



**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

ESCUELA DE POSGRADO

PROGRAMA ACADÉMICO DE DOCTORADO EN EDUCACIÓN

El juego y su influencia en el desarrollo de las habilidades sociales en niños de Inicial de la  
provincia de Yauyos

TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:

Doctor en Educación

AUTOR:

Mg. Percy Madueño Ramos (ORCID: 0000-0003-3608-0770)

ASESOR:

Dr. Ángel Salvatierra Melgar (ORCID: 0000-0003-2817-630X)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Innovaciones pedagógicas

LIMA - PERÚ

2019

## **Dedicatoria**

Este trabajo se lo dedico con mucho cariño a mis hijos Steve y Laia, que son mi inspiración para seguir creciendo y ser cada día un mejor profesional.

A Norma mi amada esposa y a mis queridos padres Diógenes y Felicia, que en todo momento me apoyaron para poder llegar a cumplir cada una de mis metas.

Percy Madueño R

## **Agradecimiento**

Mi gratitud a Dios por permitirme un logro más en mi carrera profesional, también a la IEI 598\_4 y a la Mg. Lucy Madueño quien me permitió intervenir a los niños y a mi asesor Dr. Ángel Salvatierra por apoyarme en el desarrollo y culminación del presente trabajo de investigación.

Percy Madueño R

## Página del Jurado



### DICTAMEN DE LA SUSTENTACIÓN DE TESIS

EL / LA MAESTRO (A): **MADUEÑO RAMOS, PERCY**

Para obtener el Grado Académico de *Doctor en Educación*, ha sustentado la tesis titulada:

**PROGRAMA DE JUEGO Y SU INFLUENCIA EN EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES SOCIALES EN NIÑOS DE INICIAL DE LA PROVINCIA DE YAUYOS**

Fecha: 6 de agosto de 2019

Hora: 2:00 p.m.

#### JURADOS:

**PRESIDENTE:** Dra. Francis Esmeralda Iburguen Cueva

Firma: .....

**SECRETARIO:** Dr. Hugo Agüero Alva

Firma: .....

**VOCAL:** Dr. Angel Salvatierra Melgar

Firma: .....

El Jurado evaluador emitió el dictamen de:

*Aprobar por mayoría*

Habiendo encontrado las siguientes observaciones en la defensa de la tesis:

.....  
.....  
.....  
.....

Recomendaciones sobre el documento de la tesis:

*Mejorar matriz de consistencia*

*mejorar redacción APD*

**Nota:** El tesista tiene un plazo máximo de seis meses, contabilizados desde el día siguiente a la sustentación, para presentar la tesis habiendo incorporado las recomendaciones formuladas por el jurado evaluador.

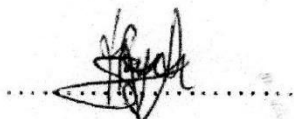
## Declaratoria de autenticidad

Yo, Percy Madueño Ramos con DNI 10492469, estudiante del Programa de Doctorado en Educación de la Escuela de Postgrado de la Universidad César Vallejo, con la tesis titulada "Programa de juego y su influencia en el desarrollo de las habilidades sociales en niños de Inicial de la provincia de Yauyos" declaro bajo juramento que:

- 1) La tesis es de mi autoría
- 2) He respetado las normas internacionales de citas y referencias para las fuentes consultadas. Por tanto, la tesis no ha sido plagiada ni total ni parcialmente.
- 3) La tesis no ha sido autoplagiada; es decir, no ha sido publicada ni presentada anteriormente para obtener algún grado académico previo o título profesional.
- 4) Los datos presentados en los resultados son reales, no han sido falseados, ni duplicados, ni copiados y por tanto los resultados que se presenten en la tesis se constituirán en aportes a la realidad investigada.

De identificarse la falta de fraude (datos falsos), plagio (información sin citar a autores), autoplagio (presentar como nuevo algún trabajo de investigación propio que ya ha sido publicado), piratería (uso ilegal de información ajena) o falsificación (representar falsamente las ideas de otros), asumo las consecuencias y sanciones que de mi acción se deriven, sometiéndome a la normatividad vigente de la Universidad César Vallejo.

Lima, 20 de Julio del 2019.



Percy Madueño Ramos  
DNI 10492469

## Presentación

Señores miembros del Jurado:

Presento la tesis titulada, “Programa de juego y su influencia en el desarrollo de las habilidades sociales en niños de Inicial de la provincia de Yauyos” con la finalidad de determinar la influencia entre el juego y el desarrollo de las habilidades sociales en niños de inicial de la provincia de Yauyos, en cumplimiento del reglamento de grados y títulos de la UCV para obtener el Grado de Doctor en Educación, el documento consta de ocho capítulos.

En el primer capítulo, denominado introducción, se describe la realidad problemática, trabajos previos, teorías relacionadas al tema, formulación del problema, justificación del estudio, hipótesis y la determinación de los objetivos. El segundo capítulo, denominado Método, comprende el diseño de investigación, variables, Operacionalización, población y muestra, técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad, métodos de análisis de datos y aspectos éticos.

