desarrolla un sentimiento de confianza en base a los cuidados y atenciones del adulto significativo.</p> <p><i>Sentimiento de autonomía</i></p> <p>El niño desarrolla un sentimiento de autonomía en base a la posibilidad de hacer las cosas por sí solo.</p>	<p>Para Vygotsky el desarrollo es algo social: es decir va a modificar lo ya aprendido, el individuo siempre va a necesitar de otro individuo para que adquiera aprendizajes.</p> <p>La zona de desarrollo próximo (ZDP) representa la gama de tareas que el niño no puede hacer solo si no ayudado por una persona más capaz (maestro adulto u otros niños). Las tareas que están por debajo de ZDP pueden ser llevadas a cabo por el niño de forma independiente. Las tareas, conceptos, ideas e información por encima de la ZDP, constituyen desafíos para los que el niño aún no está capacitado incluso con ayuda.</p>
<p><i>Inteligencia representativa preoperatoria:</i></p> <p>a) Pensamiento egocéntrico y sincrético</p> <p>b) Realismo intelectual sin razonamiento</p> <p>c) Intrincación afectiva e intelectual.</p> <p>Tres estadios:</p> <p>De 2 a 4 años</p> <p>- Aparición de la función simbólica.</p> <p>- Interiorización de los esquemas de acción y representación.</p> <p>De 4 a 5 años</p> <p>Organizaciones representativas fundadas sobre configuraciones</p>	<p><i>Estadio del personalismo:</i></p> <p>Tres periodos en la evolución del yo:</p> <p>1. Toma de conciencia de su propia persona.</p> <p>2. Afirmación seductora de la personalidad.</p> <p>3. Periodo de la imitación.</p>	<p><i>Sentimiento de iniciativa:</i></p> <p>El niño desarrolla un sentimiento de iniciativa a partir de las posibilidades de acción, exploración y de interacción.</p>	

estáticas y conjunto de acciones.

De 5 a 7 años

Organización de la función representativa de formas mentales semirreversibles.

Fuente: Piaget (1966), Wallon (1980), Erikson, E. (1971) y Vygotsky (1966).

Conceptualización del juego libre

El juego. Bruner (1979) considera que el juego, y los obstáculos que se presentan en él, provocan placer cuando son superados. El momento de juego es el uno de los de mayor libertad y alegría para el niño, es el momento de goce y plenitud en el que expresa sus necesidades, emociones, intenciones y deseos.

Por su parte, Deval (1994) señala que “El juego tiene más un sentido de asimilación que de acomodación”. Cuando el niño juega libremente, aprende en forma natural y espontánea sin intención de aprendizaje (p. 3).

Desde idéntica perspectiva Prieto (1984) explica que el juego, como elemento esencial y necesario en la vida del hombre afecta cada periodo de su desarrollo, por eso es necesario que haya un “juego libre para el niño y juego sistematizado para el adolescente. Todo esto lleva a considerar el gran valor que tiene el juego para la educación” (p. 85).

Es decir, en el acto de jugar se relacionan el aprendizaje serio y la diversión: no hay aprendizaje divertido sin un juego divertido. Pero, como señala Vygotsky (1966), las situaciones imaginarias involucran reglas de conducta y “El juego, con reglas más simples desemboca inmediatamente en una situación imaginaria en el sentido que tan pronto el juego queda regulado por normas, se descartan una serie de posibilidades de acción” (p. 56).

Para él, en la primera fase del desarrollo cognitivo del infante predominan los juegos que reproducen con sencillez ciertos acontecimientos reales; en la segunda (edad preescolar) destaca el nivel imaginativo del juego: el niño se imagina jugar con un “amigo invisible”. En la tercera y última fase se realzan los juegos reglados. Este último tipo de juego da al

niño la posibilidad de interactuar y regular su comportamiento frente a las situaciones diarias y cotidianas que vive.



Figura 1. Niños y niñas de Educación Inicial interactuando mediante el juego libre dentro del aula.

El juego libre

En la *Guía para docentes de Educación Inicial ciclo II* (Ministerio de Educación de Perú, 2016) sostiene que “Jugar es una actividad libre y esencialmente placentera, no impuesta o dirigida desde fuera. Para un niño es necesario y placentero el poder jugar, sintiendo, percibiendo y manipulando objetos con su cuerpo” (p. 14). En esencia, el juego es innato al niño, quien recurre a dicha actividad de forma libre, espontánea y natural, como una necesidad de expresión, de contacto con el mundo exterior, desarrollando su creatividad, capacidad de comunicación y de establecer vínculos afectivos.

Evolución del juego

El Ministerio de Educación de Perú (2009), propone los niveles de juegos típicos de los niños, de acuerdo con la edad y evolución alcanzada.

Tabla 5

La hora del Juego libre en los sectores Ministerio de Educación de Perú (2009)

Juego funcional	Juego constructivo	Juego simbólico o de representación	Juego con reglas
De 3 a 24 meses. Predominante hasta los 18 meses	A partir de los 24 a 36 meses	A partir de los 18 meses. Predominante a los 3,4 y 5 años	A partir de los 5 años
<p>Movimientos musculares repetitivos con o sin objetos.</p> <p>Juego funcional sin objetos: correr, saltar, hacerse cosquillas, rodar, empujar, entre otros.</p> <p>Juego funcional con objetos: manipular y explorar objetos, hacerlos rodar, hacerlos sonar, apretarlos, etc.</p>	<p>Se usan objetos u otros materiales para formar estructuras simples o complejas.</p> <p>Se combinan piezas, bloques u otros materiales que pueden ser unidos para armar una construcción.</p> <p>El juego constructivo aparece aprox. a los 24 meses, pero perdura por muchos años, haciéndose cada vez más complejo.</p>	<p>El niño realiza simulaciones con objetos para crear acciones "como si"; hacer como que pone una inyección con un lapicero, emplear muñecos para representar situaciones reales o imaginarias.</p> <p>También se le conoce como "juego dramático". El niño pretende representar un rol real o imaginario como padre, madre, bombero o monstruo, usando su propio ser como juguete.</p>	<p>Supone el reconocimiento, la aceptación y conformidad con reglas pre-establecidas que rigen los juegos que se comparten por lo general de manera grupal: juegos de mesa como ludo o memoria, juegos de patio como "que pase el rey" y "ha llegado una carta".</p>

Fuente: Ministerio de Educación de Perú (2009, p. 19).

Importancia del juego en el aprendizaje

El juego, como elemento esencial en el aprendizaje del niño, constituye un conjunto de actividades creativas, agradables, cortas, divertidas, regladas, que incentivan el aprendizaje y fortalecen la asimilación de valores como respeto, tolerancia grupal e intergrupal, responsabilidad, solidaridad, confianza en sí mismo, seguridad y amor al prójimo. Esos valores se internalizan de forma significativa como conocimientos. El juego fomenta además el compañerismo y el intercambio de ideas, conocimientos e inquietudes; beneficia el aprendizaje, permitiendo al niño resolver situaciones conflictivas y adoptar decisiones en el futuro. En la actualidad las actividades lúdicas se tornan importantes porque los niños y su ambiente se ven influenciados por estímulos externos que afectan su personalidad, restringen su espacio de juego espontáneo y libre y, por ello, la escuela debe fomentar actividades lúdicas que aporten formas diferentes y creativas de aprendizaje.

El juego es sinónimo de realización personal, por cuanto permite al niño descubrir lo que le rodea; le ayuda a formar y estructurar progresivamente sus conceptos sobre el mundo, a interiorizarlo, descubrirse a sí mismos, conocerse y formar su personalidad. El juego es fundamental en el desarrollo del niño, le permite descubrir sus posibilidades en lo físico, personal, social, emocional, cognitivo y motor. Por esta razón, debe considerársele actividad necesaria para el óptimo desarrollo del infante. Como decía Freud...” *Todo hombre es su infancia*”.

Relación entre juego y aprendizaje infantil

Para el Ministerio de Educación de Perú (2009, pp. 11-12) la relación entre juego y aprendizaje tiene 5 ideas claves:

El juego, el aprendizaje y el desarrollo infantil se relaciona estrechamente en el cerebro del niño. Jugar es una actividad cardinal para el niño. En los primeros años, su cerebro genera millones de conexiones neuronales con las cuales aprende y se desarrolla. Estas conexiones requieren del juego, por consiguiente, mientras más juega el infante, se producen más conexiones y aprende más. Al contrario, si no juega, sus capacidades se atrofian y se debilita su personalidad, porque el juego es importante en su desarrollo cerebral; favorece su aprendizaje y crecimiento saludable.

