



**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

**FACULTAD DE EDUCACIÓN E  
IDIOMAS**

**ESCUELA ACADÉMICO PROFESIONAL DE  
EDUCACIÓN INICIAL**

**EL JUEGO INFANTIL Y SU INFLUENCIA EN EL PROCESO  
DE SOCIALIZACIÓN CON NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE  
LA I.E.I. N° 14012 SAN MARTIN DE PORRES – PIURA**

**TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE:**

**LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL**

**AUTORA:**

**RUBI KIARA TORRES HUAMÁN**

**ASESORA**

**ROXANA ELIZABEHT BARRETO PEÑA**

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN**

**ATENCIÓN INTEGRAL DEL INFANTE, NIÑO Y ADOLESCENTE**

**PIURA – 2015**

**PÁGINA DE JURADO**

---

Presidente

---

Secretaria

---

Vocal

## **Dedicatoria**

A Dios por brindarme la oportunidad y la dicha de la vida  
A mi familia especialmente a mi madre, que con su apoyo  
Incondicional permitiera lograr mi realización profesional

Rubi Kiara

## **Agradecimiento**

Mi gratitud infinita a los docentes que me han acompañado durante el largo camino de mis estudios, brindándome siempre su orientación con profesionalismo ético en la adquisición de conocimientos y afianzando mi formación y a la I.E. N° 14012 San Martín de Porres, por su valiosa colaboración en el presente trabajo de investigación.

**La Autora**

## **DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD**

Yo, Rubi Kiara Torres Huamán con DNI N°46322192, a efecto de cumplir con las disposiciones vigentes consideradas en el Reglamento de Grados y títulos de la Universidad César Vallejo, Facultad de Educación e Idiomas, declaro bajo juramento que toda la documentación que acompaño es veraz y auténtica.

Así mismo, declaro bajo juramento que todos los datos e información que se presenta en la presente tesis son auténticos y veraces.

En tal sentido asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de información aportada por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas de la Universidad César Vallejo.

Piura, Setiembre del 2015.

**RUBI KIARA TORRES HUAMÁN**

## **Presentación**

Señores miembros del jurado, presento la tesis titulada: "El juego infantil y su influencia en el proceso de socialización con niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N° 14012 San Martín De Porres – Piura" Con la finalidad de determinar la influencia de los juegos infantiles en el proceso de socialización entre los niños y las niñas de 4 años de edad de la I.E. San Martín N° 14012, en cumplimiento del Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad César Vallejo para obtener el título Profesional de Licenciada de Educación Inicial.

Esperando cumplir con los requisitos de aprobación.

La autora

## INDICE

Página Del Jurado.....	i
Dedicatoria.....	ii
Agradecimiento.....	iii
Declaración De Autenticidad.....	iv
Presentación.....	v
Resumen .....	viii
Abstract.....	ix
<b>I INTRODUCCIÓN.....</b>	<b>10</b>
<b>II MARCO METODOLÓGICO.....</b>	<b>35</b>
2.1. Variables.....	36
2.2. Operacionalización de variables.....	36
2.3. Metodología.....	36
2.4. Tipos de estudio.....	37
2.5. Diseño.....	38
2.6. Población, muestra y muestreo.....	38
2.7. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	39
2.8. Métodos de análisis de datos.....	39
2.9. Aspectos éticos.....	39
<b>III. RESUSLTADOS .....</b>	<b>40</b>
<b>IV. DISCUSIÓN.....</b>	<b>46</b>

<b>V. CONCLUSIONES.....</b>	<b>50</b>
<b>VI. SUGERENCIAS.....</b>	<b>52</b>
<b>VII.REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....</b>	<b>54</b>
<b>VIII. ANEXOS.....</b>	<b>57</b>

## RESUMEN

El presente estudio tiene como objetivo determinar la influencia de los juegos infantiles en el proceso de socialización entre los niños y las niñas de 4 años de edad de la I.E. San Martín N° 14012.

Para el desarrollo de este trabajo de investigación se ha tenido en cuenta una población muestra de 23 niños de 4 años de edad de la Institución Educativa San Martín N° 14012, con quienes se ha realizado una investigación desde el enfoque cuantitativo pre experimental con diseño pre prueba – pos prueba. Se utilizó el instrumento lista de cotejo para registrar los hechos, actitudes de los niños y niñas antes y después de la aplicación del programa. Para el procesamiento de datos se aplicaron tablas de frecuencias y porcentajes que permitieron determinar que tanto influyen los juegos infantiles en el proceso de socialización.

Quedando demostrado que los juegos infantiles influyen en el proceso de socialización de los niños y niñas de 4 años de edad de la Institución Educativa San Martín N° 14012 tal como lo indica la tabla N° 04 que antes de la aplicación de los juegos infantiles solo el 34.78% de los niños presentaban un adecuado proceso de socialización frente a un 65.22% que no demostraban este grado de socialización. En la tabla N° 08 se denota que después de aplicar el programa de los juegos infantiles estos porcentajes fueron superados: el 73.91% de los niños mejoraron su proceso de socialización ante un reducido de 26.09% de los niños que no pudieron superar. De esta manera se acepta la hipótesis general la práctica de los juegos infantiles influye positivamente en el proceso de socialización entre los niños y las niñas de 4 años de edad del nivel inicial de la I.E. San Martín N° 14012.

### Palabras claves

Juego infantil, juegos interactivos, juegos de socialización, proceso de socialización, habilidades sociales, actitudes de los niños,

## **Abstract**

The aim of the present study is to determine the influence of childhood games in the socializing process in four-year-old boys and girls at San Martín N° 14012 School.

For the development of the present research work we have taken a sample of 23 children, aged four studying at San Martín N° 14012 School, with whom we have conducted a pre-experimental quantitative research with pre-test post-test design. We used check lists as tools for registering facts, children's attitudes before and after the application of the program. For the processing of data we used frequency and percentages charts which allowed us to determine the extent to which childhood games influenced in the socializing process.

As indicated in Chart 04, childhood games do influence in the process of socialization of four-year-old boys and girls studying at San Martín N° 14012 School, before playing the games only 34.78% of the children involved had adequate socializing processes against 65.22% of children who did not show such degree of socialization. Chart 08 indicates that after applying the childhood games program to children the percentages changed: 73.91% of children improved their socialization process against a reduced 26.09% of children who did not improve. In this way we accept the general hypothesis stating that the practice of childhood games positively influences the socialization process in boys and girls aged 4 studying at San Martín N° 14012 School.

### **Key words**

Childhood game, interactive games, socializing games, socialization process, social skills, children's attitudes.

## **I.- INTRODUCCIÓN**

Martínez M. (2013) La socialización consiste que la persona humana es un ser social y emocional, necesita de los demás para su desarrollo y realización como persona. Su cotidianidad tiene una carga afectiva y valorativa que da sentido y significado a sus acciones. Uno de los aspectos más importantes en el humano es la relación que el niño establece consigo mismo y con los demás dentro del ambiente que le rodea. Esta interacción se establece en dos dimensiones. Una íntima que tiene que ver con las emociones del propio sujeto y otra externa vinculada con las relaciones sociales que establece con otros. El desarrollo social y emocional del niño constituye la base del desarrollo integral del niño. (Pág. 5)

Es tan importante el contacto entre los seres humanos que investigaciones afirman que los primeros contactos resultan críticos para el establecimiento del vínculo entre padres e hijos, y que para que se produzca el desarrollo social y emocional el niño necesita el contacto humano. Las relaciones sociales infantiles suponen interacción y coordinación de los intereses mutuos, en las que el niño adquiere pautas de comportamiento social a través de los juegos, especialmente dentro de lo que se conoce como su grupo de pares (niños de la misma edad y aproximadamente la misma posición social, con los que comparten tiempo, espacio físico y actividades comunes). Además, el niño aprende a comportarse de forma cooperativa, a conseguir objetivos colectivos y a resolver conflictos entre individuos.

Se cabe destacar que el desarrollo del niño social y emocional del niño requiere como eje primordial la interacción social. El término social puede incluir todo cuanto supone un intercambio entre individuo y los demás miembros de su especie, tal intercambio debe favorecer adecuadamente al desarrollo de los procesos básicos de: Autonomía: es la capacidad del ser humano para gobernarse a sí mismo. Es el proceso mediante el cual el niño pasa de ser dependiente a ser capaz de pensar por sí mismo con sentido crítico teniendo en cuenta el punto de vista de los demás. Identidad: consiste en la imagen o representación que el niño tiene de sí mismo, de sus características personales y de la valoración tanto de sus capacidades y virtudes como de sus debilidades y aspectos a mejorar. Autoestima (sentimiento de confianza en sí mismo), se origina a través de las experiencias que permiten al niño tener una visión positiva, optimista de sus posibilidades y capacidades. Cuando ello ocurre, el niño desarrollara una autoestima elevada o positiva. Expresión de sentimientos: proceso mediante el cual el niño manifiesta sus sentimientos y

emociones (alegría, tristeza, rabia, temor ansiedad, etc.) Que forman parte del repertorio normal de las reacciones afectivas del ser humano. Es importante que el niño aprenda a reconocerlas, a aceptarlas y a responder adecuadamente a ellas. Integración social: proceso de socialización que el niño comienza a adquirir desde el momento de nacimiento. Relaciones interpersonales: procesos de socialización que comprende las relaciones afectivas y satisfactorias con otros niños y adultos que lo rodean, así como también de desarrollo de los estilos de interacción que las mismas produce.

De acuerdo con los planteamientos hasta ahora expuestos, podemos determinar que en el desarrollo social y emocional las experiencias que tenga el niño en su ambiente constituyen un aspecto primordial. Al respecto, la perspectiva ecológica del desarrollo humano, descrita por Bronfenbrenner citado por Martínez (2013) destaca la influencia directa que tiene el entorno social sobre el individuo en desarrollo, y específicamente resalta la interacción entre ambos (individuo- contexto social), como un proceso generador de cambios. Bajo este enfoque, el niño se concibe como un sistema abierto que está constantemente expuesto a las influencias de las situaciones que ocurran las que acurren en su realidad social, no solo en su entorno inmediato ( núcleo familiar), sino también las que acurren en otros contextos que puedan o no estar en relación directa con el niño. (Pág, 5).

Por consiguiente, es evidente que los niños deben recibir de su entorno social: Atención continua que le permita satisfacer sus necesidades de contacto físico, autoestima, autonomía, apoyo moral y expresión de sentimientos. Oportunidades para establecer interacciones sociales tanto en el núcleo familiar como fuera de este, que le permitan modelar su conducta y adquirir seguridad en sí mismo y en los demás. Posibilidades de independencia, que promueva la exploración del medio físico, pero con límites claros que el niño entienda y aprenda a respetar. Respeto y comunicación constante y cálida que favorezca en la necesidad de comunicar sus necesidades e intereses. Oportunidades en las que pueda evaluar y valorar sus actividades, acciones e ideas, características físicas y cualidades personales, sintiéndose valorado y aceptado, y asimismo capaz de aceptar y valorar al otro.

El juego es una actividad esencial para el desarrollo integral de los estudiantes en el proceso educativo, ya que permite llegar al conocimiento de manera rápida que debe estar orientado al logro de capacidades y objetivos planteados por el docente. El Diseño Curricular Nacional (DCN 2005:48) afirma que: Los niños, por su naturaleza eminentemente activa, necesitan el juego para construir su propio subjetividad e identidad. A temprana edad, el juego es particularmente corporal y sensoriomotor, lo que permite el despliegue y un desarrollo de la motricidad, estructuración de su cuerpo y del espacio, así como el conocimiento y la comprensión progresiva de la realidad. Además es un vehículo de expresión, elaboración y simbolización de deseos y temores del mundo inconsciente. En otras palabras el juego en los primeros años debe ser libre y creado por el niño de acuerdo a su nivel este debe ser orientado y guiado para desarrollar las capacidades, a través de este el niño puede expresar necesidades, carencias, deseos de crear y realizar variedad de actividades, de explorar y sentirse contento y protegido.

Quyrat, F. citado por Tinoco, L. (2003) define El juego es una actividad libre, pero esta actividad acompañada en el individuo que juega, de estado psíquico que estimular, su ejercicio que le dan carácter alegre y agradable. Estos elementos nuevos del juego son: uno emotivo; el placer, otro intelectual; la ilusión. El juego viene a ser una manera que tiene el niño para poder llegar expresarse de un modo espontáneo, ya que desde el primer momento de su nacimiento, en la que empieza jugando con sus miembros y con los objetos que se hallan a su alrededor y cosas cercanas a su alcance, el juego es la expresión más elevada del desarrollo en el niño, pues solo el juego constituye la expresión libre de la que contiene el alma del niño. (Pág. 11). En resumen el juego es una la expresión libre del niño donde manifiesta la necesidad de aprender con diversos materiales a su alcance y de ese modo sienta el placer y la ilusión de construir su propio aprendizaje mediante el juego, permitiendo estrechar vínculos, que logren una mayor integración, inventiva, enriquecimiento léxico, resolución o alivio de conflictos, mientras se encaminan hacia el dominio del lenguaje.

Siendo el juego una actividad primordial que va de la mano con la educación y que debe admitirse en las escuelas durante toda una clase que no solo en el recreo. Al respecto sostiene Tineo, L. (2003) El juego influye directamente en el desarrollo del niño a través de él llega a descubrir y a reconocer su mundo, además del ser la actividad por el cual extrae y elabora sobre sus deseos, temores y fantasías hasta confirmar su personalidad.