En el tercer capítulo denominado resultados, se presenta la descripción del procesamiento de los datos recogidos, así como la contrastación de las hipótesis.

El cuarto capítulo denominado discusión se realiza la discusión de los resultados obtenidos en función de las hipótesis formuladas.

En el quinto capítulo se presentan las conclusiones. En el sexto capítulo se presentan las recomendaciones, En el séptimo capítulo se presenta la propuesta y por último en el octavo capítulo se exponen las referencias.

Esperamos señores miembros del jurado esta investigación se ajuste a las exigencias establecidas por la universidad y así constituya una motivación para futuras investigaciones.

El autor

## Índice

	Pág.
Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Página del Jurado	iv
Declaratoria de autenticidad	v
Presentación	vi
Índice	vii
Índice de tablas	x
Índice de figuras	xii
Resumen	xiii
Abstract	xiv
I. Introducción	xvi
1.1. Realidad problemática	1
1.2. Trabajos previos	3
1.2.1. Internacionales	3
1.2.2. Nacionales	4
1.3. Teorías relacionadas al tema	6
1.3.1 Conceptos del Juego.	6
1.3.2. Características del juego.	7
1.3.4 Enfoques teóricos del juego.	8
1.3.5. Tipos de juego	8
1.3.6 Funciones del Juego:	9
1.3.7 Condiciones de los momentos de juego:	10
1.3.8 Momentos del Juego:	10
1.3.9 Dimensiones del juego	12
1.3.10. Concepto de Habilidades Sociales	13
1.3.11. Características de las Habilidades Sociales	15
1.3.12. Enfoques teóricos de las Habilidades Sociales	15
1.3.13. Enfoques pedagógicos de las habilidades sociales	16
1.3.14. Dimensiones de las Habilidades Sociales	16

1.3.15. Programas Propuestos para el Aprendizaje de las Habilidades:	18
1.3.16. Programa de Monjas:	18
1.4. Formulación del problema	19
1.5. Justificación del estudio	20
1.5.1 Justificación Teórica.	20
1.5.2 Justificación Epistemológica.	21
1.5.3 Justificación legal.	21
1.3.4 Justificación metodológica.	22
1.6. Hipótesis	22
1.6.1 Hipótesis general:	22
1.6.2 Hipótesis específicas:	23
1.7. Objetivos	23
1.7.1 Objetivo general	23
II. Método	25
2.1. Diseño de investigación	26
2.2. Variables, Operacionalización	27
2.2.1 Variables	27
2.2.2 Tabla de Operacionalización de variables.	28
2.3. Población y muestra	29
2.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad	31
2.5. Métodos de análisis de datos	34
2.6. Aspectos éticos	35
III. Resultados	37
3.1. Descripción	38
3.2. Prueba de Bondad de ajuste de los datos	44
3.3. Contrastación de hipótesis	57
IV. Discusión	63
V. Conclusiones	67
VI. Recomendaciones	70
VII. Propuesta	72
Referencias	86
Anexo 1. Acta de Aprobación de Originalidad de trabajo de investigación	92
Anexo 2. Pantallazo del Software Turnitin	93



Anexo 3. Formulario de autorización para la publicación electrónica del trabajo de investigación	94
Anexo 4. Autorización de la Versión final del Trabajo de Investigación	95
Anexo 5. Instrumentos	96
Anexo 6. Validez de los instrumentos	119
Anexo 7. Matriz de consistencia	144
Anexo 8. Base de datos	155

## Índice de tablas

	Pág.
Tabla 1. Programa de juego propuesto por Monjas	18
Tabla 2. Operacionalización de la variable habilidades sociales.	28
Tabla 3. Población	29
Tabla 4. El género según edad de los estudiantes.	29
Tabla 5. Juicio de expertos	32
Tabla 6. Alfa de Crombach	33
Tabla 7. Género de estudiante y habilidades sociales del estudiante.	38
Tabla 8. Habilidades sociales según edad.	39
Tabla 9. Cantidad de hermanos y habilidades sociales	40
Tabla 10. Cantidad de hermanos de los estudiantes y uso de videojuegos.	41
Tabla 11. Cantidad de hermanos de los estudiantes y tiempo libre	42
Tabla 12. Educación de los padres y tiempo libre	43
Tabla 13. Prueba de Normalidad de los datos (Kolmogorov-Smirnov)	44
Tabla 14. Niveles comparativos de los resultados de las habilidades sociales en niños de Inicial de la provincia de Yauyos.	46
Tabla 15. Niveles de comparaciones de la interacción social en niños de Inicial de la provincia de Yauyos.	48
Tabla 16. Niveles de comparaciones de la dimensión conversacional en niños de Inicial de la provincia de Yauyos.	50
Tabla 17. Niveles de comparaciones de la dimensión cooperar en niños de Inicial de la provincia de Yauyos.	52
Tabla 18. Niveles de comparaciones de la dimensión emociones en niños de Inicial de la provincia de Yauyos.	54
Tabla 19. Niveles de comparaciones de la dimensión autoafirmación en niños de Inicial de la provincia de Yauyos.	56
Tabla 20. Nivel de significación de las habilidades sociales en niños de 5 años de Yauyos.	57
Tabla 21. Nivel de significación de la interacción social en niños de 5 años de Yauyos.	58