El juego es el motor del desarrollo y del aprendizaje. Como conducta natural desde temprana edad, dinamiza el aprendizaje y desarrollo evolutivo. El niño no necesita que le enseñen a jugar; solo necesita que le ofrezcan un entorno propicio para que lo haga, porque tiene activo el motor de su desarrollo y aprendizaje. El juego libre es una conducta natural en el niño, en el que despiertan todas sus facultades y capacidades para desarrollarse en forma integral y predisponerse al aprendizaje. Se requiere, por consiguiente, la creación de espacios idóneos, seguros, con materiales didácticos manipulables, funcionales, según la edad e interés del niño.

El juego evidencia desarrollo y aprendizaje. Refleja los logros de aprendizaje; el nivel alcanzado por el estudiantes y lo que le falta conseguir. Es reflejo del desarrollo integral. Basta observar a un niño jugando para determinar su nivel de madurez y desarrollo social, motor, afectivo, cognitivo y de comunicación. Refleja también las carencias,

limitaciones y evolución real del niño, por esa razón debe ser un recurso indispensable para los docentes.

El juego puede darse en entornos formados por personas cariñosas que humanizan al menor. Los vínculos familiares y sociales, el entorno afectivo y seguro, de interacción humana amorosa y con estímulos adecuados es esencial para el desarrollo y aprendizaje del niño. Siendo el juego un acto libre para el niño, debe darse en un ambiente afectivo, seguro de total libertad y con respeto de las posibilidades del menor.

El niño se desarrolla con el juego y este evoluciona con aquel. La condición lúdica cambia y evoluciona con la edad del niño, el juego adquiere complejidad y diversidad. De 0 y 5 años se dan cambios rápidos. Primero explora objetos sencillos, a continuación los combinan y, finalmente los usa para representar cosas. La información que se posee sobre esta secuencia permite al docente conocer la evolución del juego en el niño y aprovechar las actividades lúdicas como un soporte para conocer el progreso del infante.



Figura 2. Niñas de Educación Inicial demostrando los aprendizajes construidos partir del juego.

Tipos de juego

Para el Ministerio de Educación de Perú (2009, pp. 14-16) existen diversas clasificaciones de tipos de juegos, según el área de desarrollo y sus tendencias individuales. Estas se examinan en los acápites siguientes.

Juego motor. Es el medio principal para logros motores, que se concilian en él. Según Bruner (1979): acción, pensamiento y lenguaje y según Piaget (1968): acción, símbolo y

regla e integración. El juego facilita la construcción integral de funciones importantes como el tono, el equilibrio, la lateralidad y las conductas perceptivo-motrices, al mismo tiempo que conocer y adaptarse al ambiente en el que se desenvuelve.

Pastor (2007) sugiere que se compartirán actividades donde se planteen actividades motrices dejando jugar con libertad creativa a los niños, donde el maestro anime y plantee situaciones motrices abiertas a la indagación y el descubrimiento guiado. Se debe dar consignas abiertas a la interpretación personal de los infantes y presentar tareas semidefinidas precisas y con propuestas de juegos novedosos. Con esto se pretende estimular el comportamiento sensoriomotor, mejorar las habilidades motrices, potenciar el componente cognitivo y la adquisición de tareas, como también dar lugar a distintos comportamientos de naturaleza afectiva y relacional (Ministerio de Educación de Perú (2009)).

Juego social. Se produce por interacción con otras personas que son vistas como objetos de juego. Por ejemplo: cuando el infante juega con partes visibles de su madre (dedos, cabello, trenza, nariz); cambia de voz al hablar, se esconde, observa su imagen reflejada en el espejo... En los niños más grandes aparece el juego con reglas y la necesidad de esperar su turno de participación (Ministerio de Educación de Perú (2009)).

Juego cognitivo. Pone en marcha el interés del niño. Se inicia cuando el bebé entra en contacto con objetos del entorno para explorarlos y manipularlos. Más adelante, se interesa por solucionar retos para su inteligencia, más que la simple manipulación de cosas. Por ejemplo, construir cosas a partir de objetos, realizar memorizaciones (Ministerio de Educación de Perú (2009)).

El juego simbólico. Este tipo de juego tiene la virtud de ejercitar simultáneamente diversas dimensiones de la experiencia del niño. Transforma objetos y crea situaciones imaginarias, a partir de su experiencia, imaginación y situaciones personales. Por ejemplo: Luis toma un pedazo de madera y la hace rodar “como si” fuera un carrito. El juego simbólico (o simulado) precisa contrastar realidad y fantasía para diferenciar qué es juego y qué no lo es (Ministerio de Educación de Perú (2009)).

El juego en niños según Piaget. Según el Ministerio de Educación de Perú (2012, p. 30), Piaget estableció diferentes estadios según rangos de edad.

En la etapa pre-operacional ubicada (2 a 7 años) predomina lo que se conoce como “juego simbólico”, que refleja el uso del pensamiento egocéntrico, generando conflictos e intereses. En estas acciones se refleja angustias, miedos, fobias, agresiones, vínculos afectivos, estrategias sociales, resiliencia. Este estadio se caracteriza, principalmente por el surgimiento de la representación. Con el juego simbólico aparecen caracteres como uso del dibujo como medio de expresión y de la imagen mental. Los niños desarrollan paulatinamente mayores habilidades lingüísticas; pueden enumerar y clasificar.

Para Piaget (1986) el juego simbólico (o juego de ficción) produce un equilibrio emocional.

A los cuatro años de edad, el niño inicia su relacionamiento con sus compañeros y educadores. Adquieren importancia las actividades lúdicas, pues se involucra en juegos más complejos, con otros compañeros. También se introducen “juegos de roles sociales” (jugar a ser policía, médico, etc.) y “juegos de intercambio de roles” (jugar a padres, madres, etc.).

Características del juego libre

Según el Ministerio de Educación de Perú (2009, p. 49):

- Es una *actividad espontánea de naturaleza personal*. Tiene su origen en la creatividad y el mundo interno del infante.
- Su *naturaleza es no literal*. Los niños juegan “como sí” en realidad un objeto, un ser o una persona fueran otros distintos.
- Siempre *está acompañado de un afecto positivo*.
- Resulta placentero y gozoso, por ende, cuando no produce placer, pierde la condición de juego.
- El juego *es flexible*. Debido a esta cualidad, se torna impredecible. No se sabe cómo se desarrollará o terminará.
- *Se basa en el proceso*, más que en la meta. Al jugar, los niños piensan solo en disfrutar la experiencia presente (Huamani, 2012).

Aspectos importantes en el juego libre por sectores

El tiempo y el espacio. Se debe disponer 60 minutos para esta actividad prioritaria para el aprendizaje de los infantes. Este tiempo no debe invertirse en otras actividades. Los niños necesitan jugar diariamente en las primeras horas de la mañana, para descargar sus tensiones. El juego les proporciona energía y aprenden mejor durante las siguientes horas. Se necesita sí de un espacio donde los niños puedan moverse con libertad, seguridad y cierta autonomía. Es necesaria la ausencia de muebles u otros objetos que obstaculicen el movimiento. Para los juegos de representación simbólica no es muy recomendable un espacio muy amplio, pues los niños se sienten poco contenidos para realizar la actividad lúdica (Ministerio de Educación de Perú, 2009, p.53).

Recursos materiales

Los juguetes y materiales son mediadores de la expresión lúdica; permiten al niño plasmar su fantasía y creatividad (Seminario, 2014). Para el éxito del juego, debe organizarse los juguetes y materiales de juego libre en los sectores, al alcance de los niños. Así se desarrolla la noción espacial, pues saben que las cosas ocupan un lugar o espacio (Ministerio de Educación de Perú, 2009, pp. 53-57).

El juego libre y el aprendizaje

Practicar el juego simbólico mejora las competencias y favorece los aprendizajes (Ministerio de Educación de Perú, 2010, pp. 63-67).