La importancia del juego en la educación es grande porque pone en actividad todos los órganos del cuerpo, fortifica y ejercita las funciones psíquicas, durante el proceso de enseñanza y aprendizaje, el juego constituye un motivo primordial y un factor de desarrollo cognitivo del niño, el cual por su importancia se debe poner en práctica en toda las áreas del currículo, (Pág. 15). En otras palabras el juego posibilita el desarrollo biológico, psicológico y espiritual del niño, es por ello que debemos cambiar de mentalidad, dejar la educación tradicional y centrarnos en una escuela donde los profesores y los estudiantes se ubiquen en un mismo nivel, es decir en una relación horizontal, donde el estudiante pueda evaluar, dialogar, analizar, jugar, etc. y de ese modo potencializar su aprendizaje significativo para el desarrollo integral. El juego es parte de la educación pero este debe estar guiado y orientado por un adulto para que logren aprendizajes esperados

El juego brinda a los niños alegrías y ventajas para su desarrollo y ofrece al docente métodos eficaces para realizar actividades educativas. Calero, M. citado por Tineo, L. (2003) clasifica las funciones del juego de la siguiente manera: Juegos que interesan a la movilidad (motora) estos juegos tienden al desarrollo muscular. Los juegos propios para la educación de los sentidos (sensitivos) Se realizan utilizando diversos objetos que educan la mano, oído, vista, etc. Juegos para desenvolver la inteligencia (inteligencia). Son aquellos que contribuyen a satisfacer, el instinto de curiosidad del niño y sirven para aumentar la capacidad de observación, favorece el desarrollo de la inteligencia. Los juegos para el desarrollo de la sensibilidad y voluntad (afectivas). Son las que contribuyen al dominio de la voluntad y el desarrollo de los instintos sociales o altruistas. Juegos artísticos Satisface a la libre imaginación, en los que es viva la ilusión, propende a la cultura estética de los niños según sus tendencias, habilidades y aptitudes. (Pág. 22). Los juegos se clasifican por funciones según la determinada actividad a realizarse, desarrollando diferentes aspectos como intelectual, físico y moral, siendo estas funciones valiosas para el desarrollo del niño en la escuela utilizando material concreto para satisfacer y expresar sus necesidades con el fin de mejorar las capacidades comunicativas.

Salazar, M. (2005) define que los juegos se clasifican por funciones según la determinada actividad a realizarse, desarrollando diferentes aspectos como intelectual, físico y moral, siendo estas funciones valiosas para el desarrollo del niño en la escuela utilizando

material concreto para satisfacer y expresar sus necesidades con el fin de mejorar las capacidades comunicativas. (Pág. 83). En otras palabras el juego es una herramienta indispensable para el desarrollo de la psicomotricidad es importante porque permite que las sesiones de clase se den de forma activa. A través de la manipulación de los materiales los estudiantes se sentirán estimulados y crearán su propio aprendizaje a partir de las experiencias que este le incite, del mismo modo el maestro debe orientar estos aprendizajes para lograr los objetivos planeados. El lenguaje y el juego caminan estrechamente relacionados, y su práctica redundan en óptimos beneficios.

En el mismo sentido Salazar, M. (2005). La psicología evolutiva distingue dos etapas del juego que corresponden con el desarrollo del lenguaje, 1. Etapa egocéntrica. 2. Etapa socializada. Que es la segunda donde desarrolla el niño entre los cinco y siete años de edad aconsejando que sea el juego una estrategia metodológica para expresar necesidades, carencias, deseos de crear y realizar variedad de actividades para lograr en los estudiantes el deseo de hablar y expresarse, encauzar su imaginación a través de la expresión verbal, canalizar miedos, favorecer el desarrollo de las habilidades lingüísticas básicas, para afirmar su personalidad e integren distintos lenguajes. (Pág. 79). De acuerdo con lo dicho por la autora el juego es una estrategia metodológica fundamental para desarrollar en los estudiantes las capacidades comunicativas, es el medio más rápido para lograr los aprendizajes esperados en los alumnos del nivel primario ya que están en la segunda etapa socializadora donde comienzan a relacionarse con su entorno y utilizan el lenguaje como medio para desenvolverse y expresarse ante los demás, a partir del juego los niños desarrollan su pensamiento, mejoran su motricidad tanto fina como gruesa, permitiendo estrechar vínculos de integración. Así mismo debe tenerse en cuenta que su implementación requerirá la presencia de un adulto para orientarlo al logro de los aprendizajes, siendo esta la naturaleza inminentemente del niño, pues es gracias al juego donde los niños aprenden de forma rápida y así cubrir sus expectativas para el aprendizaje de la lectoescritura.

Lara, R. (2010) en su trabajo "las aulas como espacios vivos para construir la equidad escolar, sostiene que: La educación desde la escuela se enfrenta con muchos retos, empezando porque debe evitar que se reproduzcan las desigualdades sociales y buscar orientaciones para la democracia y ello lleva a pensar que se debe educar con paradigmas que hagan posible cambiar las formas de organizar socialmente el aula,

llevando a una mejor integración de los niños y niñas. Citando a Gimeno (2001), plantea la necesidad de impartir una educación en igualdad para todos y todas. Pudiendo empezar por liberarnos de la creencia de capacidades y habilidades desiguales en los estudiantes asimismo tratar de erradicar la diferenciación que los profesores hacen dentro del aula con sus alumnos. Siendo la escuela un agente de promoción social debe garantizar la igualdad de trato para todos y todas

Monjas, M. I. (2006) El estudio de las habilidades básicas de interacción social ha experimentado un notable auge en los últimos años. Ha aumentado sensiblemente el número de publicaciones científicas sobre el tema, se han desarrollado gran variedad de programas y procedimientos de tratamiento para aumentar las competencias sociales. La experiencia cotidiana nos indica que pasamos un alto porcentaje de nuestro tiempo en alguna forma de integración social y tenemos experiencia de que las relaciones sociales positivas son una de las mayores fuentes de autoestima y bienestar personal. Refiriéndonos concretamente a la población infantil después del bache que supuso las teorías psicoanalíticas que enfatizan en la infancia la importancia de las relaciones adulto – niño (principalmente madre – hijo), sobre las relaciones niño niña, las dos últimas décadas han constituido un periodo fértil y creativo en el que se han sentado las bases sobre que es la competencia interpersonal, como se evalúa y como se modifica y aprende. En este momento está claro y es unánimemente aceptado por distintos profesionales del campo educativo, clínico, pediátrico y de la salud, que la habilidad de interactuar adecuadamente con lo iguales y con los adultos es un aspecto muy importantes en el desarrollo infantil. La competencia social tiene una importancia crítica tanto en funcionamiento presente como el desarrollo futuro del niño y el niño. (Pág. 5)

Según el inglés Skills en su libro "Social Competence" define el término competencia social como un juicio evolutivo general referente a la calidad o adecuación del comportamiento social del niño o niña en un contexto determinado por un agente social de su entorno (padre, madre, profesora) que está en una posición para hacer un juicio informal. Para que una actuación sea evaluada como competente, solo necesita ser adecuada, no necesita ser excepcional. Por lo tanto, se refiere a la adecuación de las conductas sociales en un contexto social determinado. Lo que implica juicios de valor y estos son distintos de unos contextos culturales a otros, ya que cada contexto tiene sus normas y valores. Entonces la competencia social es el impacto de los comportamiento

específicos (habilidades sociales) sobre los agentes social del entorno. El término habilidad se utiliza para indicar un conjunto de comportamientos adquiridos y aprendidos, y no a un rasgo de personalidad entonces entenderemos por habilidad social al conjunto de comportamiento interpersonales complejos que se ponen un juego en la interacción con otras personas. Por lo tanto, el termino competencia social, se refiere a una generalización evaluativa y el termino habilidades sociales se refiere a conductas específicas. Las habilidades sociales son conductas y repertorios adquiridos principalmente a través del aprendizaje con una variable crucial en el proceso educativo del entorno interpersonal en el que se desarrolla y aprende el niño y la niña.

Ningún niño o niña nace sabiendo relacionarse adecuadamente con sus iguales. A lo largo del proceso de socialización natural en la familia, la escuela y la comunidad se van aprendiendo las habilidades y conductas que permiten al niño y niña interactuar efectiva y satisfactoriamente con los demás. Las habilidades sociales contienen componentes motores y manifiestos (por ejemplo: conducta verbal), emocionales y afectivas (por ejemplo: ansiedad o alegría y cognitivas (por ejemplo: percepción social, atribuciones, auto lenguaje). Las habilidades de interacción social son un conjunto de conductas que los niños y las niñas hacen, sienten, dicen y piensan. Actualmente hay interés por conocer el proceso por el que los niños y las niñas, adquieren naturalmente y desarrollan las habilidades sociales durante la infancia. Estas habilidades sociales se adquieren mediante una combinación del proceso de desarrollo y del aprendizaje. Ningún niño y niña nace simpático, tímido o socialmente hábil; a lo largo de la vida se va aprendiendo a ser de un modo determinado, de forma que las respuestas que emite el niño o la niña en una situación interpersonal dependen de lo aprendido en sus interacciones anteriores con el medio social.

Según Monjas, M. I. (2006) las habilidades sociales de interacción social son conductas que se aprenden. Las habilidades sociales se aprenden a través de los siguientes mecanismos: Aprendizaje por experiencia directa, aprendizaje por Observación, aprendizaje verbal instruccional y aprendizaje por feedback interpersonal

Aprendizaje por experiencia directa: Las conductas interpersonales están en función de las consecuencias (reforzadores) aplicadas por el entorno después de cada comportamiento social. Si cuando un niño o niña sonríe a su padre, este le gratifica, esta

conducta tendera a repetirse y entrara con el tiempo a formar parte del repertorio de conductas del niño y la niña. Si el padre ignora la conducta, esta se extinguirá, y si por el contrario el padre le castiga (por ejemplo: le grita) la conducta tenderá a extinguirse, y no solo esto, sino que además aparecerán respuestas de ansiedad condicionada que seguramente interferirán con el aprendizaje de otras conductas.

**Aprendizaje por Observación:** El niño aprende conductas de relación como resultado de la exposición ante modelos significativos. Por ejemplo: un niño o niña observa que su hermano es castigado cuando utiliza un tono de voz desagradable para hacer peticiones; aprenderá a no emitir esa conducta. Los modelos a los que le niño o la niña se ven expuestos a lo largo del desarrollo son muy variados y entre ellos están hermanos, hermanas, padres, primos, vecinos, amigos, profesores y adultos en general. También son muy importantes y de notable impacto los modelos simbólicos, entre los que destacan los de la Televisión.

**Aprendizaje Verbal Instruccional:** Según este mecanismo, el niño y niña aprende a través de lo que se le dice, a través del lenguaje hablado por medio de preguntas, instrucciones, incitaciones, explicaciones o sugerencias verbales. Es una forma indirecta de aprendizaje. En el ámbito familiar, ésta instrucción es informal. Por ej.: es cuando los padres incitan al niño o niña a bajar el tono de voz, a pedir las cosas por favor o cuando le explican y dan instrucciones directas de cómo afrontar la solución de un conflicto que tiene con un amigo o amiga. En el ámbito escolar esta instrucción suele ser sistemática y directa.

**Aprendizaje por feedback interpersonal:** El feedback o retroalimentación es la explicitación por parte de observadores de cómo ha sido nuestro comportamiento lo que ayuda a la corrección del mismo sin necesidad de ensayos. El feedback puede entenderse como un reforzador social.

Según Monjas, M. I. (2006). Las estrategias de intervención se denominan como entrenamiento en habilidades sociales. En esta estrategia de entrenamiento y enseñanza se emplean un conjunto de técnicas conductuales y cognitivas enfocadas a adquirir aquellas conductas socialmente efectivas que el niño y la niña no tiene en su repertorio y también modificar las conductas de relación interpersonal que le niño y niña poseen pero que son inadecuadas. Así por ejemplo un niño o niña que sabe solucionar los conflictos interpersonales que se le plantean con sus iguales puede aprender a hacerlo si se le

enseña directa y activamente. Las áreas a trabajar dentro del entrenamiento de las habilidades sociales son: Habilidades Básicas de Interacción social, habilidades para hacer amigos y amigas, habilidades conversacionales, habilidades relacionadas con los sentimientos, emociones y opiniones

Habilidades Básicas de Interacción social. En esta área incluyen habilidades y comportamientos básicos y esenciales para relacionarse con cualquier persona ya sea niño, niña o adulto y aunque no se tenga el objetivo concreto de establecer una relación de amistad, ya que estas conductas se muestran tanto en las interacciones afectivas y de amigos, como en otro tipo de contactos personales en los que la interacción es sólo instrumento para conseguir otros objetivos por ejemplo: comprar algo o pedir una información. Por eso se les llama también habilidades de cortesía y protocolo social. Estas conductas forman parte casi siempre de habilidades interpersonales más complejas. Estas habilidades muchas veces se olvidan porque parecen obvias y se dan por supuestas y sabidas por los niños y niñas. En muchas ocasiones se consideran sólo como conductas de formalidad, cortesía y buena educación y se menosprecian y olvidan. Pero en distintas investigaciones se ha constatado que contribuyen al éxito de las interacciones del niño y la niña, y del adolescente; lo que le ayudará a manejarse y desenvolverse en su entorno social. Las investigaciones en esta área señalan que los niños y niñas socialmente habilidosos sonríen, ríen y disfrutan cuando se relacionan con otras personas y establecen contactos (saludan, se despiden, se presentan) que resultan agradables para los otros; haciéndolo siempre con cortesía y amabilidad (pidiendo las cosas por favor, pidiendo disculpas, agradeciendo, excusándose).

Habilidades para hacer amigos y amigas. En esta área abordaremos las habilidades que son cruciales para el inicio, desarrollo y mantenimiento de interacciones positivas y mutuamente satisfactorias con los iguales. La amistad, entendida para relaciones marcadas por efecto positivo recíproco y compartido, implica satisfacción mutua, placer y contexto de apoyo altamente estimulante entre los implicados. La amistad es una experiencia personal muy satisfactoria que contribuye al adecuado desarrollo social y afectivo. Los niños y niñas que tienen amigos o amigas (aunque sean pocos) y mantienen relaciones positivas con ellos presentan una mayor adaptación personal y social. La aceptación social es un tema que está relacionado con éste, entendida como el grado en que un niño o niña es querido o aceptado, o rechazado en su grupo de iguales. Está

demostrado que la aceptación social por los compañeros y el estatus sociométrico del niño o niña son índices claves de la adaptación social actual y son muy buenos predictores de la adaptación futura; el estatus de rechazo de la niñez y adolescencia, es un claro factor de riesgo de distintos problemas en la infancia, la adolescencia y la vida adulta. Las investigaciones han constatado que los niños y las niñas socialmente competentes refuerzan y alaban con mucha frecuencia a sus compañeros y, a cambio reciben mayor cantidad de respuestas sociales positivas. Todas estas conductas se ponen en juego en múltiples ocasiones: en la vida familiar, escolar y social de los niños y niñas en edad escolar.