Tabla 22. Nivel de significación de las habilidades de la iniciación de la interacción social y habilidades conversacionales en niños de 5 años de Yauyos.	59
Tabla 23. Nivel de significación de las habilidades para cooperar y compartir en niños de 5 años de Yauyos.	60
Tabla 24. Nivel de significación de las habilidades relacionadas con las emociones y los sentimientos en niños de 5 años de Yauyos.	61
Tabla 25. Nivel de significación de las habilidades de autoafirmación en niños de 5 años de Yauyos.	62

## Índice de figuras

	Pág.
Figura 1. Momentos del juego	11
Figura 2. El género según edad de los estudiantes.	30
Figura 3. Comparación de género con habilidades sociales del estudiante.	38
Figura 4. Comparación de edad con habilidades sociales del estudiante.	39
Figura 5. Comparación de cantidad de hermanos del estudiante con habilidades sociales del estudiante.	40
Figura 6. Cantidad de hermanos de los estudiantes y uso de videojuegos.	41
Figura 7. Cantidad de hermanos de los estudiantes y tiempo libre	42
Figura 8. Educación de los padres y tiempo libre	43
Figura 9. Comparaciones de los resultados de las habilidades sociales en niños de Inicial de la provincia de Yauyos.	45
Figura 10. Comparaciones en la interacción social en niños de Inicial de la provincia de Yauyos.	47
Figura 11. Comparaciones en la dimensión conversacional en niños de Inicial de la provincia de Yauyos.	49
Figura 12. Comparaciones en la dimensión cooperar en niños de Inicial de la provincia de Yauyos.	51
Figura 13. Comparaciones en la dimensión emociones en niños de Inicial de la provincia de Yauyos.	53
Figura 14. Comparaciones en la dimensión autoafirmación en niños de Inicial de la provincia de Yauyos.	55

## Resumen

La investigación titulada “Programa de juego y su influencia en el desarrollo de las habilidades sociales en niños de Inicial de la provincia de Yauyos”, tuvo como objetivo determinar la influencia entre el juego y el desarrollo de las habilidades sociales en niños de inicial de la provincia de Yauyos.

Este estudio se enmarcó dentro de la investigación experimental y el diseño utilizado corresponde al cuasi-experimental. Para la ejecución se trabajó con una población y muestra de 72 niños de Inicial de la provincia de Yauyos. Para evaluar la variable habilidades sociales se utilizó el cuestionario denominado Escala de observación para profesores – interacción social y habilidades de autonomía para niños de 5 años. Los instrumentos se validaron con juicio de expertos a través de prueba Aiken, cuyo promedio fue 1; y, Prueba Binomial cuyo resultado fue 0,000. Para la confiabilidad se utilizó la prueba de Alfa de Cronbach, el coeficiente de confiabilidad de 0,97 en habilidades sociales. Los resultados se procesaron con el estadístico U de Mann-Whitney. El desarrollo de la investigación se realizó en sesiones de aprendizaje a través del programa de juego.

En el trabajo de investigación se concluyó que el juego influye significativamente en cada una de las dimensiones de las habilidades sociales. En el post test el efecto del programa de juego fue corroborado con la prueba no paramétrica de U de Mann-Whitney, así en la hipótesis general observamos que el valor de la z se encuentra por encima del nivel crítico  $z < - 1,96$  y el  $p=0,000$  menor al  $\alpha 0,05$  lo que implica rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis alterna, indicándose que el programa “juego” tiene efectos positivos en las habilidades sociales en niños de 5 años de Yauyos.

Palabras clave: Juego infantil, habilidades sociales, Interacción social.

## Abstract

The research entitled "Game program and its influence on the development of social skills in Initial children of the province of Yauyos", aimed to determine the influence between the game and the development of social skills in children of initial Yauyos province.

This study was framed within the experimental research and the design used corresponds to the quasi-experimental. For the execution we worked with a population and sample of 72 Initial children from the province of Yauyos. To evaluate the social skills variable, the questionnaire called Observation scale for teachers - social interaction and autonomy skills for 5-year-old children was used. The instruments were validated with expert judgment through Aiken test, whose average was 1; and, Binomial Test whose result was 0.000. For reliability, the Cronbach Alpha test, the reliability coefficient of 0.97 in social skills, was used. The results were processed with the Mann-Whitney U statistic. The development of the research was carried out in learning sessions through the game program.