Área de Comunicación. El niño juega simbólicamente y usa pensamiento y lenguaje, lo que implica la ampliación de su vocabulario, una mejoría en el dominio de la sintaxis y la comprensión de lo que lee, principales habilidades expresivas. Las competencias comunicativas (se ven reforzadas por la práctica del juego libre en los espacios que se destinen en el aula para dar lugar al esparcimiento de los estudiantes. De manera que los obres desempeños de lectura son una evidencia de conductas de juego menos madura (Ministerio de Educación de Perú, 2010).

Área de Matemática. El juego libre de sectores estimula el desarrollo cognitivo y la capacidad intelectual. Al jugar libremente e involucrarse en situaciones simbólicas, los niños necesitan resolver problemas diversos, de aportar ideas, tomar decisiones, emitir juicios de valor, plantear soluciones y otros procesos mentales superiores. Comprender en forma lógica e identificar las relaciones espaciales guarda relación con el juego simbólico de nivel superior. Esto incrementa la habilidad de reconocer números y entender la teoría de los conjuntos (Ministerio de Educación de Perú, 2010).

Área Personal Social. El juego libre beneficia el desarrollo social y emocional de los niños. Cuando estos juegan son libres de poner en marcha su iniciativa, lo que interactúa activamente en la historia representada. Este ejercicio refuerza sus habilidades sociales y el niño maneja sus emociones, está en condiciones de plantear propuestas, de cooperar, afrontar problemas y resolverlos, y de establecer una comunicación efectiva. Asimismo, enfrenta el reto de asumir respetuosamente normas grupales y formar parte de grupos de manera respetuosa y considerada. El juego ofrece el escenario ideal para que el niño aprenda a convivir (Ministerio de Educación de Perú, 2010).

Dimensiones del juego libre

Experimentación corporal y espacial. Es importante porque el niño goce y aprenda (Calderón y Pazmiño, 2011, p.47). Al moverse, el niño crece y se desarrolla, porque saber moverse es una experiencia elemental y básica. El juego proporciona movimiento al niño, lo pone en acción. Moviéndose desarrolla la capacidad de coordinación, de establecer relaciones, desarrolla su sensibilidad, su creatividad; se incentiva su imaginación, su curiosidad; se expresa, se comunica, se relaja, vive y se expresa. La expresión corporal favorece la internalización de conceptos por la acción basada en propuestas e incentivos, para ser consciente de su cuerpo. El niño se expresa sin imposiciones ni modelos, de forma espontánea.

El juego motor se asocia a la experimentación con el propio cuerpo y las sensaciones que este genera en el niño. Son juegos motores: saltar en un pie, jalar la soga, lanzar la pelota, columpiarse, empujarse entre otros. Los niños se divierten con este tipo de juego, pues se encuentran en etapa de ejercitar y conseguir dominio de su cuerpo.

El niño debe intervenir en juegos motrices en ambientes abiertos, con espacio suficiente para sus movimientos. En estos espacios debe implementarse túneles, pequeñas rampas, escaleras de tramo sencillo y obstáculos diversos que reten al menor, estimulando su sicomotricidad (Ministerio de Educación de Perú, 2009, P.14).

Búsqueda de la integración al grupo. Desde los 4 años, los infantes se inician en el juego grupal, buscando relacionarse con sus pares. Esta integración supone desarrollar sus actitudes: espera, tolerancia, escucha, cooperación, que posibilitarán su integración al grupo. El infante es consciente de su entorno cultural y de un ambiente que había sido durante sus primeros años ajeno a él. Funciona como un ensayo para experiencias venideras, pues entiende cómo funciona la sociedad y los seres humanos. Así aprende a cooperar y compartir, conoce su ambiente; aprende reglas de juego limpio y, especialmente, aprende a ganar y perder (Pacurucu, 2002).

El niño pasa de asociarse y hacer amigos identificar semejanzas en gustos e intereses; suma actitudes más respecto al entorno exterior. Los juegos evidencian mayor organización y complejidad. Quieren descubrirse a sí mismo y a su entorno. El sentimiento de realización y las lecciones que aprende lo motivan a ejercitar sus ideas en situaciones reales más adelante (Pacurucu, 2002).

Juego de iniciación con pares. Con este juego, el niño interactúa con otros niños. El juego es parte de pequeñas organizaciones de grupo, en el que al principio imitan al adulto; luego surgen acuerdos propios que le ayudarán a relacionarse con afecto, calidez, pertinencia y soltura.

Las relaciones sociales entre los niños/as y sus pares en el momento del juego están determinadas por su proceso de desarrollo. Por ello conviene establecer una base con las características propias de cada tramo de edad, para así comprender mejor las relaciones y actividades que realizan (Molina, 2008).

A los 3 años, los niños/as se buscan estar juntos, en grupos de 2 o 3, les gusta eso, pero todavía tienen dificultades para colaborar. Actúan juntos, pero lo hace uno al lado del otro. Esto se conoce como “juego paralelo”. El lenguaje no es aún un instrumento de intercambio, sino un choque de afirmaciones. Por su egocentrismo, tiene dificultades para ponerse en el lugar del otro; es el docente quien debe enseñarle a esperar su turno en los juegos, respetar

su turno de participación, intercambiar opiniones, sustituir agresiones al comunicarse, etcétera (Molina, 2008, p. 6).

A los 4 y 5 años de edad, se amplían los grupos de juego, de 4 o 5 niños/as; las interacciones se hacen más numerosas. Es la etapa del “juego asociativo”. Comienzan a tenerse en cuenta los deseos de los compañeros; se producen colaboraciones, cada uno puede adoptar un rol en el juego identificándose con un personaje, aunque sin aceptar claramente unas normas de grupo. El juego simbólico se torna colectivo (Molina, 2008, p. 6).

Juego social. El juego rige acuerdos, desacuerdos, negociaciones complejas, relaciones de amistad, compañerismo, rivalidad, envidia, competencia, (Sánchez, 2004, p. 30). En este espacio, los niños aprecian la dimensión emotiva de la cultura; la diversión, a través del vértigo, la alegría, la ira, el dolor. Los modos de jugar dependen de la convención grupal de los participantes; anclados en algún lugar de la memoria social, al contexto histórico del juego y a los factores simbólicos y materiales del momento.

Para el infante, la socialización es un periodo para convertirse en miembro de la sociedad; está ligada a los estadios del desarrollo psicológico, motriz y cultural del niño. Estos estadios competen a la psicología del desarrollo.

El niño desarrolla su potencial físico, psicológico e intelectual con el que nace. En cada etapa, se desarrolla nuevas cualidades y aptitudes que le permiten arribar a la etapa siguiente, hasta convertirse en persona adulta, con el comportamiento y madurez que esa condición le demandará.

En el juego, los niños pequeños imitan a los adultos. Evolucionan desde la simple imitación hasta la realización de juegos complejos, en el que un niño de 4 o 5 años asume el rol de un adulto. Hacen pasteles de barro si vieron cocinar a los adultos; cavan con una cuchara si vieron que alguien arreglaba el jardín.

“En la primera etapa la persona individual está constituida simplemente por una organización de las actitudes particulares de otros individuos hacia el individuo y de las actitudes de los unos hacia los otros, en los actos sociales específicos en que aquel participa con ellos”. (Mead, 1982, p. 187).

3.2.2. Habilidades sociales

La teoría del aprendizaje social de Bandura (1987, p. 34) considera que el comportamiento social resulta de la interacción entre factores intrínsecos de la persona (procesos cognitivos y motivacionales) y factores extrínsecos (ambientales y situacionales). Los procesos importantes que influyen sobre este comportamiento social son: la historia de reforzamiento directo, la historia del aprendizaje observacional (el modelado), el feedback y el moldeamiento o perfeccionamiento de las habilidades, la cantidad de oportunidades para practicar las conductas y el desarrollo de expectativas de ejecución positiva; es decir, la anticipación de las consecuencias de las respuestas y la autorregulación del comportamiento. Según Bandura, la persona, el ambiente y la conducta son variables fundamentales para comprender y predecir la actuación social adecuada. “Ni la intención ni el deseo de cambios por si solos tienen demasiado efecto si el individuo carece de los medios necesario para influir sobre su propia conducta” (p. 65).