**Habilidades conversacionales.** En esta área se agrupan numerosas habilidades y conductas que se denominan conversacionales, son habilidades que permiten al niño y la niña iniciar, mantener y finalizar conversaciones con otras personas iguales y adultos. La importancia de estas habilidades se ponen de manifiesto al comprobar que se ponen en juego en cualquier situación interpersonal y, en cierto modo, son el soporte fundamental de las interacciones con otras personas. Para que las interacciones con los iguales sean efectivas, es imprescindible que el niño y la niña se comuniquen adecuadamente con los otros, y que converse con los demás. Por medio de la expresión verbal alabamos a los otros, expresamos nuestros sentimientos, negociamos en un conflicto. Además, en la infancia la conversación no es sólo un medio esencial de participación sino también de aprendizaje.

**Habilidades relacionadas con los sentimientos, emociones y opiniones.** Esta área puede llamarse también de autoexpresión, autoafirmación o asertividad, ya que dentro de ella, se trabajan contenidos que tradicionalmente se han incluido en el concepto de asertividad. La asertividad es la conducta interpersonal que implica la expresión directa de los propios sentimientos y la defensa de los derechos personales, sin negar los derechos de los otros. Cuando los propios derechos se ven amenazados se puede actuar de tres formas distintas que son: pasiva, agresiva y asertiva. La persona pasiva, tiene sus derechos violados, es inhibida, introvertida, reservada, no consigue sus objetivos, se encuentra frustrada, infeliz y ansiosa; ya que permite a los otros elegir por ella o él. Hay algunas personas que no defienden sus derechos a fin de no deteriorar las relaciones con las otras personas y adoptan conductas de sumisión esperando que la otra persona capte sus necesidades, deseos y objetivos; estas son las personas pasivas. La persona

agresiva, por el contrario, viola los derechos de los otros, se mete en las elecciones de los demás, es beligerante, humilla y desprecia a los otros, es explosiva, impredeciblemente hostil y autoritaria. En cambio la persona asertiva elige por ella misma, protege sus propios derechos y respeta los derechos de los demás, consigue sus objetivos sin herir a los otros, es expresiva emocionalmente, se siente bien con ella misma y tiene confianza en sí misma. Concretamente el niño o niña que defiende y hace valer sus derechos asertivamente, se valora a sí mismo y hace que los demás le valoren, le tomen en cuenta y le respeten sus deseos, gustos y opiniones.

Por lo tanto podemos deducir que la meta es que los niños y niñas aprendan modos socialmente aceptables de expresar sus emociones y de recibir las emociones de los otros. Numerosas investigaciones demuestran claramente que los niños y niñas socialmente habilidosos y competentes tienen un buen auto concepto y alta autoestima de ellos mismos, se dicen auto verbalizaciones positivas, se auto esfuerzan y evalúan en términos positivos. Auto afirman también sentimientos positivos y agradables.

Los niños y niñas manifiestan sus actitudes en los juegos cooperativos. En relación a esta temática cabe señalar que son muchas las alternativas las cuales desde el juego se pueden proponer. Por eso se hará referencia a una de ellas: el juego cooperativo. Las primeras referencias llegan a través del canadiense Terry, O. (1986) que recoge, entre otras cosas, aportes de la antropología cultural y ofrece claras pistas del cómo se juega en otros pueblos y del lugar que ocupa la competencia y la cooperación. El comportamiento competitivo o cooperativo es una sociedad está pautado culturalmente. Muchos desconocen el juego de competencia y toda su estructura social se basa en relaciones sociales. La segunda referencia es Brown, G. (1986) que sostiene la propuesta del juego cooperativo vinculado a la educación popular. Algunos planteamientos que sostiene la propuesta del juego cooperativo: Destierra el concepto de vencer al otro o a otro equipo, en función de logros comunes, es decir plantea una tarea o la superación de algún obstáculo para lo cual es necesario la participación de todos los integrantes de un grupo. Destierra la exclusión o eliminación ya que el diseño del juego busca la incorporación de todos los participantes. Intenta eliminar las reglas que permiten o promueven la agresión física. Le da importancia a metas colectivas y no individuales. El ámbito creativo se ve favorecido en la búsqueda de la construcción colectiva.

El juego cooperativo se trata de los tipos de juego más complejo desde el punto de vista social. El niño juega con otros niños pero de modo altamente organizado, se reparten labores, roles y tareas en función a los objetivos a conseguir. El juego cooperativo se apoya del juego de reglas, que el niño va adquiriendo de acuerdo a la evolución de su juego y su madurez social y afectiva. Los juegos cooperativos son propuestas que buscan disminuir las manifestaciones de agresividad en los juegos, promoviendo actitudes de sensibilización, cooperación, comunicación y solidaridad. Facilitan el encuentro con los otros y el acercamiento a la naturaleza. Buscan la participación de todos, predominando los objetivos colectivos sobre las metas individuales. Las personas juegan con otros y no contra los otros; juegan para superar desafíos u obstáculos y no para superar a los otros. Dada las peculiaridades de los distintos tipos de juego, es fácil intuir que todos ellos no aparecen en todas las etapas del ciclo vital y que cada niño hace uso de los distintos juegos en distintas etapas y estas varían de acuerdo al ritmo de madurez de cada niño.

El ser humano puede asumir distintos comportamientos: tiene la posibilidad de enriquecer o de destruir, no solo a sí mismo, sino también al ambiente en el que se encuentra; puede ser agresivo o no; puede ser competitivo o solidario, sin dejar de ser competente. El comportamiento es producto de los valores que socialmente recibimos por hacer o no ciertas cosas, somos producto de un proceso de socialización en el cual se nos enseña a valorar comportamientos constructivos o destructivos. Los juegos pueden tener características coherentes con el trabajo en grupos y el desarrollo del ser humano. Los juegos no deben promover la eliminación de participantes: el diseño del juego busca la incorporación de todos. La búsqueda del resultado tiende a la eliminación de los más débiles, los más lentos, los más torpes, los menos "aptos", los menos inteligentes, los menos "vivos", etc. La eliminación se acompaña del rechazo y la desvalorización; el juego tiene que buscar incluir y no excluir.

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

Orlick (1990). Jugar es un medio ideal para un aprendizaje social positivo porque es natural, activo y muy motivador para la mayor parte de los niños y niñas. Los juegos implican de forma constante a las personas en los procesos de acción, reacción,

sensación, y experimentación. Sin embargo, si deformas el juego de los niños y niñas premiando la competición excesiva, la agresión física contra otros, los engaños y el juego sucio, estás deformando la vida de estos.

Giraldo (2005) Los juegos cooperativos son "aquellos en los que la diversión prima por encima del resultado, en los que no suelen existir ganadores ni perdedores, los que no excluyen, sino que integran, los que fomentan la participación de todos y en los que la ayuda y la cooperación de los participantes es necesaria para superar un objetivo o reto común.

Orlick (1990), destaca varias características de los juegos cooperativos basándose en el sentimiento de libertad de los miembros: Libres de competir: a) Las personas se ven libres de la obligación de competir al no sentir la necesidad de superar a los demás en el juego, sino que más bien necesitan de su ayuda. b) Libres para crear: Cuando las personas se sienten libres para crear, obtienen una gran satisfacción personal y mayores posibilidades para encontrar soluciones a nuevos problemas. c) Libres de exclusión: Los juegos cooperativos rompen con la eliminación como consecuencia del error o la falta de acierto. d) Libres para elegir: Proporcionar elecciones a los participantes, demuestra respeto por ellos y les confirma la creencia de que son capaces de ser autónomos. Además, esta libertad para aportar ideas, tomar decisiones y elegir por sí mismos, hace que mejore su motivación por la actividad lúdica. e) Libres de la agresión: La inexistencia de rivalidad con la otra persona facilita un clima social positivo donde no tienen cabida los comportamientos agresivos y destructivos.

Los juegos cooperativos debido a sus características especiales, fomentan de forma transversal valores básicos de la educación en Valores y Cultura de Paz: Integración frente a exclusión, fomentando la participación dentro del grupo. Escucha y comunicación a través de: la toma de decisiones, la negociación, la búsqueda de estrategia. Afirmación de sí mismos. Reconocimiento personal y por parte del grupo de lo que cada participante supone para el trabajo en grupo. Creatividad e imaginación. Ambos elementos ayudan a superar el desafío, modificar las reglas de juego, sugerir aportaciones al grupo para continuar jugando y enriquecerlo. Actitudes cooperativas, necesarias para poder trabajar la prevención en la regulación de conflictos.

Las relaciones entre compañeros tienen una gran influencia en la vida y desarrollo del niño porque de la cantidad de compañeros que tenga el niño ayudará a relacionarse e interactuar así el niño perderá la timidez y la vergüenza para entablar un diálogo según sus requerimientos que a su vez sirven de modelos y refuerzos para fortalecer las relaciones sociales y afectivas. Según Pérez (1996). La interacción Social se fortalece por iniciativa propia de las personas que conviven en un mismo ambiente donde se expresan actitudes de amistad y empatía.

Las instituciones educativas, desde el nivel inicial hasta el universitario, constituye una de las instancias de socialización por medio de las cuales se transmiten de manera directa o indirecta una serie de estereotipos y fomentan y refuerza la concepción de feminidad y masculinidad, sustentando a partir de ciertas características, cualidades, rasgos, atributos, etc. De acuerdo a esto, a las mujeres se les coloca en el ámbito de lo emocional y los efectos, y por lo tanto deben de ser delicadas, tiernas, indecisas, dependientes, inseguras, dispuestas a servir a los demás, bellas, etc. Por otra parte, a los hombres se les ubica en el ámbito del poder y lo racional, en consecuencia, deben ser: inteligentes, tomadores decisiones, asertivos, combativos, dominantes, agresivos, controladores y controlados. Esto es lo que marca la diferencia entre lo asociado con el deber de ser mujeres y hombres, se concibe como algo binario o polarizado. Estrategias Generales para la igualdad de oportunidades a niños y niñas.

Las relaciones interpersonales de los alumnos fortalecen el clima escolar y refuerzan el trabajo en equipo en la medida que los niños y las niñas aprenden a socializarse en función a las actividades que propone el docente y la forma de trabajarlas en grupo. Las relaciones interpersonales algunas veces se rompen y son difíciles de alcanzar cuando los alumnos cometen agravios y ofenden a sus compañeros surgiendo conflictos y confrontaciones en el aula y que de alguna forma impiden el accionar docente y su metodología. Al respecto Ferreiros M. (2003) indica que las Las relaciones interpersonales son significativas cuando de por medio está el respeto y la ayuda mutua, la solidaridad, la perseverancia y la disposición de trabajar y cumplir con los deberes escolares sin esperar recompensas o reconocimientos. En tal sentido, los alumnos que practican valores en la escuela fortalecen relaciones sociales con sus compañeros hablando con expresiones adecuadas y motivadoras que estimulan a los otros niños a respetar y valorarse; es por eso que el maestro necesita desarrollar actividades

pedagógicas que fortalezcan las relaciones interpersonales en base a un ambiente solidario, agradable y participativo donde cada uno de los alumnos participe y no se desvalorice, sino más bien se le enseñe a mejorar y superar tal adversidad.

Ramos, E. (2002) manifiesta que las relaciones interpersonales nutren los lazos y vínculos de amistad entre dos a más personas, los niños que asisten a la escuela expresan sus emociones y sentimientos que les permite descargar sus angustias sufridas en casa. "Las relaciones interpersonales ayudan a integrar la personalidad del niño, lo acerca a la realidad y lo orienta a experimentar nuevos conocimientos en los que puede provocar un mayor acercamiento en función a sus actitudes y sus conductas expresadas en el aula. Es importante que las relaciones interpersonales de los niños mejoren lazos amicales y afectivos, para ello es necesario que aprendan a reconocer sus errores y sus limitaciones y partir de ellas para mejorarlas y sobreponerse ante cualquier adversidad. Por tanto para crear un ambiente agradable y solidario es necesario que tanto el docente como los alumnos se acepten y se reconozcan como son, evitando agredirse y ofenderse de una manera equivocada.

**Según la teoría de Ferreiros, M.** quien propone estrategias que promueve y refuerza las relaciones interpersonales de los niños buscando alcanzar la integración personal de cada ser racional analítico: a) Promover el trabajo en equipo: Los trabajos en grupo sostienen el vínculo social y afectivo de cada persona, los niños al interrelacionarse tienen mejores posibilidades de compartir y aprender experiencias, sabiendo actuar y pensar antes de decir o manifestar algo. b) Reunir y organizar a los niños en una sola dinámica: Los alumnos al realizar un trabajo se esfuerzan para obtener las mejores notas, buscando sobresalir ante los demás, es preciso que el maestro aplique esta estrategia para unir en un solo objetivo a los alumnos con mayor o menor habilidad cognitiva. Logrando desarrollar sus habilidades sociales e incluirlas en la práctica de valores y virtudes morales.

**Demostrar que pueden vencer cualquier obstáculo:** Los niños son muy propensos a los castigos y maltratos físicos que puedan recibir de sus compañeros o profesores; es preciso que en la escuela y el hogar se planteen estrategias que promueve la participación y el interés de los niños en resolver operaciones matemáticas que los oriente a practicar el liderazgo, la toma de decisiones y generen en ellos un espíritu luchador y conciliador y

ante ello aprendan a respetarse a quererse y obedecer las órdenes del profesor siempre que este se halla ganado la confianza y el cariño de sus niños. La escuela es un factor decisivo en la formación y la educación de los niños, los ayudan a integrarse en un mismo contexto sin miedos ni limitaciones, donde no se comparten experiencias, sino también comparten conocimientos, habilidades y destrezas, la comunicación es una habilidad social influyente en el desarrollo social del alumno, puesto que le permite expresar sentimientos mediante el dialogo y el intercambio de opiniones que lo acercan en la construcción del nuevo aprendizaje y lo conecta con la realidad y su entorno social.