In the research work it was concluded that the game significantly influences each of the dimensions of social skills. In the post test the effect of the game program was corroborated with the non-parametric Mann-Whitney U test, so in the general hypothesis we observe that the value of  $z$  is above the critical level  $z < - 1.96$  and  $p = 0.000$  less than  $\alpha 0.05$ , which implies rejecting the null hypothesis and accepting the alternative hypothesis, indicating that the "game" program has positive effects on social skills in 5-year-old children from Yauyos.

Keywords: Children's play, social skills, Social interaction.

## Resumo

A pesquisa intitulada "Programa de jogos e sua influência no desenvolvimento de habilidades sociais em crianças iniciais da província de Yauyos", teve como objetivo determinar a influência entre o brincar e o desenvolvimento de habilidades sociais em crianças de crianças iniciais. Província de Yauyos.

Este estudo foi enquadrado na pesquisa experimental e o desenho utilizado corresponde à quase-experimental. Para a execução, trabalhamos com uma população e uma amostra de 72 crianças iniciais da província de Yauyos. Para avaliar a variável habilidades sociais, utilizou-se o questionário Escala de observação para professores - habilidades de interação social e autonomia para crianças de 5 anos. Os instrumentos foram validados com parecer de especialistas através de

Teste de Aiken, cuja média foi 1; e Teste Binomial, cujo resultado foi 0,000. Para confiabilidade, foi utilizado o teste Alfa de Cronbach, coeficiente de confiabilidade de 0,97 nas habilidades sociais. Os resultados foram processados com a estatística U de Mann-Whitney. O desenvolvimento da pesquisa foi realizado em sessões de aprendizagem por meio do programa de jogos.

No trabalho de pesquisa, concluiu-se que o jogo influencia significativamente cada uma das dimensões das habilidades sociais. No pós-teste, o efeito do programa de jogo foi corroborado com o teste não paramétrico de Mann-Whitney U, portanto, na hipótese geral, observamos que o valor de  $z$  está acima do nível crítico  $z < -1,96$  e  $p = 0,000$  menor que  $\alpha 0,05$ , o que implica rejeitar a hipótese nula e aceitar a hipótese alternativa, indicando que o programa "game" tem efeitos positivos nas habilidades sociais em crianças de Yauyos, com cinco anos de idade.

Palavras-chave: Brincadeiras infantis, habilidades sociais, Interação social.

# **I. Introducción**



## 1.1. Realidad problemática

La realidad de la niñez está circunscrito al ámbito social y cultural del país, especialmente se contrasta con el espacio, el lugar donde se socializan y éstos se desarrollan. Este contexto debemos ver la participación de la sociedad, así como también la del Estado. Para analizar éste contexto existen variados factores a considerar entre ellos el contexto familiar, la socialización y el respeto a los derechos humanos.

Aguilera y Moscoso (2003) manifiestan que “el hombre buscó relacionarse siempre, pero el hombre es un ser social de infancia extendida lo que permite a nuestros niños y niñas hacer en una sociedad infantil el aprendizaje de la sociedad adulta que ellos formaran en el futuro.” (p. 65)

En el juego el niño observa, manipula objetos que tiene en su medio. Así adquiere la dinámica para relacionarse activamente en una situación parecida a su ámbito cotidiano.

Los juegos de roles permiten las relaciones interpersonales básicamente en relación con el adulto, así el juego orienta la actividad humana. Las relaciones sociales suscitadas en el juego infantil revelan su desarrollo psíquico (Elkonin, 1980, p. 20)

La familia ejercerá influencia a lo largo de su existencia interviniendo siempre en los diversos ámbitos que le corresponda interactuar (Flores, 2000).

Por otro lado, las habilidades que tienen sus bases en la familia, en el clima que vivirá en cualquier ambiente serán complementario e indispensable a fin de favorecer su identidad. Para Monjas (1998) el desarrollar estos aspectos incrementará su aceptación social y disminuye el rechazo que pudieran recibir de sus compañeros.

Por ello un programa de juegos es innovador y útil para el docente y lo puede aplicar en su programación curricular por que ayudará a incrementar las habilidades sociales de sus alumnos y que también serán apoyados por la comunidad educativa.

En la IEI N°598\_4 Yauyos se ha observado ciertas conductas inadecuadas: como empujones (65%), lenguaje ofensivo(75%), no saludan a las personas mayores(59%),discriminación al sexo opuesto(59%), no comparten sus objetos personales en clases(58%), usan palabras soeces(45%) lo cual me llevó a reflexionar y tomar muy en serio estas conductas que se están observando en los pre escolares y a entender de la plana Docente sería un causal de la escasez de habilidades sociales; considerando que el centro educativo está en una zona urbano marginal de riesgo porque la violencia doméstica, la inseguridad ciudadana es muy cotidiano observarse y estos hechos son un modelo de comportamientos negativos para los niños.