Para la teoría del aprendizaje social de Vygotsky (1996), habla del origen social de los procesos psíquicos superiores, destacando el rol del lenguaje y su vinculación con el pensamiento. Fundamenta que la cooperación social se realiza mediante instrumentos (herramientas, signos) y mediante la interiorización progresiva de estos instrumentos de relación se construye la conciencia que, desde ese momento, regula las otras funciones psíquicas, tesis de la mediación (Sanchidrián, 2010). Vygotsky apuesta por el desarrollo cultural del niño, que refuerza la tesis de que toda función de aprendizaje social en los niños aparece dos veces: al principio a nivel social, con sus compañeros de aula o fuera de esta y, más tarde, a nivel personal.

Conceptualización de habilidades sociales

Para las habilidades sociales son aquellos comportamientos ya más concretos y específicos que se dan en un contexto interpersonal para interpretar y orientar las interacciones de este con los demás en beneficio de su futura socialización (Aron y Milicic, 1993).

En el mundo actual, las demandas y exigencias sociales, la complejidad y densidad de relaciones que los sujetos entablan, las habilidades sociales revisten especial importancia. Estas habilidades sociales tienen tres atributos básicos:

- *Flexibilidad*: al contexto, a la situación, a los sujetos.
- *Apertura*: capacidad para manifestarse a los demás y ser receptivo.
- *Polaridad*: capacidad para relacionarse en forma cordial y asertiva.

Las habilidades sociales constituyen capacidades específicas necesarias para ejecutar de forma competente una tarea interpersonal; para interactuar y relacionarse con sus pares y también con los adultos, en forma efectiva y satisfactoria. Hay que diferenciar habilidades sociales de habilidades de interacción social. Las habilidades sociales son comportamientos interpersonales que revisten cierta complejidad y se manifiestan en relación con otros sujetos (Monjas, 1992, p. 32). La conducta socialmente habilidosa realizada en contextos interpersonales manifiesta “sentimientos, actitudes, deseos, opiniones o derechos” para solucionar problemas de manera inmediata y evitar problemas futuros (Caballo, 2007, p. 45).

De acuerdo con Bisquerra (1999), “las habilidades sociales son las conductas o destrezas sociales específicas requeridas para ejecutar competentemente una tarea de índole interpersonal. Implica un conjunto de comportamientos adquiridos y aprendidos y no un rasgo de personalidad” (p. 47).

Alberti y Emmons (1978) consideran que la habilidad social permite actuar según sus intereses primordiales, actuar en defensa propia libres de ansiedad, manifestando sentimientos limpios o haciendo valer sus derechos sin vulnerar los ajenos.

En esta investigación, las habilidades sociales son conductas que se manifiestan en relaciones interpersonales, pudiendo las personas regular su comportamiento en función de necesidades y considerando sus propias capacidades y exigencias del ambiente y el entorno para ser una persona respetada y aceptada socialmente. En la primera infancia la adquisición de estas conductas depende de la influencia del medio social, la cultura, la religión, la condición social y la forma cómo infante se relaciona y las utiliza a diario. Esto exige un

repertorio amplio de conductas, flexibles y versátiles para resolver en forma acertada sus dificultades, respetándose y respetando a los pares.

Importancia de las habilidades sociales

El comportamiento interpersonal del infante es decisivo en reforzamientos sociales, culturales y económicos. Los niños, que carecen de apropiados comportamientos sociales, sufren aislamiento social, rechazo y experimentan infelicidad. La competencia social favorece su desarrollo futuro, sus relaciones con los compañeros, profesores y padres y en la asimilación de roles y normas sociales (Valles y Valles, 1996, p. 22). La habilidad para comenzar y mantener interacciones sociales positivas con los demás es consecución del desarrollo las habilidades sociales que influyen críticamente en la adaptación social, emocional y académica del sujeto (Hops, 1976).



Figura 3. Niños y niñas de Educación Inicial interactuando con sus pares y con la maestra luego de participar en un juego.

Características de las habilidades sociales

Michelson (1993, p. 5) señala que las habilidades sociales:

- Se adquieren mediante el aprendizaje (por ejemplo, observando, imitando, ensayando).

- Incluyen comportamientos de tipo verbal y no verbal, específicos y discretos.
- Suponen iniciativas y respuestas efectivas y apropiadas.
- Aumentan el reforzamiento social.
- Son recíprocas por naturaleza y suponen una correspondencia efectiva y apropiada. Por ejemplo: la reciprocidad y coordinación de comportamientos específicos.

Las características del medio (por ejemplo, especificidad situacional) influyen en las habilidades sociales. Factores como la edad, el sexo y el estatus del receptor, afectan la conducta social del sujeto.

Aprendizaje de las habilidades sociales

Según (Valles y Valles 1996, pp. 38-39) el aprendizaje de las habilidades sociales se explica de la siguiente manera:

- *Reforzamiento directo.* Desde los primeros años de vida, los niños aprenden conductas de las cuales obtienen reforzamiento social y que permanecen en su repertorio de conductas y, si son castigadas no forman parte del comportamiento social.
- *Aprendizaje por observación (modelado).* Observación del desenvolvimiento de otra persona en una situación de interacción social, es fuente de aprendizaje por efectos del modelado comportamental.
- *Retroalimentación interpersonal.* En un contexto social es la información por la cual el interlocutor comunica su reacción ante una conducta, que puede ser verbal o no verbal, positiva o negativa, y ajusta su conducta en función de ello.
- *Expectativas cognitivas,* las creencias cognitivas son predicciones de la probabilidad de afrontar exitosamente una situación. Las experiencias exitosas nos dan como resultado expectativas positivas y las experiencias desfavorables nos dan como resultado dificultades sufridas en situaciones embarazosas.

Elementos de las habilidades sociales

Según (Valles y Valles 1996,) para el aprendizaje de las habilidades sociales es necesario un modelo de contenidos que sirva de guía o referencia. Kelly (1987) mediante una revisión de los siguientes contenidos en la población infantil considero:

- “a. Los saludos.
- b. Las iniciaciones sociales.
 - Invitar a otro a participar en una actividad.
 - Participar uno mismo en las actividades de los demás.
- c. Preguntar y responder.
- d. Elogiar.
- e. Proximidad y orientación.
- f. La participación en una tarea o juego.
- g. Conducta cooperativa o de compartir (actuar por turnos, ofrecer ayuda, compartir un objeto con otro niño, acatar las reglas de juego).
- h. Responsabilidad afectiva (talante emocional del niño durante su interacción con otros):
 - Sonrisas
 - Caricias afectuosas
 - Risas” (pp. 55-56).

Monjas (1992) incluye los siguientes contenidos en la aplicación de programas de habilidades sociales dirigidos a la población infantil:

- “1. Habilidades básicas de interacción social.
 - Sonreír y reír.
 - Saludar.
 - Presentaciones.
 - Favores.
 - Cortesía y amabilidad.
- 2. Habilidades para hacer amigos.
 - Reforzar a los otros.
 - Iniciaciones sociales.
 - Unirse al juego con otros.
 - Ayuda.
 - Cooperar y compartir.

3. Habilidades conversacionales.
 - Iniciar conversaciones.
 - Mantener conversaciones.
 - Terminar conversaciones.
 - Unirse a la conversación de otros.
 - Conversaciones de grupo.

4. Habilidades relacionadas con los sentimientos, emociones y opiniones.
 - Autoafirmaciones positivas.
 - Expresar emociones.
 - Recibir emociones.
 - Defender los propios derechos.
 - Defender las propias opiniones.

5. Habilidades de solución de problemas interpersonales.
 - Identificar problemas interpersonales.
 - Buscar soluciones.
 - Anticipar consecuencias.
 - Elegir una solución.
 - Probar la solución.

6. Habilidades para relacionarse con los adultos.
 - Cortesía con el adulto.
 - Refuerzo al adulto.
 - Peticiones al adulto.
 - Solucionar problemas con adultos” (p. 53).

Habilidades sociales en la escuela

En la escuela se producen interacciones y relaciones interpersonales entre niños y niñas y de estos con adultos. Esto exige establecer una convivencia saludable y eficaz para el disfrute del contacto con los demás y el aprendizaje en un clima de entendimiento y comunicación positivo (Monjas, 1992, p. 27).