Conviene enseñar a los niños a valorarse por iniciativa propia a tener cierta dependencia, a tomar decisiones acertadas, a elegir su propio camino. Esto es una condición básica para que su personalidad y desarrollo social evoluciones sin sufrir alteraciones. El docente, en este sentido debe utilizar técnicas y estrategias innovadoras basadas en la recreación, el trabajo en equipo y la creatividad, donde cada estudiante intervenga activamente para un mejor resultado, de esa forma logrará que niños y niñas participen en la práctica de sus derechos y deberes, posibilitando la construcción de una convivencia democrática, sin favoritismo ni privilegios.

La presente investigación tiene como fin determinar la influencia de los juegos infantiles en el proceso de socialización entre los niños y las niñas de 4 años de edad de la I.E. San Martin N° 14012, **En tal sentido la presente investigación toma como antecedentes a investigadores del contexto internacional, nacional, regional – local.**

A nivel internacional

Serna, A. S. y Valencia, S. L. (2009) El juego como actividad socializadora y su relación con el aprendizaje cooperativo en los niños y las niñas de 5 años de edad de la I.E. de aplicaciones "Juan Rousseau", Cali – Colombia, 2009. Instituto Pedagógico de Cali. Colombia. Investigación de tipo cualitativa. Esta investigación tiene como objetivo determinar la relación del juego como actividad socializadora y su relación con el aprendizaje cooperativo en los niños. Las autoras llegan a la siguiente conclusión: El uso del juego favorece el desarrollo de la creatividad y la investigación, posibilitando el logro de capacidades y actitudes solidarias, dando al alumno estrategias para solucionar sus problemas, hacer nuevos amigos, fomentar el respeto y sostener conversaciones adecuadas.

Criollo, A. (2013). Las actividades lúdicas y su influencia en el desarrollo cognitivo en los niños del primer año de educación básica de la escuela "Ovidio Decroly" de Catamayo, periodo 2011-2012. Tesis para optar el grado académico de Magister en Ciencias de la Educación con mención Psicología Infantil y Educación Parvularia. Universidad Nacional de Loja. Ecuador. Se planteó como objetivo general: Dar a conocer a las maestras la importancia de las actividades lúdicas en el desarrollo cognitivo de los niños de Primer Año de Educación Básica. Los métodos utilizados en la investigación fueron: Científico, Inductivo – Deductivo, Analítico – Sintético y Descriptivo, que permitieron conocer la realidad del problema planteado. Las técnicas aplicadas fueron: la Encuesta a los Docentes de la Escuela "Ovidio Decroly" para indagar y conocer si emplean las Actividades Lúdicas en su labor diaria; y, la Prueba de Funciones Básicas Adaptación (REEA) a los niños del Primer Año de Educación Básica, para determinar el Desarrollo Cognitivo. De la aplicación de la Encuesta se concluye que el 100% de docentes si emplean las Actividades Lúdicas en su labor diaria. La Prueba de Funciones Básicas Adaptación (REEA), permite realizar un diagnóstico de los niños, en sus diferentes áreas del desarrollo; este instrumento fue aplicado a los niños del establecimiento investigado, mismo que permite concluir que el 72% de ellos obtuvieron resultados positivos; y, el 28% puntajes negativos, por lo tanto se puede determinar que su Desarrollo Cognitivo es satisfactorio. Lo que determina que la aplicación.

Chan, E. (2013) Efectividad de un programa de actividades lúdicas para mejorar las relaciones interpersonales en niñas de 10 y 11 años de un colegio privado. Tesis para obtener el grado de Magister en Psicología Educativa. Universidad Rafael Landívar. La Asunción – Guatemala. El presente trabajo de investigación se realizó con el objetivo de establecer la efectividad de un programa de actividades lúdicas para mejorar las relaciones interpersonales en niñas de 10 y 11 años que presentan problemas de conducta de un Colegio privado. Dicha investigación es de tipo cuasi experimental. La prueba utilizada para evaluar las relaciones interpersonales de las niñas fue la batería de Socialización BAS-1 en la versión para profesores, con la finalidad de determinar las conductas negativas que presenta la muestra elegida antes y después de la aplicación del programa. Posterior al pre test se dio inicio al programa de doce sesiones en las cuales se distribuyeron diferentes actividades lúdicas para cubrir las necesidades y características principales que el grupo requería. El programa fue aplicado por la investigadora, dentro

del cual se aplicaron temas como: establecimiento de rapport, conociéndonos, emociones y valores, mis habilidades, memoria y atención, gestos, agresividad, habilidades, tolerancia, entre otras; las actividades fueron apoyadas por medio de técnicas de pintura, actuación y collage. Al finalizar la aplicación de dicho programa, se aplicó el post test de socialización para medir las relaciones interpersonales de las niñas, en donde se pudo evidenciar que si existieron diferencias estadísticamente significativas en cuanto al cambio en las habilidades sociales generales de las niñas.

### **A nivel nacional se han encontrado los siguientes hallazgos**

Aire, M. I. (2008), Estrategias y dinámicas en base a juegos recreativas para mejorar la comunicación oral en los alumnos de 1er grado "A" de la I.E.N. "Juan Soto Jeremías de Lambaspata" – Provincia de El Tambo – Huancayo, 2008 Instituto Pedagógico Americano. Huancayo – Perú. ". El objetivo del estudio consistió en determinar la aplicación de estrategias y dinámicas mejoran la comunicación oral en los alumnos. Esta investigación sostiene que: La aplicación de estrategias y dinámicas recreativas dentro de las sesiones de aprendizaje permiten el desarrollo efectivo de las capacidades de expresión oral, motivando al estudiante a participar activamente en la comprensión de un texto, la resolución de algún ejercicio matemático o la solución de un problema y el uso adecuado de las dinámicas de entretenimiento posibilitan el desarrollo de un lenguaje fluido, ayudan al estudiante desde los primeros años académicos a demostrar sus conocimientos y actitudes frente a la lectura, los ejercicios de razonamiento y la solución de problemas sociales.

Almada, I. (2001). Una propuesta para el desarrollo Social basada en actividades lúdicas en niños del C.E.I.2213 de Jayanca- Lambayeque en el año 2001". Tesis para optar el Grado de Maestría en Administración Educativa Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo. Lambayeque – Perú. Su objetivo es Proponer y aplicar la propuesta de desarrollo social a través de actividades lúdicas en niños del C.E.I.2213 de Jayanca- Lambayeque. Investigación Explorativa. Los resultado expuestos arriban a las siguiente conclusión: Las actividades lúdicas, orientadas convenientemente constituyen un elemento motivador del aprendizaje infantil, por lo cual es conveniente se programen este tipo de actividades para poder desarrollar socialmente al niño. Enfatiza que durante las experiencias lúdicas se presentan ocasiones que permiten al niño interactuar con otros niños enriqueciendo así

sus experiencias Sociales por allí desarrolla lazos de aceptación o rechazo. La investigación resulta de suma importancia porque propone el desarrollo de actividades lúdicas para afirmar la práctica de habilidades, que ayuda a nuestro trabajo de investigación.

Camacho, L. J. (2012). El juego cooperativo como promotor de habilidades sociales en niñas de 5 años. Tesis para optar el Título de Licenciado en Educación con mención en Educación Inicial. Pontificia Universidad Católica del Perú. Lima - Perú. El objetivo de la investigación consistió en conocer los resultados de la aplicación de un programa de juegos cooperativos orientados al desarrollo de habilidades sociales. La investigación es de tipo descriptivo. 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.

**A nivel local – regional se han encontrado los siguientes hallazgos**

Barranzuela, M., Gallo, Ingrid y Gómez, J. M. (2003). El juego y su influencia en el aprendizaje del área de personal social en los niños y las niñas de 4 y 5 años de edad de la I.E.P. Nuestra Señora del Transito" Castilla – Piura, 2003. Instituto Superior Pedagógico Público Piura. Piura – Perú. La investigación tuvo como objetivo definir la influencia del juego en el aprendizaje del área de personal social en los niños y niñas. Las conclusiones más relevantes a las que arribaron las investigadoras son: Los niños y niñas de edades muy tempranas mejoran de manera significativa su aprendizaje por medio de la aplicación de las estrategias lúdicas, las cuales incentivan la participación activa contribuyendo en el desarrollo de habilidades y destrezas. La aplicación del juego, dentro de las sesiones de aprendizaje favorece el desarrollo de capacidades y actitudes, motivando tanto a varones como a mujeres a intervenir y demostrar sus conocimientos y habilidades.

Bayona y Hualpa (2007). Influencia de la aplicación de un programa de actividades lúdicas en el desarrollo de las habilidades sociales de los niños y niñas de 05 años de edad de la I.E.I : N°532 del Centro poblado Señor Cautivo- Querecotillo- Provincia de Sullana 2007. Tesis para optar el grado de Maestría en Educación con Mención en docencia y gestión educativa. Universidad César Vallejo Piura-Perú. Cuyo objetivo es determinar la influencia de la aplicación de un programa de actividades lúdicas en el desarrollo de habilidades sociales de los niños y niñas de 5 años de edad de la I.E :

N°532 del Centro Poblado Señor Cautivo Distrito de Querecotillo, provincia de Sullana. Investigación: Experimental, Explicativo. Luego del análisis de sus resultados, se llega a las conclusiones siguientes: que antes de la aplicación del programa de habilidades lúdicas las niñas y niños no tenían un buen nivel de desarrollo de habilidades sociales., pero después de la aplicación del programa de habilidades lúdicas influyó positivamente en el desarrollo de habilidades sociales de los niños, haciendo que los niños, del grupo experimental muestran mayor disposición para comunicarse e interactuar en su familia, escuela y barrio. La presente investigación es importante para nuestro trabajo porque permitirá ahondar en la problemática existente, partiendo de la aplicación de un programa de actividades lúdicas que fortalecerá a nuestro trabajo de investigación.

El presente estudio se justifica teniendo en cuenta que el juego es una actividad de entretenimiento indispensable en todo proceso de enseñanza – aprendizaje, gracias al uso de estrategias lúdicas, el niño desde edades muy tempranas aprende permanentemente, descubre nuevos conceptos, se interesa por investigar, dialogar, concertar y solucionar problemas. En ese sentido, el juego resulta ser muy efectivo en el desarrollo de habilidades sociales y el proceso de socialización; dado que brinda al estudiante oportunidades de resolver, evaluar y formular nuevos hallazgos, en conjunto con sus compañeros. Al respecto Bright, G. (2005) dice que otra de las ventajas que el juego ofrece a las instituciones es la oportunidad de ganar o perder, esto sirve para valorar sus cualidades personales como la confianza, la cooperación y el reconocimiento de los éxitos del compañero.

Siendo el juego un tipo de actividad que desarrolla el niño y la niña, el objetivo del proceso educativo, toca considerar la actividad lúdica ya no solo como componente natural de la vida del niño, sino como un elemento del que pueda valerse la pedagogía para usarlo en beneficio de su formación. Por ello, el juego debe ser aprovechado y desarrollado en las escuelas, ya que posibilita que tanto niños como niñas aprendan a interactuar en grupo, compartiendo responsabilidades, tomando decisiones acertadas, promoviendo la práctica de valores y esforzándose unos a otros con la intención de alcanzar resultados satisfactorios.

Por consiguiente, los juegos infantiles sirven al docente para motivar su clase, hacerlas amenas, interesantes atractivas, y dinámicas, en el cual le sirve para educar a los alumnos, fortalecer sus relaciones interpersonales y mejorar su desempeño escolar. Bajo esta perspectiva surgió la idea de diseñar, programar y ejecutar un programa basado en juegos infantiles con el objetivo de mejorar y potencializar las relaciones sociales de los niños y las niñas de 4 años de edad del nivel inicial, cuya propuesta es obtener resultados muy significativos, en lo que corresponde al desarrollo socio afectivo, tanto varones como mujeres compartan sus útiles escolares, solucionen juntos sus problemas, utilicen las palabras mágicas, respeten las normas de convivencia, así mismo fomenten la disciplina y la práctica de valores, en los que resalta la generosidad, amistad y responsabilidad.

La realidad problemática del presente estudio se circunscribe en un mundo donde los conocimientos se desarrollan a un ritmo acelerado, aumentando sus aplicaciones día a día, en el que el uso de la internet, los textos de lectura, computadoras y actividades deportivas forman parte del quehacer cotidiano del niño, surge una gran necesidad de aplicar el juego para fortalecer las relaciones sociales de los estudiantes sobre todo en los que cursan grados del nivel inicial. Esto significa enseñar utilizando estrategias lúdicas, donde tanto varones como mujeres aprendan a asumir pequeños roles sociales, tales como borrar la pizarra, distribuir las agendas, repartir las fichas de trabajo, colaborar en la limpieza del salón, realizando la oración o interviniendo en el tema, a través de sus opiniones o comentarios.

Buhler, C. (2003) sostiene que el juego es un ejercicio natural y placentero realizado por el niño, quien es un ser esencialmente activo desenvolviéndose de acuerdo con el grado de su desarrollo mental.

De acuerdo a lo señalado por el autor, el juego influye directamente en el desarrollo social del niño, porque a través de él, llega a descubrir y reconocer su mundo, brindándoles oportunidades de aprendizaje que estimulan su pensamiento y los orientan a desarrollar habilidades sociales, tales como la habilidad de hacer amigos, mantener y sostener conversaciones adecuadas, fomentar la práctica del respeto, el saludo, el compañerismo y la honestidad. A todo ello, cabe agregar, que el juego en los primeros años debe ser libre y creado por el niño de acuerdo a su nivel, debe ser orientado y guiado para desarrollar capacidades de orden intelectual y procedimental, dado que mediante la

actividad lúdica los niños y niñas expresan sus sentimientos, carencias y deseos de crear por medio de la pintura, la escenificación, el canto, el fútbol, la natación, etc.