Por otro lado la praxis y su enseñanza de las habilidades sociales son para potenciar su autoestima y las relaciones sociales, que se aprenden inicialmente en el hogar y con la ayuda de las escuelas, lograr un desarrollo asertivo en las habilidades sociales tal como lo manifiesta A. Vallés y C. Vallés (1996).Abogamos por que la escuela enseñe habilidades sociales, que les permitan a los niños mejorar su autoestima y poder relacionarse mejor a fin de superar prejuicios y puedan tener una mejor y optima vida de relación. (p.16)

Los trastornos del comportamiento son factores que interfiere en las relaciones sociales y que impide el desarrollar habilidades y capacidades, bloqueando muchas veces su responsabilidad psicoeducativa.

Partiendo de los que más le gusta al niño, planificando y organizando juegos pretendemos que el niño se involucre y participe respetando su individualidad sin presiones ni obligaciones, a través de un ambiente y aprendizaje adecuado de disfrute así el niño aprende sin darse cuenta, además es una diversión para él; por

ello nosotros hemos realizado un programa de actividades de juegos donde se desarrollaron diferentes situaciones de socialización con los niños.

Por lo tanto, los educadores de la IEI N°598\_4 de Yauyos están comprometidos a lograr conductas adecuadas y asertivas a través de la implementación de un programa de juegos, permitiéndoles comunicarse con los demás de manera eficiente e independiente adquiriendo nuevos aprendizajes que los ayudara en el futuro a tener mejores repertorios de habilidades sociales.

## **1.2. Trabajos previos**

### **1.2.1. Internacionales**

Ylarragorry (2018). *Juegos cooperativos y su relación con las habilidades sociales. Universidad Católica Argentina*. Se abordó la forma en que los juegos cooperativos contribuyen con las habilidades sociales en párvulos. La tesis busca saber la relación entre la praxis en Juegos Cooperativos y el desarrollo en Habilidades Sociales en los niños de 8 y 9 años. El tipo de investigación fue descriptivo. La muestra fue no probabilística, está conformado por 14 niños de una institución pública de Seguí- Entre Ríos. Se obtuvo los resultados denotaron un incremento de Asertividad, y reducción de la Agresividad e Inhibición. En síntesis, los Juegos Cooperativos favorecen el incremento de las Habilidades sociales en los niños de 3er grado de primaria.

Isaza & Henao (2017). *El desempeño en habilidades sociales en niños, de dos y tres años de edad, y su relación con los estilos de interacción parental. Colombia*. Tuvieron como meta indagar sobre los estilos de interacción familiar y su desarrollo de habilidades sociales en niños de dos y tres años de edad. El desarrollo social se entiende es un mecanismo cultural paulatino, y las medidas que adopten los progenitores potenciaran el desarrollo social de sus niños. En la Metodología del mismo se evaluaron los estilos de interacción y el desempeño a través de los seis repertorios conductuales. Fue un trabajo descriptivo correlacional. La muestra fue

de 108 niños con sus padres. Se distinguió que los estilos autoritario y permisivo se asocian a déficit en habilidades sociales, es decir, para el nivel bajo de habilidades sociales existe un 31.74% de niños con un estilo parental autoritario, un 52.46% con un estilo parental equilibrado y un 11.88% con un estilo parental permisiva.

Gonzales. (2014). *Las Habilidades Sociales y Emocionales en la infancia*. Universidad de Cádiz, cuya finalidad fue elaborar un proyecto y desarrollar habilidades sociales en niños con problemas emocionales usando asistencia por Ordenador (EAO). El diseño de investigación fue descriptivo, la muestra usada fue de 10 alumnos. Se utilizó un cuestionario y un programa de habilidades sociales. como conclusión, se lograron los objetivos también se trabajó conocimientos y destrezas básicas a lo largo del programa, donde conceptuaron y optimizaron el “diálogo” y resolvieron problemas expresándose mejor en sus vidas afectivas.

### **1.2.2. Nacionales**

Justo y Azaño (2018). *Juego simbólico y las habilidades sociales en niños y niñas de Educación Inicial Intercultural Bilingüe de la Red “Vida Nueva” UGEL San Román. Universidad Peruana Unión- Lima*. La tesis buscó la relación entre el juego simbólico y las habilidades sociales en niños y niñas de Educación Inicial Intercultural Bilingüe. La muestra estuvo constituida por 90 niños de dos Instituciones Educativas. El trabajo fue de tipo descriptiva correlacional, se usó un registro de observación de 42 ítems conteniendo 8 dimensiones. Como resultado, se encontró correlación ( $r = 0,652$ ) entre ambas variables, con un nivel de significancia de ( $p= 0,00$ ) menor a ( $0.05$ ), por lo que se rechaza la nula y se acepta la hipótesis alterna.

Huertas (2017). *Habilidades sociales de los estudiantes de 4 años de la I.E.I. N° 001 María Concepción Ramos Campos*. Universidad de Piura. El objetivo fue reconocer las habilidades sociales en niños de 4 años. La tesis tuvo un diseño transversal y fue de tipo descriptivo simple. La muestra fue de 35 estudiantes. Los hallazgos muestran que los niños Piuranos tienen diverso desarrollo en habilidades sociales. Siendo las más desarrolladas las habilidades para hacer amigos, y en

promedio están las habilidades alternativas a la agresión y las habilidades frente al estrés.