La ausencia de competencia social en la edad escolar se asocia a conductas problemáticas (deserción, bajo rendimiento, delincuencia juvenil y conductas adictivas) y, por el contrario, una adecuada competencia social en la edad escolar se relaciona con el buen rendimiento y el liderazgo entre pares. Por consiguiente, el desarrollo de las habilidades sociales es responsabilidad de la escuela, donde se ejecutan programas de intervención que impliquen también el involucramiento de la familia.



Figura 4. Niñas de Educación Inicial en un gesto de amistad y afecto en el espacio destinado al juego libre dentro del aula.

Cómo favorecer en la escuela la interacción entre iguales y el aprendizaje de habilidades sociales

Conocimiento de sí mismo y de los demás. En su interacción en la escuela, el niño aprende mucho sobre sí mismo y sobre su identidad. Adquiere un autoconcepto al relacionarse con los demás, conoce sus competencias y, al comparar sus resultados con los de sus semejantes, juzga sus capacidades y se forma un autoconcepto. Al mismo tiempo, el relacionamiento con sus pares aprende muchas cosas de los demás, complementándose así la socialización e individualización. Son conductas, habilidades y estrategias para interactuar con los demás en la escuela:

- Reciprocidad en las relaciones, con relación a lo que se da y lo que se recibe.
- Empatía y habilidad de adopción de roles, al ver una situación desde la perspectiva del otro para ponerse en su lugar.

- Intercambio en el control de la relación: unas veces dirige él o ella y otras veces lo hacen los demás (se aprende a dirigir y recibir directrices).
- Colaboración y cooperación, que supone trabajar junto a los demás, facilitando la tarea común y haciéndola agradable para ambos.
- Estrategias sociales de negociación y de acuerdos, que implica el establecimiento de reglas de juego, acuerdos y normas.
- Autorregulación de la propia conducta según el estímulo proveniente del otro: los pares actúan como agentes de control reforzando o castigando conductas no admisibles.

Apoyo emocional y fuente de disfrute. En la relación con los iguales se dan vínculos de afecto, alianza, ayuda, apoyo, compañía, aumento de la autoestima, sentido de inclusión, sentimientos de pertenencia y aceptación, lo que genera en el niño sentimientos de bienestar y le hace sentirse a gusto. En el *Diseño Curricular Nacional para Educación Inicial*, el área Personal Social tiene como un organizador el desarrollo de las relaciones de convivencia democrática. Se considera como uno de los aprendizajes más importantes la interacción social, que permite a los infantes construir vínculos afectivos con personas de su entorno en un espacio lúdico, desarrollando actitudes relacionadas con la convivencia social.

En la *Propuesta Pedagógica de Educación Inicial* (Ministerio de Educación de Perú, 2008, p. 37) se plantea las competencias a lograr al término de la Educación Inicial. Se entiende por competencia al saber actuar reflexivo y autónomo para solucionar situaciones conflictivas o lograr propósitos en la vida cotidiana, en las dimensiones del *saber ser, saber hacer, saber conocer, saber convivir*. Se trata de hacer teniendo conocimiento y conciencia sobre las consecuencias de ese accionar. Involucra conocimientos, modos de hacer, valores, y responsabilidades por los resultados de sus acciones, todo esto con apoyo en procesos cognitivos y afectivos.

Dimensiones de habilidades sociales

La autoestima. Es valoración emocional que oscila continuamente entre lo negativo y lo positivo. Implica valorar la imagen que un individuo tiene de sí mismo (autoimagen).

Según Hertzog (1980), está determinada por un conjunto de experiencias que el individuo tiene consigo mismo y le hacen reflexionar y autoevaluarse. Para Branden (1993

es la suma de la confianza y el respeto hacia sí mismo. Por tanto, refleja el juicio implícito de la persona sobre su habilidad afrontar desafíos (comprender y superar problemas) y acerca de su derecho a ser feliz (respetar y defender sus intereses y necesidades). La autoestima es la habilidad del sujeto para reconocer y valorar positiva sus características y cualidades personales, evidenciando autoconfianza e identificando también otras cualidades está en condición de adquirir o mejorar. Se manifiesta cuando el infante verbaliza sus preferencias, deseos y necesidades, incluyendo las situaciones en que requiere ayuda.

La autoestima en el niño se desarrolla progresivamente, desde el reconocimiento de su cuerpo, sus características físicas y progresa al reconocimiento de sus destrezas y cualidades, hasta manifestar su preferencia y desagrado en contacto con los demás.

Comunicación. Fernández (1999) fundamenta que comunicación:

“...es el fenómeno transaccional en que se influyen o afectan recíproca o mutuamente los miembros integrantes. Dentro de la comunicación existen varios factores que contribuyen para que ésta se dé; sin la comunicación no existirían los grupos humanos ni las sociedades; no se podría compartir experiencias más personales; no se conseguiría vivir – vivir con los demás– porque se carecería del medio para hacerlo. Al no poder comunicarse no se tendrían conceptos como: humanidad, solidaridad, fraternidad, cooperación, semejante, amistad, etcétera” (pp. 14-15).

Se entiende por comunicación al fenómeno producido entre los seres vivos para establecer y manifestar cosas relacionadas con el medio ambiente que los rodea. Esto es fundamental, ya que de él depende el desarrollo. En los seres humanos es un acto derivado de lenguaje, pensamiento, del manejo de las actividades sociales y del comportamiento ante sus semejantes. De esta forma el ser humano conoce más de sí mismo y de su entorno mediante el intercambio de mensajes, generalmente lingüísticos.

La comunicación, en sí, es un proceso debatido por especialistas de psicología, sociología, lingüística y antropología, dado que es propio de los seres humanos relacionarse con los demás para dejar constancia de la existencia.

Berlo (1981, pp. 10-11) señala que el objetivo básico de la comunicación es llegar a ser agentes efectivos, e influir en los otros hasta sentirse en condiciones de tomar decisiones.

Al comunicarse, el individuo busca influir en los demás. La comunicación, como elemento importante de socialización, permite interactuar con los demás, dando a conocer opiniones, necesidades, sentimientos, intereses y mostrando comprensión ante lo expresado por los demás. Así participa en la construcción de un clima social favorable.

Asertividad. Según la *Enciclopedia de la Psicología* Océano (2000):

“Asertividad es la característica de una persona que expresa con fluidez y sin ansiedad sus opiniones, intereses y emociones de forma correcta y empática, sin negar los de los demás. Las técnicas de entrenamiento en habilidades sociales incluyen también la de la asertividad. Su objetivo es ayudar al individuo que se queja de ser inhibido en sus relaciones interpersonales y tener dificultades en la comunicación, tanto para expresar como para mantener sus puntos de vista” (p. 23).

Queda claro que la asertividad es una habilidad social, ayuda de manera efectiva y eficiente en las relaciones interpersonales, de manera que el individuo mentaliza sus emociones y necesidades a la hora de comunicarse. En el repertorio conductual, integra todos sus recursos de forma que pueda adaptarlos en su entorno.

En virtud de la asertividad la persona conoce sus derechos, los defiende, pero también respeta a los demás; no busca ganar una disputa o conflicto, sino que busca los acuerdos expresando su postura ante un tema, petición o demanda (Castanyer, 1998).

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

La asertividad se entiende como la habilidad para actuar con los demás mostrando respeto a sí mismo, expresando los propios pensamientos y opiniones personales, considerando al otro y respetando también sus derechos y opiniones. Implica libertad emocional y de expresión. Las personas seguras de sí mismas, tranquilas, fluidas en la comunicación, practican la conducta asertiva y son honestas y directas.

Toma de decisiones. Esta habilidad consiste en asumir una postura personal frente a las propias decisiones, mostrando seguridad en sí mismo, responsabilidad con los actos y respeto a los demás. La toma de decisiones consiste en elegir de manera correcta y tomar la decisiones adecuadas en determinada situación, por ello repercute en la calidad de vida y los éxitos que el sujeto pueda lograr.

En los niños se observa cuando proponen acuerdos y reglas durante sus juegos, plantean soluciones y aprenden a negociar en diversas situaciones conflictivas con sus pares. Arévalo (2001) refiere que “la capacidad de tomar decisiones es una de las habilidades importantes ya que permite tener éxito y orientar adecuadamente el proyecto de vida” (p. 40).