En ese sentido, Senet R. (2004) señala que en la actualidad las escuelas deben fomentar y buscar convertir el salón de clases en un local de juego, donde toda la actividad tenga un carácter espontáneo. Para el autor, el juego introducido en los contenidos curriculares es una actividad fundamental en el desarrollo socioemocional del niño, ya que los motiva a asumir pequeños roles en beneficio del grupo al que representan, asimismo, el juego utilizado como estrategia socializadora resulta ser efectiva; puesto que orienta tanto a los niños como a las niñas de edades muy tempranas a construir sus propios aprendizajes, pueden resolver situaciones problemáticas dialogando asertivamente, solucionar operaciones de cálculo uniendo sus ideas, hacer nuevos amigos, tratándose con respeto y afecto. Por todo lo expuesto, es importante señalar la gran influencia que posee el juego a la hora de mejorar las relaciones interpersonales o tratar temas relacionados con el desarrollo social del niño.

En la evaluación censal correspondiente al último trimestre del año 2010 en el área de Comunicación, se determinó que el "15% de estudiantes a nivel nacional de instituciones privadas tiene serias dificultades para afrontar y resolver situaciones comunicativas, las cuales conllevan algunas veces a la generación de conflictos, por su parte, el 22% de estudiantes de instituciones nacionales, sobre todo del 2% y el 3% ciclo de educación básica regular adolece de habilidades sociales, influyendo tanto en su personalidad como en su desempeño en el aula"; bajo esta perspectiva, el Ministerio de educación en coordinación con las Direcciones Regionales de Educación y Unidades de Gestión Educativa a nivel nacional, viene trabajando conscientemente con las instituciones educativas de cada región para abordar temas relacionados con la metodología y el aprendizaje escolar, donde además ha organizado capacitaciones y talleres de especialización, tanto en matemática y comunicación como en el área de desarrollo personal del niño.

Cabe agregar que dentro de las capacitaciones realizadas se ha profundizado el tema del juego, ya que para los docentes y catedráticos encargados de dirigir los talleres, el juego es indispensable en toda actividad curricular; el alumno aprende a expresar lo que siente por medio de la pintura, el dibujo, el canto, el teatro, aprende a confrontar sus

conocimientos, a través del trabajo equipo, desarrolla su personalidad mediante la actuación y la competencia deportiva, en la que ejercita sus habilidades corporales.

En lo que corresponde al desarrollo de las prácticas pre profesionales realizadas en la Institución Educativa San Martín N° 14012 en el aula de 4 años del nivel inicial, se observó al inicio que la mayoría de los niños y niñas presentaban dificultades para relacionarse entre ellos, tenían actitudes egoístas, no respetaban las normas de convivencia, se agredían unos a otros, optando siempre por trabajar de manera individual; casi nunca participaban en clase, se resistían a compartir sus materiales de trabajo, manifestando comportamientos negativos durante el desarrollo de la actividad. En tal sentido se formula el siguiente problema: Como influye los juegos infantiles en el proceso de socialización entre los niños y las niñas de 4 años de edad de la I.E. San Martín N° 14012.

Asimismo se presenta la hipótesis general: La práctica de los juegos infantiles influye positivamente en el proceso de socialización entre los niños y las niñas de 4 años de edad del nivel inicial de la I.E. San Martín N° 14012.

El objetivo general consiste en determinar si los juegos infantiles influyen en el proceso de socialización entre los niños y las niñas de 4 años de edad de la I.E. San Martín N° 14012. De la misma forma se plantearon los objetivos específicos: Establecer si las habilidades sociales básicas de los niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N° 14012 San Martín de Porres mejoran con la aplicación de los juegos infantiles en el proceso de socialización. Indagar si la aplicación del programa de juegos infantiles en el proceso de socialización influyen en las actitudes en juegos cooperativos de los niños y niñas de 4 años de la I.E.I N° 14012 San Martín de Porres. Comprobar si la aplicación del programa de juegos infantiles influye en las relaciones personales con sus pares en los niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N° 14012 San Martín de Porres

### **III.-MARCO METODOLÓGICO**

### 2.1. Variables:

- Juego infantil
- Proceso de socialización

### 2.2. Operacionalización de variables:

Identificación de variables	Definición conceptual	Definición operacional	Indicadores	Escalas de medición
Juego infantil	El juego influye directamente en el desarrollo del niño a través de él llega a descubrir y a reconocer su mundo, además del ser la actividad por el cual extrae y elabora sobre sus deseos, temores y fantasías hasta confirmar su personalidad. (Tineo 2003)	Actividad esencial para el desarrollo integral de los estudiantes de 4 años de la I. E. San Martín N° 14012 en el proceso educativo, que permite llegar al conocimiento de manera rápida en el logro de sus capacidades	<b>Tipos de juego:</b>	Cuantitativo
Proceso de socialización	La socialización consiste que la persona humana es un ser social y emocional, necesita de los demás para su desarrollo y realización como persona. (Martínez 2003)	Conjunto de habilidades sociales practicadas por los niños y niñas de 5 años de la institución educativa San Martín N° 14012	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Habilidades sociales:</b></li> <li>• <b>Actitudes del niños:</b></li> <li>• <b>Relaciones personales</b></li> </ul>	Cualitativo

### 2.3. Metodología:

La presente investigación utilizó el método observacional. Cuando se habla de método observacional se refiere a la observación para recabar datos de la realidad de los sujetos a estudiar, para el caso de esta investigación: El juego infantil en el proceso de socialización a través de las Habilidades para hacer amigos y amigas, habilidades

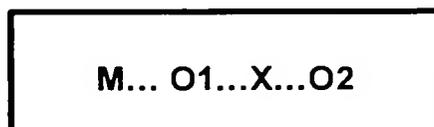
conversacionales y habilidades relacionadas con los sentimientos, emocionales y opiniones. Para ello se utilizó la ficha de observación para su evaluación.

#### **2.4. Tipos de estudio**

El tipo de estudio de la investigación es aplicada, exploratoria, explicativo. Según Sánchez, H. y Reyes, C. (1996). La investigación aplicada es llamada también constructiva o utilitaria, se caracteriza por su interés en la aplicación de los conocimientos teóricos a determinada situación concreta y las consecuencias prácticas que de ella se deriven. La investigación aplicada busca conocer para hacer, para actuar, para construir, para modificar; le preocupa la aplicación inmediata sobre una realidad circunstancial antes que el desarrollo de un conocimiento de valor universal. Es exploratorio según lo indica Hernández y otros (2010). Los estudios exploratorios nos sirven para aumentar el grado de familiaridad con fenómenos relativamente desconocidos, obtener información sobre la posibilidad de llevar a cabo una investigación más completa sobre un contexto particular de la vida real, investigar problemas del comportamiento humano. Es explicativo, de acuerdo a Hernández y otros, los estudios explicativos van más allá de la descripción de conceptos o fenómenos o del establecimiento de relaciones entre conceptos; están dirigidos a responder a las causas de los eventos físicos o sociales. Como su nombre lo indica, su interés se centra en explicar por qué ocurre un fenómeno y en qué condiciones se da éste, o por qué dos o más variables están relacionadas. De acuerdo a las definiciones anteriores es aplicada, exploratoria, explicativa dado que a través de la práctica de los juegos infantiles influye en el proceso de socialización entre los niños y las niñas de 4 años de edad del nivel inicial de la I.E. San Martín N° 14012.

## 2.5. Diseño

El diseño de estudio empleado en la presente investigación es cuasi experimental con pre test y pos test. Hernandez, Fernández y Baptista (2010) los diseños con preprueba posprueba incorpora la administración de prepruebas a los grupos que componen el experimento.



M = Muestra de Niños y niñas de 4 años del nivel inicial

O1= Pre prueba, pre test o prueba de entrada

X = Programa de actividades lúdicas.

O2= Post prueba, pos test o prueba de salida

## 2.6. POBLACIÓN, MUESTRA, MUESTREO

Sujetos de estudio	Niñas y niñas de 4 años
Niños	12
Niñas	11
Total	23

La misma población se utilizó como muestra. indica Münch y Ángeles (2009) que el muestreo no probalístico se basa en el criterio del investigador. En el muestreo decisional son los investigadores o entrevistadores de campo utilizan su criterio para seleccionar los elementos de una muestra.

## 2.7. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

Técnica	Instrumental
Observación	Lista de cotejo

Münch y Ángeles (2009), indica que la lista de cotejo es una guía para el observador de los factores que se van a investigar, sirven para registrar hechos objetivos, actitudes y opiniones. (Pág. 77).

En ese sentido, tomando en cuenta lo indicado por los autores, se recogió la información a través de una lista de cotejo tanto en el pre test como el pos test para determinar la influencia de los juegos infantiles en el proceso de socialización entre los niños y las niñas de 4 años de edad de la I.E. San Martín N° 14012..

## 2.8. MÉTODO DE ANÁLISIS DE DATOS

Para el análisis de la información, se utilizará la estadística descriptiva básica, limitada sólo a la determinación de frecuencia y porcentajes, lo que permitirá identificar los rasgos de proceso de socialización que evidencia los estudiantes.

## 2.9. CONSIDERACIONES ÉTICAS

En la presentación de esta investigación se ha garantizado que la información dada sea real, salida de los contextos investigados. Por otro lado garantiza el respecto a los derechos de autor.

### **III. RESULTADOS**

DATOS DEL OBJETIVO: Teniendo como referencia el objetivo general determinar si la aplicación de los juegos infantiles influyen en el proceso de socialización en los niños y las niñas de 4 años de edad de la I.E.I. N° 14012 San Martín de Porres, se encontraron los siguientes resultados:

**TABLA N° 01: PROCESO DE SOCIALIZACIÓN (PRE – TEST)**

PROCESO DE SOCIALIZACION	ENTRADA	
	F	%
SI	8	34.78%
NO	15	65.22%
TOTAL	23	100%

En la tabla N° 01 se denota que antes de la aplicación de los juegos infantiles sólo el 34.78% de los niños presentaban un adecuado proceso de socialización frente a un 65.22% que no demostraban este grado de socialización.

**TABLA N° 02: PROCESO DE SOCIALIZACIÓN (POST –TEST)**

PROCESO DE SOCIALIZACION	SALIDA	
	F	%
SI	17	73.91%
NO	6	26.09%
TOTAL	23	100%

En la tabla N° 02 se denota que después de aplicar el programa de los juegos infantiles estos porcentajes fueron superados: el 73.91% de los niños mejoraron su proceso de socialización ante un reducido de 26.09% de los niños que no pudieron superar.

DATOS DEL OBJETIVO: El objetivo específico N° 1 pretende establecer si las habilidades sociales básicas de los niños y las niñas de 4 años de edad de la I.E.I. N° 14012 San Martin de Porres mejoran con la aplicación de los juegos infantiles en el proceso de socialización, se evidenciaron los siguientes resultados:

**TABLA N° 03: HABILIDADES SOCIALES BASICAS (PRE - TEST)**

HABILIDADES SOCIALES BÁSICAS	ENTRADA	
	F	%
SI	10	43.48%
NO	13	56.52%
TOTAL	23	100%

En la tabla N° 03 se observa que antes de la aplicación de los juegos infantiles solo el 43.48% de los niños presentaban habilidades sociales básicas frente al 56.52% que no presentaban este tipo de habilidades.

**TABLA N° 04: HABILIDADES SOCIALES BASICAS (POST - TEST)**

HABILIDADES SOCIALES BÁSICAS	SALIDA	
	F	%
SI	15	65.22%
NO	8	34.78%
TOTAL	23	100%

En la tabla N° 04 se observa que después de aplicar el programa de los juegos infantiles el 65.22% presentaron este tipo de habilidades sociales básicas, en contra de un 34.78%

Antes	Los niños antes de la aplicación de la propuesta demostraban pocas habilidades sociales como es el respeto entre ellos y a sus cosas la solidaridad, la ayuda mutua entre ellos, incluso se peleaban, se quitaban las cosas.
Después	Después de las actividades realizadas los niños demostraron habilidades sociales básicas en sus comportamientos como es el respeto, la ayuda mutua practicando valores en su convivencia compartiendo sus útiles escolares y lonchera.

Fuente: aplicación de sesión de aprendizajes

DATOS DEL OBJETIVO: El objetivo específico N° 2 pretende indagar si la aplicación del programa de juegos infantiles en el proceso de socialización influyen en las actitudes en juegos cooperativos de los de los niños y las niñas de 4 años de edad de la I.E.I. N° 14012 San Martín de Porres, se hallaron los siguientes resultados:

**TABLA N° 05: ACTITUDES DEL NIÑO EN JUEGOS COOPERATIVOS (PRE - TEST)**

ACTITUDES DEL NIÑO EN JUEGOS COOPERATIVOS	ENTRADA	
	F	%
SI	9	39.13%
NO	14	60.87%
TOTAL	23	100%

En la tabla N° 05 se puede apreciar que antes de la aplicación de los juegos infantiles solo el 39.13% de los niños presentaban actitudes en los juegos cooperativos, frente a un colectivo que no presentaban este tipo de habilidades.

**TABLA N° 06: ACTITUDES DEL NIÑO EN JUEGOS COLECTIVOS (POTS – TEST)**

ACTITUDES DEL NIÑO EN JUEGOS COLECTIVOS	SALIDA	
	F	%
SI	17	73.91%
NO	6	26.09%
TOTAL	23	100%

En la tabla N° 06 se puede apreciar que antes de la aplicación de los juegos infantiles solo el 39.13% de los niños presentaban actitudes en los juegos cooperativos, frente a un colectivo que no presentaban este tipo de habilidades. Después de aplicar el programa de los juegos infantiles aumentó considerablemente al 73.91% de los niños con actitudes en los juegos cooperativos quedando un 26.09%.