Ramos (2016). Taller “Pequiclown” y habilidades sociales en los niños de 5 años de la IEE Sagrado Corazón de Jesús N° 465- Universidad nacional del Centro del Perú -Huancayo. La investigación permitió conocer la influencia del taller “Pequiclown” en el desarrollo de las habilidades sociales de los niños de 5 años. La investigación fue aplicada, de nivel tecnológico, tuvo un diseño cuasi experimental. Se aplicó una ficha de observación tanto para el pre y post test. El taller tuvo 30 sesiones. La muestra estuvo formada por 48 niños. Se concluyó que el taller “Pequiclown” influye significativamente en el desarrollo de habilidades sociales en los estudiantes de la I.E.E. “Sagrado Corazón de Jesús” de Huancayo.

Cotrina (2015). *Habilidades sociales en niños de cuatro años durante sus actividades de juego*. Pontificia Universidad Católica del Perú. Identificó las habilidades sociales en niños de cuatro años el cual se efectuó en el distrito de San Isidro. La tesis es básicamente descriptiva. El instrumento fue la ficha de observación sobre habilidades sociales. La muestra fue de 38 niños. Se concluyó que el juego optimiza la socialización del niño y permite mejorar sus sentimientos y aliviar el estrés. Por tanto, en los resultados sobre habilidades sociales avanzadas y el juego libre, se obtuvo que el 25% piden ayuda ante una dificultad, un 68.75% manifiesta sus ideas grupalmente y un 31.25% sabe disculparse.

Cornejo (2015). *Las habilidades sociales en los niños y niñas del tercer grado de primaria de la Institución Educativa 5186 República de Japón, UGEL 04 Puente Piedra – 2015*. Universidad César Vallejo, se describió la situación de Puente de piedra. La tesis fue básica, descriptiva, no experimental. La muestra lo conformaron 33 estudiantes. Se utilizó fichas de observación. El trabajo demandó un mes de aplicación con el apoyo de las Docentes y auxiliares. Los hallazgos encontrados fueron el 3 % con habilidades sociales bajas, 75,8 % promedio y el 21,2 % de nivel alto.

Negrete (2015), En la tesis: *Estrategias didácticas de juegos cooperativos para desarrollar habilidades sociales en niños de 4 años de educación inicial*, la tesis tuvo como objetivo el uso de juegos cooperativos para optimizar la práctica de habilidades sociales de los niños. Fue un trabajo aplicado, de orden cualitativo, con una muestra no probabilística formado por cuatro padres y 16 estudiantes.

Se usó como instrumentos la entrevista y una lista de cotejo. Se concluyó que hay déficits en habilidades sociales en la convivencia escolar, los estudiantes tienen problemas para su interacción y resolver problemas, por otro lado, los docentes desconocen la forma de abordar dichos problemas, mientras que al aplicarse los juegos cooperativos permitió mejorar las habilidades sociales.

### **1.3. Teorías relacionadas al tema**

#### **1.3.1 Conceptos del Juego.**

El juego es una acción humana que tiene diferentes puntos de vista. El primero que abordó el tema de forma sistemática fue Huizinga (1938) en su obra, *Homo Ludens*, en que define los elementos más importantes que conforman la conducta lúdica.

Bernabéu y Goldstein (2009) citan a Huizinga donde refiere que el juego es una actividad libre, que se realiza en un determinado tiempo y espacio, de acuerdo a reglas establecidas que deben cumplirse, dicha acción genera sentimientos de alegría y tensión. (p. 47).

También Sánchez y Valdivia (1994) cita a Lee donde dice que

El niño mediante el juego aprende a controlar sus movimientos corporales, su equilibrio, a coordinar mejor; a explorar el mundo físico, a retener mejor hechos y a razonar mejor, a resolver sus problemas emocionales y a controlar sus primitivos sentimientos; aprende a ser más sociable y ocupa un lugar en su comunidad. (p.8).

Por ello decimos que el juego es un proceso creativo y lúdico, similar al lenguaje, que permite relacionarlo con los demás. Así, para que el juego sea una herramienta de trabajo que le brinde al niño oportunidades ya que pone en él los mecanismos de su imaginación, desarrollando su creatividad.

Podemos decir que en el juego existe libertad para que los niños manifiestan sus emociones, ideas y expresiones creativamente escogidas por ellos mismos. Bernabéu y Goldstein (2009) cita a algunos autores como: Piaget quien percibe el juego es una manifestación del pensamiento infantil que le permite al niño desarrollar nuevas estructuras mentales. En tal sentido diferencia juegos, según periodo evolutivo; el juego motor, el juego simbólico, y el juego de reglas.

Vigotsky da a conocer dos características lúdicas: la iniciación imaginaria y la presentación de reglas, explicitadas o no. Distingue tres clases de juegos: con distintos objetos, constructivos y juegos de reglas.