Según Bem (1967), quienes toman decisiones se mueven con mayor lentitud a medida que ganan experiencia, sabiduría y seguridad. Los hombres más creativos trabajan lenta y cuidadosamente mientras analizan el problema y recopilan datos importantes (información), sintetizarlos y adoptar una decisión. Luego están en condiciones de trabajar rápidamente. Los menos creativos invierten menos tiempo en el análisis del problema, pero les lleva más tiempo sintetizar el material del que disponen.

La toma de decisiones puede ser evaluada mediante el nivel de exactitud y la velocidad que demanda el proceso. La exactitud, entendida como lo apropiado-inapropiado que es realizar una acción en determinado momento, y como conocimiento, es posible que dependa de la instrucción y la práctica. La velocidad debe aumentar con la experiencia, pero cabe señalar que la práctica no garantiza la toma de decisiones rápidas (Thomas, 1994).

Capítulo IV

Descripción de los resultados

Los resultados de este estudio están organizados alrededor de las respuestas a las preguntas y objetivos de investigación establecidas. A continuación se presentarán los datos referentes a la Observación aplicado en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 258 Huari 2017

Tabla número 1

Indicador	Cantidad	Porcentaje
Motor	35	24
Social	47	32
Cognitivo	34	23
Simbólico	31	21
Total	147	100

Fuente

Observación aplicado en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 258 Huari 2017

Niños y niñas de Educación Inicial interactuando mediante el juego libre dentro del aula
Frecuencia Porcentaje

Como se observa los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 258 – Huari, 2017

el 24 % practican el juego motor, el 32%realizan el juego social, el 23 % realizan el juego cognitivo y el 21 % practican el juego simbólico.

Tabla número 2

Indicador	Cantidad	Porcentaje
En pareja	46	31
Grupo reducido	49	33
Con todos	34	23
Solo	18	12
Total	147	100

Observación aplicado en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 258 Huari 2017

Frecuencia Porcentaje Niñas de Educación Inicial demostrando los aprendizajes construidos

partir del juego válidos; Sólo 18 12 % en pareja 46 31 %, grupo reducido 49 33 % con todos 34 23 %. Total 147 100%.

Tabla número 3

Indicador	Cantidad	Porcentaje
Actitud recelosa	18	12
Actitud Agresiva	18	12
Actitud amigable	56	39
Actitud de ser sociable	55	37
Total	147	100

Observación aplicado en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 258 Huari 2017.

Como se observa los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 258 – Huari, 2017, 18 niños el 12% cuentan con una actitud recelosos, 18 niños el 12% tienen una actitud agresiva, 56 niños el 39% tienen una actitud de ser amigable y 55 niños el 37% muestran la actitud de ser sociable.

Tabla

Tabla número 4

Indicador	Cantidad	Porcentaje
Nivel superior	51	34
Nivel normal	82	56
Nivel bajo	14	10
Total	147	100

Observación aplicado en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 258 Huari 2017

Frecuencia Porcentaje. Niños y niñas de Educación Inicial interactuando con sus pares y con la

Maestra luego de participar en un juego bajo 14 10% Normal 82 56 % superior 51 34 % Total 147 100%

Como se observa los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 258 – Huari, 2017, el 56% se encuentran en nivel normal, el 34 % se ubican en el nivel superior y el 10% se encuentran en el nivel bajo.

Tabla número 5

Gesto de amistad y afecto en el espacio destinado al juego libre dentro del aula	Cantidad	Superior	Normal	Bajo
	4			4%
	48		32%	
	95	64%		
Total	147	64%	32%	4%

Observación aplicado en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 258 Huari 2017

Frecuencia porcentaje de niños y niñas de Educación Inicial en un gesto de amistad y afecto en el espacio destinado al juego libre dentro del aula. Bajo 4 4 % Normal 48 32 % Superior 95 64 %. Total 147 100%

Como se observa los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 258 Huari 2017, el 64,6% se encuentran en nivel superior el 32,7% se ubican en el nivel normal y el 2,7% se encuentran en el nivel bajo.

De los hallazgos encontrados se puede afirmar que existe una alta relación entre los juegos y la expresión de sentimientos en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 258 Huari .

Ya que los más altos porcentajes se ubicaron en los indicadores relacionados y vinculados al aspecto de la influencia positiva del juego en sus diferentes fases de la expresión de emociones.

Conclusiones

Primera. El *Juego libre* debe considerarse como un momento pedagógico importante e indispensable en el aula, puesto que favorece al desarrollo integral de los niños y niñas de Educación Inicial. Es un espacio enriquecedor, placentero y necesario en la escuela: permite a los estudiantes experimentar confianza y seguridad afectiva para el libre desarrollo de sus capacidades y habilidades.

Segunda. El programa *Juego libre* es una actividad indispensable para el aprendizaje de los niños y niñas de Educación Inicial, que no debe faltar en el aula.

Tercera. El programa *Juego libre* puede ser aplicado en los niños y niñas de Educación Inicial para desarrollar habilidades sociales en relación a la autoestima, comunicación, asertividad, toma de decisiones y otras en las que los estudiantes manifiesten dificultades que afecten su desarrollo integral.

Cuarta. Los docentes de Educación Inicial deben considerar el *Juego libre* como un espacio necesario, enriquecedor y placentero donde los niños y niñas encuentren un clima de confianza y seguridad afectiva que favorezca el libre desarrollo de sus capacidades y habilidades. El *Juego libre* debe ser considerado una estrategia de enseñanza-aprendizaje permanente en el aula de clase.

Recomendaciones

1. El juego libre no debe ser planeado.
2. El juego libre, debe ser considerado como una estrategia de enseñanza-aprendizaje permanente en el aula.
3. Para que los niños puedan disfrutar al máximo del juego libre, deben disponer de, al menos, una hora y media para que puedan involucrarse completamente en la actividad.
4. Lo ideal es que haya suficiente espacio para realizar movimientos corporales y para juegos simbólicos. Si se quiere garantizar el desarrollo de las múltiples habilidades de los infantes, la ejecución del juego precisa de tiempo y espacio apropiados para el desenvolvimiento libre, sano y feliz de los estudiantes.
5. Dejar al alcance distintos tipos de materiales: El objeto no se impone porque llama la atención del niño, sino que lo invita a dar rienda suelta a su imaginación.
6. Hay que dar más protagonismo a las plazas, parques y espacios públicos. Además, la naturaleza siempre será un entorno muy positivo. Es importante el juego libre, al aire libre.

Glosario

Cooperación. Acción o efecto de cooperar. En la Educación Inicial, es un proceso que se construye en el día a día del aprendizaje, mediante la adquisición de actitudes guiadas en interacción con los pares y los docentes a cargo de un grupo. Estas actitudes requieren del reforzamiento proveniente de los padres y otros adultos con quienes los niños y niñas interactúan en el hogar.

Desarrollo. Acción de desarrollar o desarrollarse. Dícese del proceso mediante el cual se adquiere cierto grado de madurez con relación a determinadas actitudes y procesos biológicos, psicológicos y mentales.

Habilidades sociales. Son eficientes cuando las personas que interactúan padres-hijos o docentes-alumnos, poseen las destrezas sociales que permiten una relación empática, cordial y compartida.

Habilidades lingüísticas. Habilidades que poseen las personas para comunicarse usando su lengua materna y otra adquirida durante un proceso de aprendizaje. Son habilidades lingüísticas la expresión oral, comprensión auditiva, expresión escrita y comprensión lectora.

Interacción. Es la acción y efecto de interactuar con otras personas en una situación o contexto determinado por el desarrollo de la vida en sociedad. En toda interacción se produce una influencia recíproca entre dos o más personas o cosas.

Intrapsicológico. Condición referida al plano individual de una persona.

Interiorización. Acción de interiorizar una idea, concepto, fenómeno o situación de la vida real, para convertirlo en conocimiento relativamente duradero.

Intergrupales. Es la relación que se produce entre dos o más grupos de personas y que se desarrolla en función de la identificación de los individuos.

Juego libre. Tipo de juego que se desarrolla con absoluta libertad y depende de la voluntad, necesidades e intereses de quienes lo realizan. Se puede contemplar como contrapunto al juego estructurado o juego dirigido.

Moldeamiento, es una estrategia psicológica con la cual se pretenden aumentar la frecuencia de una conducta en un individuo que no la realiza o no la hace con tanta frecuencia como se desearía.