Antes	Los niños antes de la aplicación de la propuesta demostraban pocas actitudes de cambio para fomentar un clima fraterno y democrático en los diferentes juegos colectivos
Después	Después de las actividades realizadas los niños demostraron una práctica activa de las normas de convivencia demostrando actitudes de respeto, tolerancia, fraternidad en los diferentes juegos colectivos

Fuente: aplicación de sesión de aprendizajes

DATOS DEL OBJETIVO: El objetivo específico N° 3 trata de comprobar si la aplicación del programa de juegos infantiles influye en las relaciones personales con sus pares en los niños y las niñas de 4 años de edad de la I.E.I. N° 14012 San Martín de Porres, se presentaron los siguientes resultados:

**TABLA N° 07: RELACIONES SOCIALES DE LOS NIÑOS CON SUS PARES (PRE – TEST)**

RELACIONES SOCIALES DE LOS NIÑOS CON SUS PARES	ENTRADA	
	F	%
SI	10	43.48%
NO	13	56.52%
TOTAL	23	100%

En la tabla N° 07 se colige que antes de la aplicación de los juegos infantiles solo 43.48% de los niños presentaban relaciones sociales con sus pares frente al 56.52% que no presentaban este tipo de habilidades.

**TABLA N° 08: RELACIONES SOCIALES DE LOS NIÑOS CON SUS PARES (POST – TEST)**

RELACIONES SOCIALES DE LOS NIÑOS CON SUS PARES	SALIDA	
	F	%
SI	18	78.26%
NO	5	21.74%
TOTAL	23	100%

En la tabla N° 08 se colige después de aplicar el programa de los juegos infantiles el 78.26% de los niños demostraron relaciones sociales con sus pares quedando un 21.74%

Antes	Los niños antes de la aplicación de la propuesta no demostraban buenas relaciones con sus pares lo que imposibilitaba el desarrollo de las capacidades y competencias en el desarrollo curricular.
Después	Después de las actividades realizadas los niños mejoraron sus relaciones sociales entre ellos a través de desarrollo de las diferentes actividades lúdicas, lo que permitió un proceso de socialización en su actuar diario.

Fuente: aplicación de sesión de aprendizajes

## **IV. DISCUSIÓN**

El objetivo general consistió en determinar si la aplicación de los juegos infantiles influyen en el proceso de socialización entre los niños y las niñas de 4 años de edad de la I.E.I. N° 14012 San Martín de Porres, donde ha quedado demostrado en la Tabla N° 01 que antes de la aplicación de los juegos infantiles solo el 34.78% de los niños presentaban un adecuado proceso de socialización frente a un 65.22% que no demostraban este grado de socialización. En la tabla N° 02 se denota que después de aplicar el programa de los juegos infantiles estos porcentajes fueron superados: el 73.91% de los niños mejoraron su proceso de socialización ante un reducido de 26.09% de los niños que no pudieron superar. De esta manera se acepta la hipótesis general la práctica de los juegos infantiles influye positivamente en el proceso de socialización entre los niños y las niñas de 4 años de edad del nivel inicial de la I.E. San Martín N° 14012. Situación que se ampara en el antecedente de Camacho, L. J. (2012). El juego cooperativo como promotor de habilidades sociales en niñas de 5 años. Tesis para optar el Título de Licenciado en Educación con mención en Educación Inicial. Pontificia Universidad Católica del Perú. Lima - Perú. El autor concluye indicando que 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.

El primer objetivo específico consiste en establecer si las habilidades sociales básicas de los niños y las niñas de 4 años de edad de la I.E.I. N° 14012 San Martín de Porres, quedando demostrado en la que después de la aplicación de la propuesta los niños mejoraron sus habilidades sociales básicas en sus comportamientos como es el respeto, la ayuda mutua practicando valores en su convivencia compartiendo sus útiles escolares y lonchera. Los hallazgos estadísticos demuestran en la tabla N° 03 que antes de la aplicación de los juegos infantiles solo el 43.48% de los niños presentaban habilidades sociales básicas frente al 56.52% que no presentaban este tipo de habilidades. En la tabla N° 04 se observa que después de aplicar el programa de los juegos infantiles el 65.22% presentaron este tipo de habilidades sociales básicas, en contra de un 34.78%. Resultados que se respaldan en el antecedente de Bayona y Hualpa (2007). Influencia de la aplicación de un programa de actividades lúdicas en el desarrollo de las habilidades sociales de los niños y niñas de 05 años de edad de la I.E.I : N°532 del Centro poblado Señor Cautivo- Querecotillo- Provincia de Sullana 2007. Tesis para optar el grado de Maestría en Educación con Mención en docencia y gestión educativa. Universidad César

Vallejo Piura-Perú. Las autoras concluyen que antes de la aplicación del programa de habilidades lúdicas las niñas y niños no tenían un buen nivel de desarrollo de habilidades sociales., pero después de la aplicación del programa de habilidades lúdicas influyó positivamente en el desarrollo de habilidades sociales de los niños, haciendo que los niños, del grupo experimental muestran mayor disposición para comunicarse e interactuar en su familia, escuela y barrio. La presente investigación es importante para nuestro trabajo porque permitirá ahondar en la problemática existente, partiendo de la aplicación de un programa de actividades lúdicas que fortalecerá a nuestro trabajo de investigación.

El segundo objetivo específico consiste en indagar si la aplicación del programa de juegos infantiles en el proceso de socialización influyen en las actitudes del niño en juegos cooperativos entre los niños y las niñas de 4 años de edad de la I.E.I. N° 14012 San Martín de Porres, donde se indica que después de la aplicación de la propuesta los niños demostraron una práctica activa de las normas de convivencia demostrando actitudes de respeto, tolerancia, fraternidad en los diferentes juegos colectivos. Estadísticamente se ha demostrado en la Tabla N° 05 que antes de la aplicación de los juegos infantiles solo el 39.13% de los niños presentaban actitudes en los juegos colectivos, frente a un colectivo que no presentaban este tipo de habilidades. En la tabla N° 06 se evidencia que después de aplicar el programa de los juegos infantiles aumentó considerablemente al 73.91% de los niños con actitudes en los juegos colectivos quedando un 26.09%. Resultados que se amparan en el antecedentes de Barranzuela, M., Gallo, Ingrid y Gómez, J. M. (2003). El juego y su influencia en el aprendizaje del área de personal social en los niños y las niñas de 4 y 5 años de edad de la I.E.P. Nuestra Señora del Tránsito" Castilla – Piura, 2003. Instituto Superior Pedagógico Público Piura. Piura – Perú. Las autoras concluyen: Los niños y niñas de edades muy tempranas mejoran de manera significativa su aprendizaje por medio de la aplicación de las estrategias lúdicas, las cuales incentivan la participación activa contribuyendo en el desarrollo de habilidades y destrezas. La aplicación del juego, dentro de las sesiones de aprendizaje favorece el desarrollo de capacidades y actitudes, motivando tanto a varones como a mujeres a intervenir y demostrar sus conocimientos y habilidades.

En el tercer objetivo consiste en comprobar si la aplicación del programa de juegos infantiles influye en las relaciones personales con sus pares en los niños y niñas de 4 años de edad de la I.E.I. N° 14012 San Martín de Porres. Esto evidencia que después de las actividades realizadas los niños mejoraron sus relaciones sociales entre ellos a través de desarrollo de las diferentes actividades lúdicas, lo que permitió un proceso de socialización en su actuar diario. En los resultados estadísticos se aprecia en la Tabla N° 07 se evidencia que antes de la aplicación de los juegos infantiles solo 43.48% de los niños presentaban relaciones sociales con sus pares frente al 56.52% que no presentaban este tipo de habilidades. En la tabla N° 08 se denota que después de aplicar el programa de los juegos infantiles el 78.26% de los niños demostraron relaciones sociales con sus pares quedando un 21.74%, Resultados que se amparan en el antecedente de Chan, E. (2013) Efectividad de un programa de actividades lúdicas para mejorar las relaciones interpersonales en niñas de 10 y 11 años de un colegio privado. Tesis para obtener el grado de Magister en Psicología Educativa. Universidad Rafael Landívar. La Asunción – Guatemala, el autor concluye que al finalizar la aplicación de dicho programa, se aplicó el post test de socialización para medir las relaciones interpersonales de las niñas, en donde se pudo evidenciar que si existieron diferencias estadísticamente significativas en cuanto al cambio en las habilidades sociales generales de las niñas.

## **V. CONCLUSIONES**

- La aplicación de los juegos infantiles influyeron en el proceso de socialización en los niños y las niñas de 4 años de edad de la I.E.I. N° 14012 San Martín de Porres (Tablas N° 01 y 02).
- Las habilidades sociales básicas de los niños y las niñas de 4 años de edad de la I.E.I. N° 14012 San Martín de Porres mejoraron con la aplicación de los juegos infantiles en el proceso de socialización (Tablas N° 03 y 04).
- La aplicación del programa de juegos infantiles en el proceso de socialización influyeron en las actitudes de los niños y niñas de 4 años de edad de la I.E.I. N° 14012 San Martín de Porres en los juegos cooperativos (Tablas N° 05 y 06).
- La aplicación del programa de juegos infantiles influyó significativamente en las relaciones personales con sus pares en los niños y niñas de 4 años de edad de la I.E.I. N° 14012 San Martín de Porres (Tablas N° 07 y 08).

## **VI. SUGERENCIAS**

- A las docentes de la I. E. San Martín N° 14012 seguir aplicando el programa de juegos infantiles en el proceso de socialización en la mejora de las habilidades sociales básicas de los niños de 4 años.
- A las docentes de la I. E. San Martín N° 14012 seguir aplicando el programa juegos infantiles en el proceso de socialización en el desarrollo de las actitudes de los niños y niñas de 4 años de edad.
- A las docentes de la I. E. San Martín N° 14012 seguir aplicando el programa de juegos infantiles en el desarrollo de las relaciones personales con sus pares en los niños y niñas de 4 años de edad
- A los directivos de la I. E. San Martín N° 14012 establecer La aplicación de los juegos infantiles en el proceso de socialización de los niños en todo el nivel inicial.

## **VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS**

- Almada, I. (2001). Una propuesta para el desarrollo Social basada en actividades lúdicas en niños del C.E.I.2213 de Jayanca- Lambayeque en el año 2001". Tesis para optar el Grado de Maestría en Administración Educativa Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo. Lambayeque – Perú.
- Barranzuela, M., Gallo, Ingrid y Gómez, J. M. (2003). El juego y su influencia en el aprendizaje del área de personal social en los niños y las niñas de 4 y 5 años de edad de la I.E.P. Nuestra Señora del Transito" Castilla – Piura, 2003. Instituto Superior Pedagógico Público Piura. Piura – Perú.
- Bayona y Hualpa (2007). Influencia de la aplicación de un programa de actividades lúdicas en el desarrollo de las habilidades sociales de los niños y niñas de 05 años de edad de la I.E.I : N°532 del Centro poblado Señor Cautivo- Querecotillo- Provincia de Sullana 2007. Tesis para optar el grado de Maestría en Educación con Mención en docencia y gestión educativa. Universidad César Vallejo Piura-Perú
- Bright, G. (2005)
- Buhler, C. (2003) El juego y su influencia en el aprendizaje. Edit. Paidos.
- Camacho, L. J. (2012). El juego cooperativo como promotor de habilidades sociales en niñas de 5 años. Tesis para optar el Título de Licenciado en Educación con mención en Educación Inicial. Pontificia Universidad Católica del Perú. Lima - Perú.
- Chan, E. (2013) Efectividad de un programa de actividades lúdicas para mejorar las relaciones interpersonales en niñas de 10 y 11 años de un colegio privado. Tesis para obtener el grado de Magister en Psicología Educativa. Universidad Rafael Landívar. La Asunción – Guatemala.
- Chan, E. (2013) Efectividad de un programa de actividades lúdicas para mejorar las relaciones interpersonales en niñas de 10 y 11 años de un colegio privado. Tesis para obtener el grado de Magister en Psicología Educativa. Universidad Rafael Landívar. La Asunción – Guatemala.
- Criollo, A. (2013). Las actividades lúdicas y su influencia en el desarrollo cognitivo en los niños del primer año de educación básica de la escuela "Ovidio Decroly" de

Catamayo, periodo 2011-2012. Tesis para optar el grado académico de Magister en Ciencias de la Educación con mención Psicología Infantil y Educación Parvularia. Universidad Nacional de Loja. Ecuador.