### **1.3.2. Características del juego.**

Bernabéu y Goldstein (2009), citan a Huizinga y Caillois que señalan las características que mencionamos a continuación:

La realidad imaginaria del juego se hace presente gracias a una mezcla de datos reales y fantasiosos. Así el juego se constituye en una actividad libre que permite a los niños su expresión creativa y espontánea y será enriquecida según los criterios que ellos puedan establecer como reglas, requisitos y condiciones entre otros criterios.

El juego precede al trabajo, para los niños no existe en estos casos una distinción significativa entre juego y trabajo y el paso de uno a otro es progresivo.

Para poder cumplir con las características mencionadas, es importante conocer la personalidad de cada niño y niña de nuestra institución con la que hemos trabajado, así mismo podemos proponer diferentes juegos que favorezcan el dominio de sus habilidades de interacción social y de autonomía.

#### **1.3.4 Enfoques teóricos del juego.**

El trabajo de investigación se circunscribe básicamente a la teoría sociocultural del juego propuesto por Vigotsky. Los procesos psicológicos superiores forman parte de lo social, y luego el plano personal luego de haberse interiorizado.

El juego en la labor Docente debe ser de suma importancia porque nos ayudaría a lograr las metas y objetivos trazados a favor del educando, el juego es una actividad que se trabaja en su mayoría grupalmente, y el trabajo en grupo o equipo enriquece la actividad ya que permite interactuar, experimentar, comparar, observar, crear, descubrir, manipular y la estimulación de todos los sentidos.

Para Vigotsky, el juego permite crear la zona de desarrollo próximo (ZDP), por lo general abarca casi toda la conducta del niño; es decir, el juego y las tareas escolares fundamentalmente.

#### **Enfoque Pedagógico del juego.**

Farreny y Román (2006) manifiestan que, los juegos durante la etapa pre escolar van evolucionando de acuerdo a las posibilidades del niño o niña. Inicialmente deben ser muy sencillos, centrados en el respeto al otro y posteriormente incluir reglas sencillas.

El educador, valiéndose de todos estos tipos de juegos, organiza la planificación del proceso enseñanza-aprendizaje, para ello tendrá en cuenta las experiencias previas, intereses y características Psico evolutivas del niño; considerando los siguientes aspectos: momentos del mismo, materiales, espacios y tiempo programado para la actividad lúdica.

#### **1.3.5. Tipos de juego**

Farreny y Román (2006), proponen algunas actividades lúdicas tales como:



### **Juegos motrices**

Integran el control y coordinación, partes del cuerpo y coordinación de sus movimientos en función de los demás.

### **Juegos de Expresión Dramática y Corporal**

Farreny y Román (2006) manifiesta que el niño representa la realidad y expresa y deja fluir su vida afectiva.

Entre lo dramático y la corporal es que en la primera los niños imitar personas y situaciones, y en la segunda representan los estados de ánimo y las actitudes. Ambas, sin embargo, tienen la misma importancia para su desarrollo.

### **Juegos de lenguaje**

Un objetivo es desarrollar la expresión de información y los sentimientos propios.

### **Juegos simbólicos y de Representación.**

El juego simbólico aparece cuando el niño es capaz de repetir acciones por imitación fuera de su contexto habitual. Es el momento en que la experiencia práctica puede ser ampliada en el pensamiento y puede ser imaginada y pensada a través de símbolos.

#### **1.3.6 Funciones del Juego:**

Bernabéu y Goldstein (2009) dice que el juego es:

Una actividad muy útil, promueven actividades que cambian y transforman niño.

El juego es exploración y descubrimiento, para la resolución de situaciones problemáticas; jugando, las personas se relacionan sin prejuicios.

El juego permite el aprendizaje, tanto físico (sensorial, motriz, muscular, coordinación y psicomotriz) como mental. Además, nos permite actuar en libertad y consolidan nuestras vivencias anteriores.

También el juego permite realizar catarsis a su vez permite nuevos aprendizajes apoyándose con la imaginación para la creación e inventiva

del sujeto. Así en su desarrollo personal el niño va recreando sus conflictos personales través del juego y los expulsa llevándolo a la psique y dándole algún tipo de manejo adecuado dentro de las posibles soluciones existentes. (p. 51-52)

### **1.3.7 Condiciones de los momentos de juego:**

Según Sánchez y Valdivia (1994) manifiesta que el niño debe tener ciertas condiciones para favorecer el aprendizaje conforme el grado de madurez para alcanzar su desarrollo:

Material suficiente para jugar; de modo que el niño no se vea limitado y restringido en su experiencia, el niño requiere tomar posición de su entorno natural, social y cultural.

Material apropiado para su edad y conforme a las habilidades ya adquiridas, si estas condiciones el niño es muy probable que llegue al aburrimiento.

Tiempo suficiente para el juego, así el niño podrá jugar y aprender a su propio ritmo.