Niño. Hombre pequeño. Ser humano que aún no ha alcanzado la pubertad.

Preprueba. Evaluación preliminar o de entrada, que se administra antes de dar un estímulo o tratamiento al grupo con el cual se realiza un experimento.

Posprueba. Evaluación final o de salida, que se administra luego de haber culminado el estímulo o tratamiento al grupo con el cual se realiza un experimento. La comparación entre esta medición y la de entrada permitirá analizar la eficiencia del programa.

Progresivo. Se dice de aquello que se desarrolla a lo largo de un tiempo determinado y que aumenta en cantidad, calidad o perfección.

Psicológico. Que pertenece al estado mental de una persona y, por consiguiente, forma parte del campo de estudio de la psicología, ciencia que trata el estudio y el análisis de la conducta y los procesos mentales de un individuo y de grupos humanos.

Socialización. Acción de integrarse y formar parte de un grupo o asociación para acomodarse a él y aprender en comunión.

Sector. Hace referencia la parte seleccionada de un todo. En el estudio se refiere a cada uno de los espacios donde se encuentra disponible alguno de los juegos en los que se involucra a los niños y niñas de Educación Inicial.

Referencias bibliográficas

- Alberti, R.E. & Emmons, M.L. (1978). (3ª ed.). *Your perfect Right: A Guide to Assertive Behavior*. San Luis Obispo, California: Impact Publishers.
- Alonso Martínez, Ó., García Vaquero, A., & Durán Román, J. y. (s.f.). *El juego en educación infantil*. Obtenido de El juego en educación infantil: <http://eljuegoenelcurriculodeinfantil.blogspot.com/p/caracteristicas-del-juego.html>
- Arévalo, M. (2001). *Manuel de habilidades sociales para la prevención de conductas violentas en adolescentes*. Instituto de Salud Mental Honorio Delgado – HideyoNoguchi. Perú.
- Arón, A.; Milicic, N. (1993). *Vivir con otros: Programa de Desarrollo de Habilidades Sociales*. Santiago de Chile: Editorial Universitaria.
- Arraéz Martinez, J. M., & Quiroz Perez, V. (2005). *Juego y psicomotricidad*. Obtenido de <https://recyt.fecyt.es/index.php/retos/article/view/35068>
- Bandura, A. (1987). *Pensamiento y acción: Fundamentos sociales*. Barcelona: Martínez Roca.
- Bem, D. (1967). *Self-perception: the dependent variable of human performance*. *Origins of Behavior and Human Performance*.
- Berlo, David. (1981). *El Proceso de la Comunicación*. Buenos Aires: El Ateneo.
- Bisquerra, R. (1999). *Educación emocional y bienestar*. Barcelona-España: Praxis.
- Branden, N. (1993). *Cómo mejora su autoestima*. México: Paidós.
- Bruner, J. (1979). *El desarrollo del niño*. Madrid: Morata.
- Caballo, V. (2007). *Manual de Habilidades Sociales*. México: Ed. Siglo XXI.
- Caillois, R. (08 de Noviembre de 2014). *Los juegos y los hombres*. Obtenido de <https://vdocuments.mx/roger-caillois-los-juegos-y-los-hombrespdf.html>
- Calderón, R. y Pazmiño, S. (2011). *Expresión corporal en el desarrollo psicomotriz de los niños de 3 a 5 años de educación inicial de la parroquia San Isidro, Cantón Guano, Provincia de Chimborazo durante el año lectivo 2010 – 2011*. Universidad Estatal de Bolívar. Tesis para optar el Título de Licenciado en Educación.
- Camacho, L. J. (2012). *El juego cooperativo como promotor de habilidades sociales en niñas de 5 años*. (Tesis de licenciatura inédita). Universidad Católica del Perú: Lima.

- Caro, Soto y Vizcarra (2003). *El Juego como elemento propiciador de aprendizajes significativos en el nivel pre escolar*. (Proyecto de intervención pedagógica para obtener el título de Licenciado en Educación, Universidad Pedagógica Nacional, México).
- Castanyer, O. (1998). *La asertividad. Expresión de una sana autoestima*. España: Bilbao.
- Castillo, D.E., & Peña, A.S. (2014). *Programa pujllay para mejorar las relaciones de convivencia democrática en los niños de 4 años de la Institución educativa Jardín del Niños N° 215, de la ciudad de Trujillo*. (Tesis de licenciatura inédita). Universidad Nacional de Trujillo: Perú.
- Chiavieri, M.A. (2017). *Juegos cooperativos y habilidades sociales en niños del II ciclo de la Institución Educativa Alfredo Bonifaz, Rímac, 2016*. (Tesis de maestría inédita). Universidad César Vallejo: Lima
- Delval, J. (1994). *El juego*. En el desarrollo humano Antología Básica. UPN México.
- Euceda, T.M. (2017). *El juego desde el punto de vista dadàctico a nivel de educación prebásica*. (Tesis de maestría inédita, Universidad Pedagógica Nacional Francisco Morazán, Tegucigalpa).
- Erikson, E. (1971). *Infância e sociedade*. Rio de Janeiro: Zahar Editores. pp. 42-103.
- Fernández, J. (1999). *La comunicación en las relaciones humanas*. México: Trillas.
- Fernández, V. (1997). Jean Piaget: Desarrollo, aprendizaje y curriculum de educación infantil: el papel del juego. *Investigación en la escuela*.
- Garvey, C. (1985). *El juego infantil*. Buenos Aires: Ed. Morata.
- Olivares-Cardoza, S. (2015). *El juego social como instrumento para el desarrollo de habilidades sociales en niños de tercer grado de primaria de la institución educativa San Juan Bautista de Catacaos – Piura*. (Tesis de pregrado inédita). Universidad de Piura.
- Hernández, E. (2008). *El Juego como herramienta para desarrollar habilidades sociales en los niños y niñas de 3 años*. (Proyecto de intervención pedagógica para obtener la Licenciatura, Universidad Pedagógica Nacional, México)
- Hernández, R. y Mendoza, C.P. (2018). *Metodología de la Investigación*. México Mc Graw Hill.
- Hertzog, L. (1980). *Conceptos de autoestima*. Madrid: Grecia.
- Hops H., et. Al. (1976). “Habilidades sociales en la escuela”. Eugene; Unirvesity of Oregon Press

- Huamaní, E. (13 de Noviembre de 2012). *Juego libre en los sectores*. Obtenido de <https://prezi.com/tqlcjo1iy5c6/juego-libre-en-los-sectores/>
- Kelly, J. A. (1987): *Entrenamiento de las habilidades sociales*, Bilbao: Desclée de Brouwer.
- Leyva, A.M. (2011). *El juego como estrategia didáctica en la educación infantil*. (Tesis de Licenciatura inédita, Pontificia Universidad Javeriana, Bogotá, Colombia).
- Llanos (2006). *Efectos de un Programa de Enseñanza en Habilidades Sociales en un estudio cuasi experimental, para comprobar los efectos del programa en niños de I ciclo (7,8 años)*. (Tesis doctoral inédita, Universidad de Granada, España).
- Mead, G. (1982). *The Individual and the Social Self*. Chicago: University of Chicago Press.
- Michelson, L. (1993). *Las habilidades sociales en la infancia*. Barcelona: Ed. Martínez Roca.
- Ministerio de Educación de Perú. (2008). *Diseño Curricular Nacional de la Educación Básica Regular*. Perú: MINEDU.
- Ministerio de Educación de Perú. (2008). *Propuesta Pedagógica de Educación Inicial*. Perú: MINEDU.
- Ministerio de Educación de Perú. (2009). *Guía para educadores de servicios educativos de niños y niñas menores de 6 años: La hora del juego libre en los sectores*. Lima: Navarrete.
- Ministerio de Educación de Perú. (2010). *La hora del juego libre en los Sectores*. Perú: MINEDU.
- Ministerio de Educación de Perú. (2012). *Desarrollo cognitivo*. Lima-Perú: Amauta Impresiones Comerciales SAC.
- Ministerio de Educación de Perú. (2016). *Entorno educativo de calidad en educación inicial - Guía para docentes del ciclo II*. Lima-Perú: Amauta Impresiones Comerciales SAC.
- Molina, R. (2008). *El juego como medio de socialización*. Innovación y experiencias educativas. Disponible en <http://www.csif.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/Numero_14/REMEDIOS_MOLINA_2.pdf> ISSN 1988-6047
- Monjas, M. (1992). *Programa de enseñanza de habilidades de interacción social para niños y niñas en edad escolar*. Tesis doctoral. Universidad de Salamanca.