- Ferreiros M. (2003) Relaciones Interpersonales. Ediciones América
- Giraldo (2005). Juegos cooperativos. Barcelona: Océano, S.L.
- Hernández y otros (2010). Metodología de la Investigación. México. Editorial McGraww-Hill.
- Lara, R. (2010). La creatividad a través del juego. Propuestas del Museo Pedagógico de Arte Infantil para niños y adolescentes. Salaman. Ediciones Amaru
- Martínez M. (2013). Monografía. Fundamentos de la Educación Inicial.
- Ministerio de Educación (2009) Diseño Curricular Nacional.
- Monjas, M. I. (2006) Programa de Enseñanza de Habilidades Sociales (PEHIS), Editorial CEPE. Octava Edición
- Münch y Ángeles (2009). *Métodos y técnicas de investigación*". 4ta Edición. Editorial Trillas. México.
- Salazar, M. (2005) Método de aprendizaje de la lectoescritura. Editorial San Marcos. Lima- Perú.
- Sánchez, H. y Reyes, C. (1996). Metodología y Diseños en la Investigación Científica". Lima Perú. Editorial Mantaro
- Senet R. (2004) El juego y su aprendizaje cooperativo. Buenos Aires.
- Serna, A. S. y Valencia, S. L. (2009) El juego como actividad socializadora y su relación con el aprendizaje cooperativo en los niños y las niñas de 5 años de edad de la I.E. de aplicaciones "Juan Rousseau", Cali – Colombia, 2009. Instituto Pedagógico de Cali. Colombia.
- sociales y el autoconcepto.
- Terry, O. (1990). Juegos y deportes cooperativos. Editorial España.
- Terry, O. (1986). Libres para cooperar, libres para crear. Paidotribo. Barcelona
- Tineo, L. (2003) Enfoque con juegos con una estrategia metodológica activa y dinámica. Lima - Perú. Tercera edición
- Tinoco, L. (2003). Efecto de los juegos cooperativos en el desarrollo de las conductas

## VIII. ANEXOS

Propuesta de Intervención (Desarrollo de actividades)

ACTIVIDAD GENERAL	SUBACTIVIDADES	OBJETIVOS	LOGROS	INSTRUMENTOS
"Somos solidarios cuando ayudamos a los demás"	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La solidaridad nos une.</li> <li>• Todos somos actores.</li> <li>• Organizando nuestro tiempo.</li> <li>• Eligiendo a mis mejores amigos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aplicar semanalmente actividades de entretenimiento para promover el desarrollo de actividades positivas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Practica el respeto y la ayuda mutua.</li> <li>• Participa activamente demostrando seguridad.</li> </ul>	Ficha de observación
"Vivimos en paz con nosotros mismos y con los demás"	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cooperando salimos adelante.</li> <li>• En mi aula todos somos importantes.</li> <li>• Jugando a las caritas pintadas.</li> <li>• Viajando por el mundo de la lectura.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fortalecer y mejorar las relaciones interpersonales entre los niños y las niñas a través del desarrollo de las actividades lúdicas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comparte su lonchera y útiles escolares.</li> <li>• Demuestra compañerismo y hospitalidad durante el juego.</li> </ul>	Lista de cotejo
"Vivimos día a día con amor"	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Jugando con la cajita de sorpresas.</li> <li>• Formamos decisiones justas.</li> <li>• Somos edificadores de paz.</li> <li>• Me divierto con mis manitas mágicas.</li> <li>• Me divierto bailando y me socializo.</li> <li>• Jugando con mi cuerpo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fomentar un clima hospitalario y democrático con práctica activa de valores y normas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Muestra seguridad y confianza al participar en los juegos.</li> <li>• Practica normas y presenta a tiempo sus tareas.</li> <li>• Muestra entusiasmo al participar.</li> </ul>	Lista de cotejo

## LISTA DE CHEQUEO CONDUCTUAL

(Escala Randomizada de Evaluación Conductual)

Adaptado del Centro de Desarrollo de la Conducta

Syracuse Nueva York

Nombre del Niño: \_\_\_\_\_ Edad: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Dirección del niño:

\_\_\_\_\_

Fecha de Entrevista: \_\_\_\_\_ Informante:

\_\_\_\_\_

Psicólogo:

\_\_\_\_\_

### INSTRUCCIONES

Lo que usted tiene que hacer es marcar con una "ASPA" (X) en uno de los niveles graduados de la escala que se indica, de acuerdo con el significado descrito.

1.- SIEMPRE, significa una buena cantidad, muy frecuentemente prácticamente.

2.- ALGUNAS VECES, significa algo, algunas veces en término medio, algo frecuente.

3.- NUNCA, significa no, nunca ocurre, etc.

Al final podría sumar los puntajes y según y a mayor puntaje, mayor índice de habilidades sociales.

Adicionalmente, usted, puede agregar algún comentario que le refiere el familiar, el niño o la persona que informa.

## LISTA DE CHUEQUEO DE HABILIDADES SOCIALES

Nº CONDUCTAS	1	2	3	SOCIALES
1. Puede comunicar sentimientos positivos.				
2. Puede comunicar cólera.				
3. Puede comunicar tristeza.				
4. Controla su mal genio.				
5. Se dá cuenta de la presencia de los demás.				
6. Es cortés (amable, educado).				
7. Hace lo que se le pide.				
8. Es sincero (dice la verdad).				
9. Es confiable.				
10. Es aceptado por sus compañeros.				
11. Acepta ayuda de los adultos.				
12. Reconoce la propiedad de los demás.				
13. Respeta la propiedad de los demás.				
14. Espera su turno.				
15. Interactúa con otros.				
16. Se adapta al cambio de la rutina				
17. Exhibe destreza en los deportes.				
18. Muestra liderazgo.				
19. Responde bien al favor.				
20. Muestra afecto a los demás.				
21. Ofrece ayuda a sus compañeros.				
22. Puede ser llevado a viajes o paseos al campo.				

Observaciones:

---



---



---



---



---

## FICHA DE OBSERVACION

I.E: San Martin de Porres

Grado: 4 años

Alumno(a): \_\_\_\_\_

Actividad: LA SOLIDARIDDA NOS UNE

SIEMPRE	A VECES	NUNCA
1	2	3

N°	INDICADORES	VALORACION		
		1	2	3
01	Da buen trato a quienes trabaja con él.			
02	Respeta las emociones de los demás			
03	Colabora en el desarrollo de la actividad			
04	Interactúa en grupo			
05	Llama a todos por su nombre.			
06	Ofrece disculpas a los compañeros que ha ofendido			
07	Se expresa mediante gestos			
08	Se preocupa por ayudar a los demás en la resolución de las tareas.			
09	Incentiva a sus compañeros(as) a fomentar desorden y generar conflictos.			

### Ficha de observación

**I.E: San Martin de Porres**

**Grado: inicial de 4 años**

**Alumno(a):** \_\_\_\_\_

**Actividad: TODOS SOMOS ACTORES**

SIEMPRE	A VECES	NUNCA
1	2	3

N°	INDICADORES	VALORACION		
		1	2	3
01	Utiliza palabras nuevas			
02	Muestra interés frente a las situaciones comunicativas			
03	Se expresa libremente			
04	Muestra interés por su producción			
05	Participa con entusiasmo			
06	Escucha con atención diversas narraciones o relatos			
07	Escucha cuando otros hablan			
08	Narra experiencias reales o imaginaria			

**Ficha de observación**

**I.E: San Martin de Porres**

**Grado: inicial de 4 años**

**Alumno(a):** \_\_\_\_\_

**Actividad: ORGANIZANDO NUESTRO TIEMPO**

<b>SIEMPRE</b>	<b>A VECES</b>	<b>NUNCA</b>
<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>

N°	INDICADORES	VALORACION		
		1	2	3
01	Escucha los demás			
02	Muestra interés frente a las situaciones comunicativas			
03	Se adapta al cambio			
04	Muestra interés por su producción			
05	Participa con entusiasmo			
06	Busca nuevas situaciones comunicativas			
07	Muestra buen humor cuando otros hablan			
08	Narra experiencias reales o imaginaria			

## FICHA DE OBSERVACIÓN

I.E: SAN MARTIN DE PORRES

Grado: 4 años

Alumno(a): \_\_\_\_\_

Actividad: ELIGIENDO A MIS MEJORES AMIGOS

SIEMPRE	A VECES	NUNCA
1	2	3

N°	INDICADORES	VALORACION		
		1	2	3
01	Dialoga con sus amigos			
02	Ayuda a sus amigos en los juegos			
03	Se integra al grupo fácilmente			
04	Expresa sus emociones y sentimientos			
05	Muestra placer al interactuar con los demás			
06	Muestra interés o seguridad en las actividades			
07	Práctica hábitos sociales de convivencia saludo ,despedida			
08	Es espontaneó para expresarse			

## LISTA DE COTEJO

I.E: San Martin de Porres

Grado: inicial de 4 años

Alumno(a): \_\_\_\_\_

Actividad. COOPERANDO SALIMOS ADELANTE

N°	INDICADORES	SI	NO
01	Responde al favor		
02	Agradece cuando es ayudado		
03	Se expresa libremente		
04	Muestra interés por ayudar		
05	Participa con entusiasmo frente al os demás		
06	Muestra buen humor cuando está en grupo		
07	Escucha cuando otros hablan		
08	Respeta a todos por iguales		

### LISTA DE COTEJO

I.E: San Martin de Porres

Grado: inicial de 4 años

Alumno(a): \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Actividad. EN MI AULA TODOS SOMOS IMPORTANTES

N°	INDICADORES	SI	NO
01	Observa si todos están en el aula		
02	Describe soluciones para trabajar en equipo		
03	Se expresa libremente		
04	Muestra interés por jugar con todos		
05	Dialoga con todos		
06	Muestra buen humor cuando está jugando		
07	Respeto las normas del juego		
08	Respeto a todos por iguales		

## LISTA DE COTEJO

I.E: San Martin de Porres

Grado: inicial de 4 años

Alumno(a): \_\_\_\_\_

Actividad. VIAJANDO POR EL MUNDO DE LA ELCTURA

N°	INDICADORES	SI	NO
01	Utiliza palabras nuevas		
02	Muestra interés frente a las situaciones comunicativas		
03	Se expresa libremente		
04	Muestra interés por su producción		
05	Participa con entusiasmo		
06	Escucha con atención diversas narraciones o relatos		
07	Escucha cuando otros hablan		
08	Narra experiencias reales o imaginaria		

**FICHA DE OBSERVACION**

**I.E: San Martin de Porres**

**Grado: inicial de 4 años**

**Alumno(a):** \_\_\_\_\_

**Actividad: JUGANDO CON LA CAJITA DE SORPRESAS**

1. Expresa sus emociones en sus producciones

Siempre ( )      A veces ( )      Nunca ( )

2. Muestra placer cuando realiza sus trabajos

Siempre ( )      A veces ( )      Nunca ( )

3. Se divierte cuando trabaja en grupo

Siempre ( )      A veces ( )      Nunca ( )

4. Da buen trato a quienes trabaja con él.

Siempre ( )      A veces ( )      Nunca ( )

5. Respeta el trabajo de los demás

Siempre ( )      A veces ( )      Nunca ( )

6. Respeta las emociones de los demás

Siempre ( )      A veces ( )      Nunca ( )

7. Reconoce sus emociones

Siempre ( )      A veces ( )      Nunca ( )

8. Muestra seguridad en sí mismo

Siempre ( )      A veces ( )      Nunca ( )

### Ficha de observación

I.E: San Martin de Porres

Grado: inicial de 4 años

Alumno(a): \_\_\_\_\_

Actividad: Tomamos decisiones justas

N°	INDICADORES	SI	NO
01	Escucha a los demás		
02	Muestra seguridad en sus emociones		
03	Respeto las emociones de los demás		
04	Reconoce sus cualidades		
05	Reconoce su derecho a ser llamado por su nombre		
06	Reconoce a ser escuchado y respetado		
07	Respeto las diferencias de las personas		
08	Se esfuerza por alcanzar sus metas y brinda ayuda a los demás		

### Lista de cotejo

I.E: San Martin de Porres

Grado: inicial de 4 años

Alumno(a): \_\_\_\_\_

Actividad: me divierto con mis manitos mágicas

N°	INDICADORES	SI	NO
01	Trabaja en grupo		
02	Comparte materiales		
03	Respeto las normas de trabajo		
04	Cuida los materiales de sus amigos		
05	Expresa sus emociones en sus producciones		
06	Muestra placer cuando realiza sus trabajos		
07	Se divierte cuando trabaja en grupo		
08	Da buen trato a quienes trabaja con él.		
09	Respeto el trabajo de los demás		

### Lista de cotejo

I.E: San Martin de Porres

Grado: inicial de 4 años

Alumno(a): \_\_\_\_\_

Actividad: Me divierto bailando y me socializo

N°	INDICADORES	SI	NO
01	Escucha las indicaciones		
02	Se desplaza libremente		
03	Respeta a sus compañeros		
04	Muestra interés por socializarse		
05	Expresa sus emociones mediante el baile		
06	Muestra placer cuando baila		
07	Se divierte cuando baila en grupo		
08	Da buen trato a quienes bailan con él.		
09	Cumple un rol en el baile		

### Lista de cotejo

I.E: San Martín de Porres

Grado: inicial de 4 años

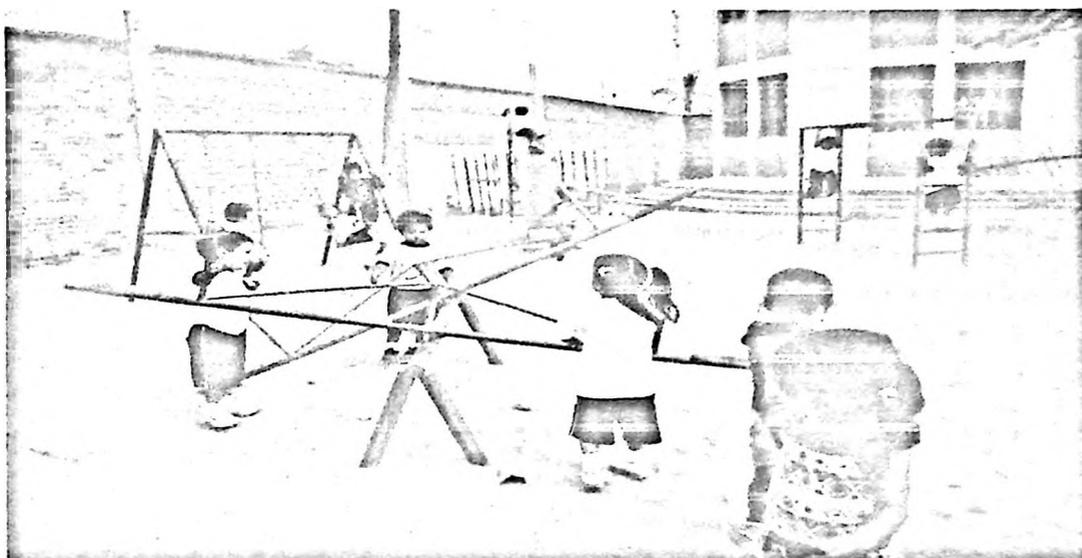
Alumno(a): \_\_\_\_\_

Actividad: Jugando con mi cuerpo

N°	INDICADORES	SI	NO
01	Cuida su cuerpo y de los demás		
02	Sigue las indicaciones sencillas		
03	Muestra placer cuando cumple un papel		
04	Muestra interés por socializarse		
Se	Se divierte cuando hace psicomotricidad		
06	Confía en su amigo		
07	Se desplaza libremente mediante la música		
08	Interactúa con otros niños		
09	Participa con entusiasmo		

Actividad general "somos solidarios cuando ayudamos a los demás"

Organizando nuestro tiempo



Todos somos actores

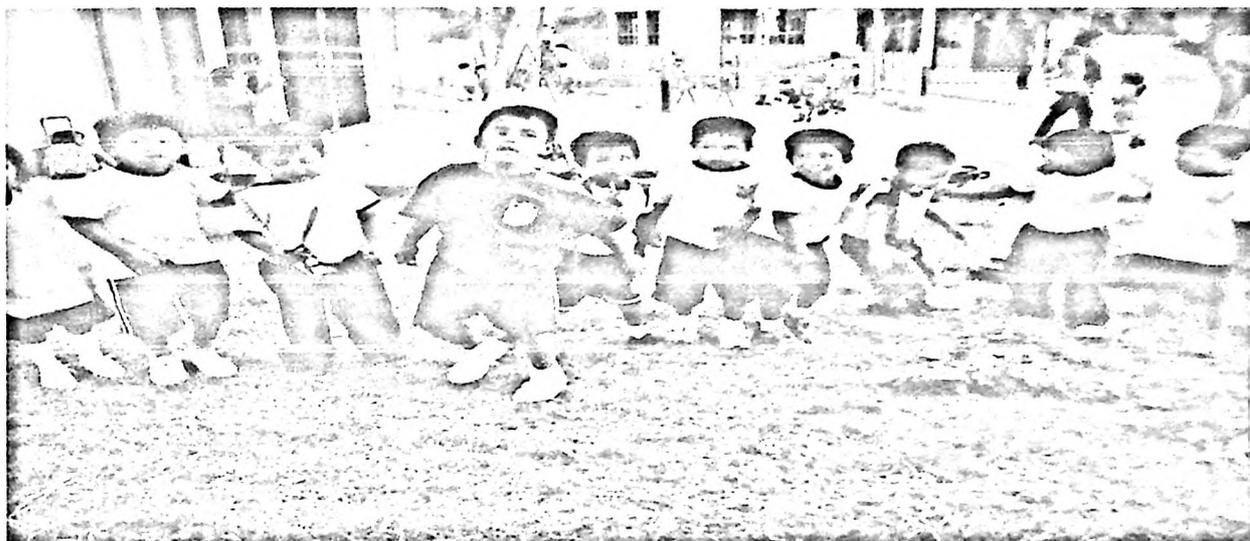


*Eligiendo a mis mejores amigos*

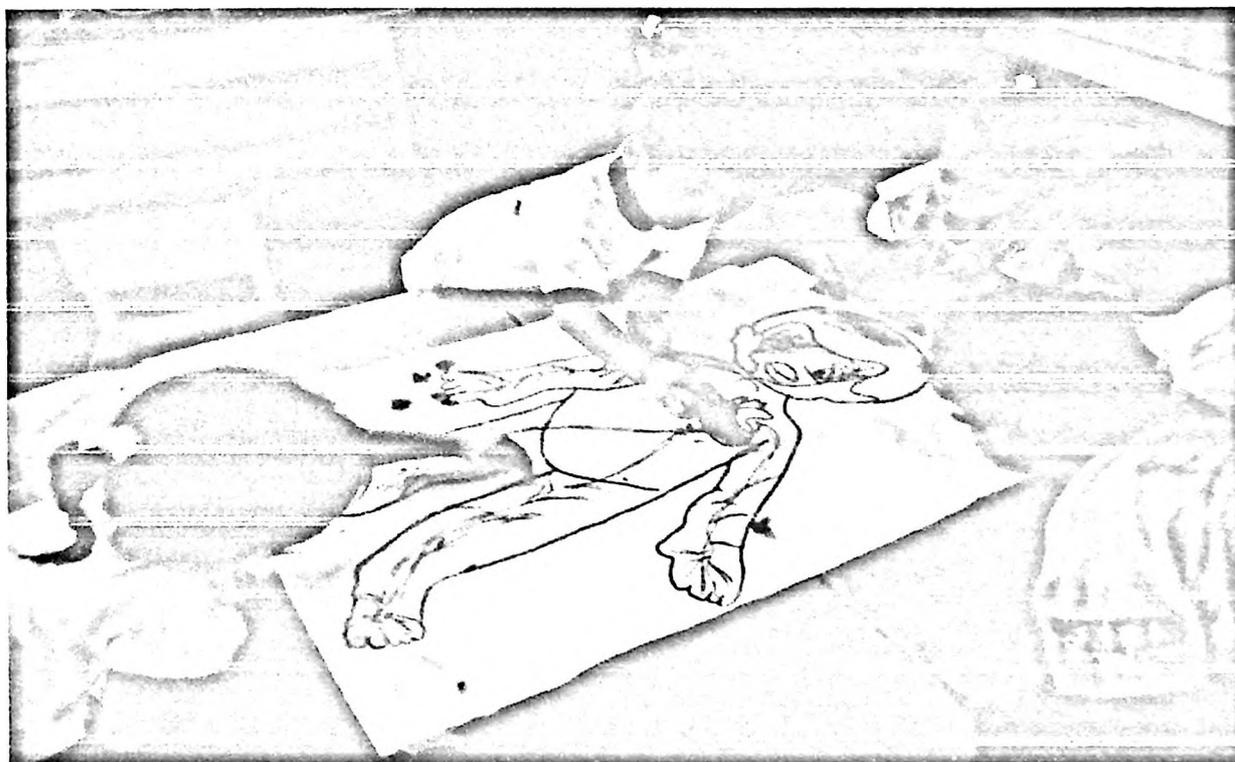


Vivimos en paz con nosotros mismos y con los demás

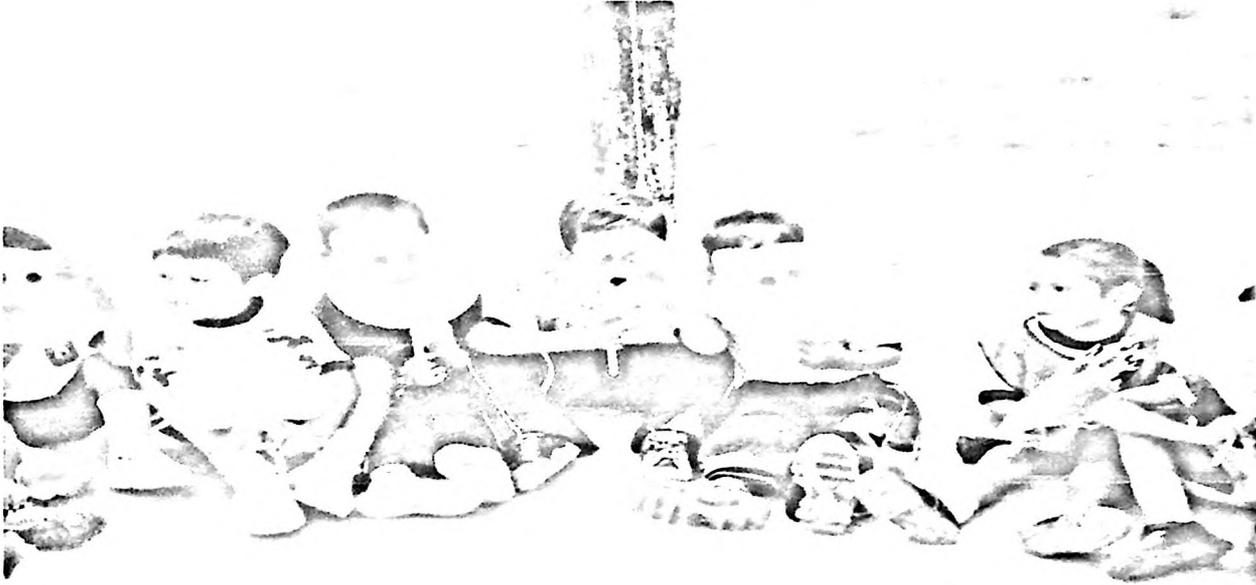
*En mi aula todos somos importantes*



Cooperando salimos adelante



Viajando por el mundo de la lectura

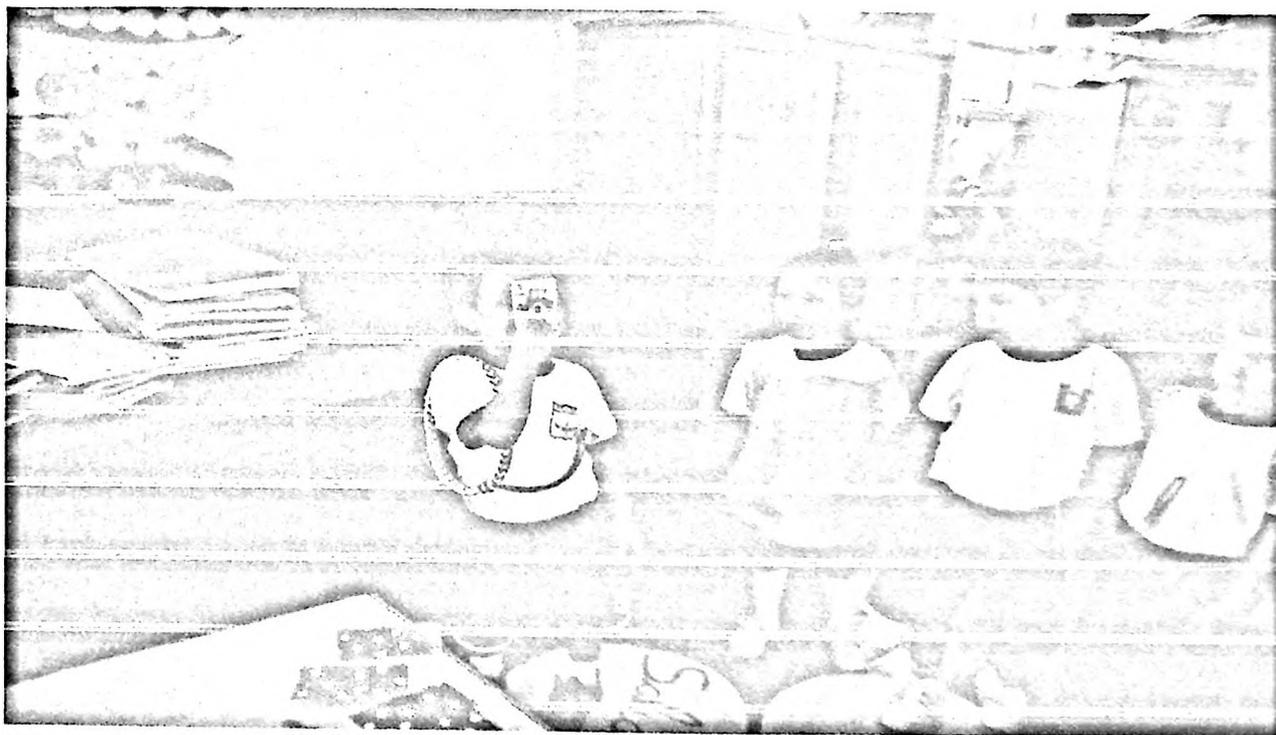


Jugando a las caritas pintadas



**ACTIVIDAD GENERAL: VIVAMOS DIA A DIA CON AMOR**

*Tomamos decisiones juntos*



*Jugando con la cajita de sorpresas*

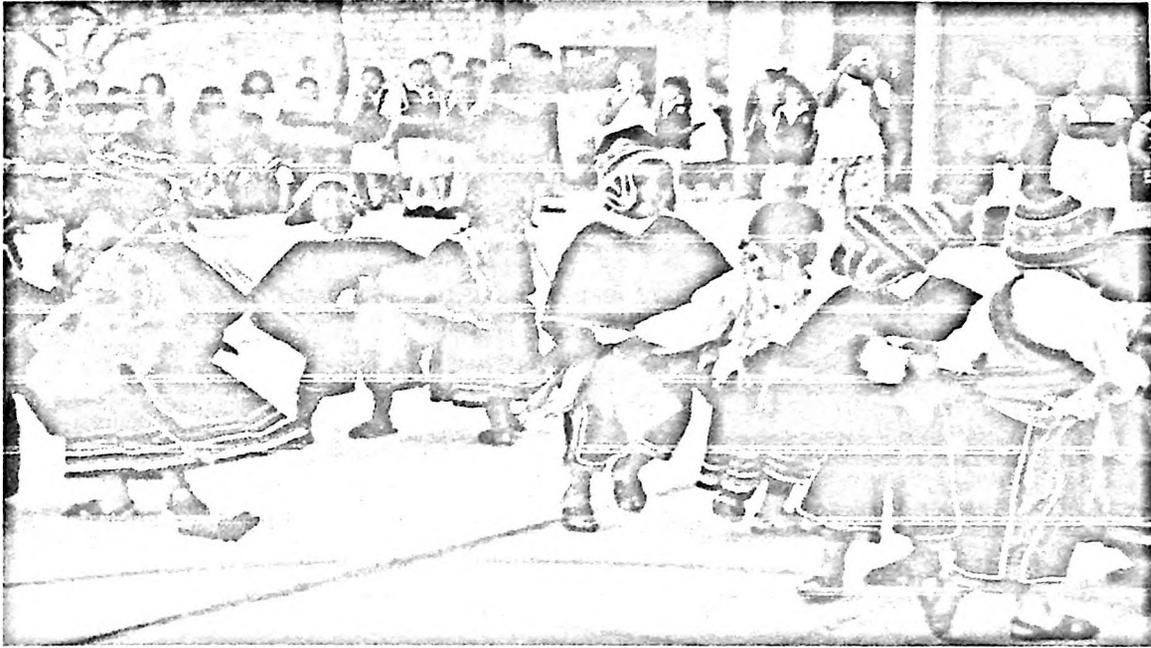
*Me divierto con mis manitos mágicas*



*Somos edificadores de paz*



*Me divierto bailando y me socializo*



*Jugando con mi cuerpo*