- Moreno Murcia, J. A., & Rodríguez García, P. L. (s.f.). *El aprendizaje por el juego motriz en la etapa infantil*. Obtenido de El aprendizaje por el juego motriz en la etapa infantil: <https://www.um.es/univefd/juegoinf.pdf>
- Ñaupas, H., Mejía, E., Novoa, E. & Villagómez, A. (2014). *Metodología de la investigación: Cuantitativa-Cualitativa y Redacción de Tesis* (4a ed.). Bogotá: Ediciones de la U.
- Océano. (2000). *Enciclopedia de Psicología*. Barcelona: Océano.
- Otero, R.E. (2015). *El juego libre en los sectores y el desarrollo de habilidades comunicativas orales en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 349 Palao*. (tesis de maestría inédita). Universidad Cayetano Heredia: Lima
- Pacurucu, A. (2002). *El juego y la resolución de conflictos a través del MacarthurStoryStemBattery: Estudio comparativo entre niños normales y con dificultades en el desarrollo de 4 a 6 años*. Barcelona: Universidad Autónoma de Barcelona. Tesis doctoral.
- Papalia, D.; Wendkos, S. y Duskin, R. (2009). *Psicología del desarrollo: de la infancia a la adolescencia*. México D.F.: Mc Graw – Hill.
- Pastor, J. (2007). *Motricidad. Perspectiva psicomotricista de la intervención*. Sevilla: Wanceulen.
- Peñafiel, E. & Serrano, C. (2010). *Habilidades Sociales*. España: Editex.
- Piaget, J. (1968). *Seis estudios de psicología*. Barcelona: Seix-Barral.
- Piaget, J. (1986). *La formación del símbolo en el niño*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Piaget, J. (2010). *Clases a toda hora.com.ar*. Obtenido de <http://www.clasesatodahora.com.ar/examenes/uba/cbc/psicologia/psico2010respsicogenetica.pdf>
- Pontificia Universidad Católica del Perú (2005). *Atención Integral al Niño menor de tres años*. Perú: PUCP.
- Seminario, L. (17 de Febrero de 2014). *El juego libre en los sectores*. Obtenido de <https://prezi.com/egq3bm7y8p73/el-juego-libre-en-los-sectores/>
- Thomas, K. (1994). *The development of sport expertise: From Leeds to MVP legend*. Quest.
- Valles, A. y Valles, T. (1996). *Las Habilidades Sociales en la escuela*. Madrid: EOS.

Vygotsky, L. (1966). *El juego y su papel en el desarrollo psíquico del niño*. VoprosiPsijologii.

Vygotsky, L.S. (1984). Aprendizaje y desarrollo intelectual en la edad escolar. *Infancia y aprendizaje*, N° 27-28, pp. 119-138.

Wallon, H. (1980). *Psicología del niño: Una comprensión dialéctica del desarrollo infantil*. Madrid: Pablo del Rio.

Wolpe, J. & Lazarus, A. (1966). *Behavior Therapy Techniques: a guide to the treatment of neuroses*. E.U.A.: Pergamon

Zaldívar, P. (2008). *Relación entre la formación universitaria y las habilidades sociales en los estudiantes de la especialidad de Psicología*. Lima: UNE.

Anexos

Anexo 1
Matriz de consistencia

Efecto del programa *Juego libre* en el desarrollo de habilidades sociales en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 258 – Huari,
2017

Preguntas	Objetivos	Hipótesis	Variables y dimensiones	Metodología
<p>General</p> <p>¿Cuál es el efecto del programa <i>Juego libre</i> en el desarrollo de habilidades sociales en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 258 – Huari, 2017?</p>	<p>General</p> <p>El programa de <i>Juego libre</i> influye significativamente en el desarrollo de habilidades sociales en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 258 – Huari, 2017.</p>	<p>General</p> <p>Determinar el efecto del programa de <i>Juego libre</i> en el desarrollo de habilidades sociales en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 258 – Huari, 2017.</p>	<p>Variable X: <i>Juego libre</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – Experimentación corporal y espacial. – Búsqueda de integración al grupo – Juego de iniciación con pares. – Juego social. <p>Variable Y: <i>Habilidades sociales</i>.</p> <ul style="list-style-type: none"> – Autoestima – Comunicación – Asertividad – Toma de decisiones. 	<p>Enfoque. Cuantitativo.</p> <p>Alcance. Explicativo</p> <p>Diseño: Cuasi-experimental</p> <p>Población. 41 estudiantes de Educación Inicial de 5 años.</p> <p>Muestra:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Grupo de control: 21 - Grupo experimental: 20 <p>Técnicas. Observación</p> <p>Instrumentos. Escala de apreciación para evaluar las habilidades sociales.</p> <p>Validez. Juicio de expertos.</p> <p>Confiabilidad.</p> <p>Métodos de análisis de datos. Hipotético-deductivo, comparativo, analítico, sintético.</p>
<p>Específicas</p> <p>¿Cuál es el efecto del programa <i>Juego libre</i> en el desarrollo de la autoestima en los niños y niñas de 5 años de edad?</p> <p>¿Cuál es el efecto del programa <i>Juego libre</i> en el desarrollo de la habilidad de comunicación en los niños y niñas de 5 años de edad?</p> <p>¿Cuál es el efecto del programa <i>Juego libre</i> en el desarrollo de la asertividad en los niños y niñas de 5 años de edad?</p> <p>¿Cuál es el efecto del programa <i>Juego libre</i> en el desarrollo de la toma de decisiones en los niños y niñas de 5 años de edad?</p>	<p>Específicos</p> <p>El programa de <i>Juego libre</i> influye significativamente en el desarrollo de la autoestima en los niños y niñas de 5 años de edad.</p> <p>El programa de <i>Juego libre</i> influye significativamente en el desarrollo de la habilidad de comunicación en los niños y niñas de 5 años de edad.</p> <p>El programa de <i>Juego libre</i> influye significativamente en el desarrollo de la asertividad en los niños y niñas de 5 años de edad.</p> <p>El programa de <i>Juego libre</i> influye significativamente en el desarrollo de la toma de decisiones en los niños y niñas de 5 años de edad.</p>	<p>Específicas</p> <p>Establecer el efecto del programa de <i>Juego libre</i> en el desarrollo de la autoestima en los niños y niñas de 5 años de edad.</p> <p>Establecer el efecto del programa de <i>Juego libre</i> en el desarrollo de la habilidad de comunicación en los niños y niñas de 5 años de edad.</p> <p>Establecer el efecto del programa de <i>Juego libre</i> en el desarrollo de la asertividad en los niños y niñas de 5 años de edad.</p> <p>Establecer el efecto del programa de <i>Juego libre</i> en el desarrollo de la toma de decisiones en los niños y niñas de 5 años de edad.</p>		

Anexo 2 Galería fotográfica

Planificación y organización para realizar las actividades del juego libre: Acuerdos de convivencia, elección libre de sectores y determinación de la cantidad de niños por sector.



Fotografía 1. Cada estudiante se dirige al sector elegido.



Fotografía 2. Ejecución del juego libre.

Sector de experimentación



Fotografía 3. Niños jugando en el sector de construcción.

Sector construcción



Fotografía 4. Niños y niñas jugando tranquilos en el encaje.



Fotografía 5. Niños y niñas jugando en el sector construcción.

Sector agricultura y ganadería



Fotografía 7. Niños trabajando en el sector agricultura y ganadería.

Sector hogar

Fotografía 8. Niñas interactuando en el sector hogar.



Fotografía 9. Niñas tendiendo una cama en el sector hogar.



Fotografía 10. Niña ordenando un ropero en el sector hogar.



Fotografía 11. Niñas poniendo la mesa en el sector hogar.



Fotografía 12. Niñas ordenan y guardan los materiales utilizados.

Juegos de roles



Fotografía 13. Niñas jugando a ser doctoras.

Sector biblioteca



Fotografía 14. Niñas disfrutando del sector biblioteca.



Fotografía 16. Niños y niñas representando mediante dibujos la actividad que realizaron.