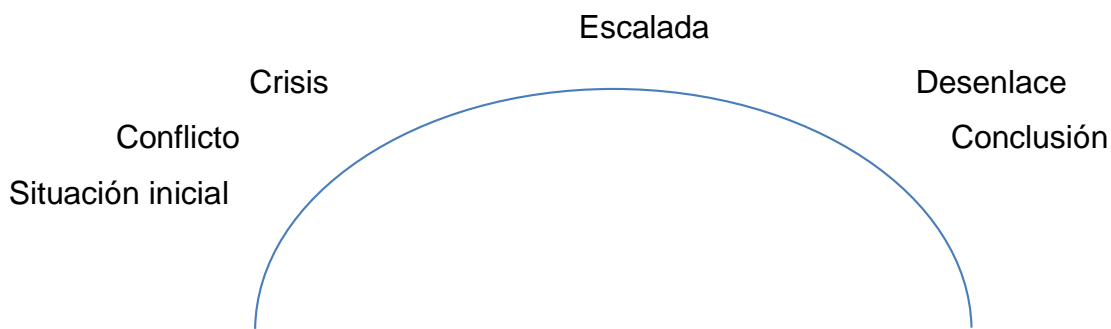
Estímulos y refuerzo a su experiencia lúdica con la finalidad de afirmar su confianza en sí mismo (...) el reconocimiento al valor de su trabajo aviva sus expectativas y su motivación para el aprendizaje

Espacio físico y afectivo adecuado (...) el ambiente de calidez familiar y humana alienta los deseos de logro, la búsqueda del saber (pp. 8 -9).

### **1.3.8 Momentos del Juego:**

La Generación de Innovadores para el Desarrollo (2006), plantea sesiones de juego que tienen un ciclo de desarrollo que se debe cumplir para que dicha actividad tenga el efecto que el docente busca en la presentación de esta.

Cada sesión de juego empieza con poca intensidad y al transcurrir se vuelve una actividad cada vez más intensa, hasta alcanzar el pico más alto de la diversión. Cuando se logra cumplir con todos los momentos del juego podemos decir que el juego es aprender a vivir intensamente



*Figura 1.* Momentos del juego

Autor: Generación de Innovadores para el desarrollo (p. 19)

A continuación, analizaré las diferentes etapas por las que atraviesa una sesión de juego, según como lo manifiesta La Generación de Innovadores para el Desarrollo (2006).

**Situación inicial:** Ponerse de acuerdo en el juego, las reglas básicas, los participantes, las funciones de cada uno y el objetivo del juego.

**Conflicto:** Generalmente es entendido como algo malo o que debemos evitar, sin embargo, un conflicto puede ser un punto de partida para iniciar un gran aprendizaje. Aprender a asumir de manera positiva los conflictos y resolver es parte de esta nueva aventura de aprender a vivir intensamente.

**Crisis:** la crisis tampoco tendría que ser asumida como una situación negativa, pues bien, canalizada nos lleva a resolver grandes conflictos y a aprender cómo resolverlos. Además, fortalecer las relaciones con otros cuando aprendemos a auto regular y aprovechar los momentos de crisis y bien utilizada nos lleva al pico más alto de la diversión, cuando se trata del juego.

**La escalada del juego:** Es la cumbre de la diversión y el placer, característica fundamental del juego, la cual bien canalizada y aprovechada representa para la persona el momento más significativo del juego. Lo más importante es el disfrute y gozo de la actividad.

**El desenlace:** cuando la situación de juego termina, se produce el desenlace, de la situación lúdica y todos requieren ir frenando progresivamente la intensidad del momento vivido, se relajan los músculos, los latidos del corazón requieren

regresar a su ritmo habitual, ya que el juego siempre moviliza emociones y energías que hay que regularlas; tanto a nivel personal como colectivo.

La conclusión: El cierre del juego es el momento para evidenciar las conclusiones, las lecciones aprendidas, los nuevos sentimientos y emociones que se experimentaron. Descubrir cosas nuevas para así mismo y para fortalecer las relaciones con otros y con su entorno.

No siempre se van a cumplir rígidamente estos momentos de juego, simplemente pueden no presentarse algunos de estos momentos. Los momentos pueden variar de acuerdo a cada persona o grupo, también de acuerdo al contexto y características sociales y culturales. Estos procesos se viven en todas las edades.

### **1.3.9 Dimensiones del juego**

La Psicopedagoga Aizencang, (2005) menciona que Vigotsky hace una referencia de las dos condiciones del juego en la instalación de una situación imaginaria y las organizaciones por reglas de conducta, que producen a la evolución del juego, y que originan una clasificación del juego en tres tipos:

Los juegos con distintos objetos. Se caracterizan por la exploración de diferentes objetos para nombrarlos. Los juegos relacionan a las personas y hacen que estos demuestren sus habilidades espaciales creando los cimientos para su vida ulterior.

Los juegos constructivos. Manifiestan las primeras acciones planificadas y racionales. El niño realiza construcciones sostenidas en modelos internos y también externos, expresando así mejor nivel respecto al entorno. Ya no se maneja solo con lo que desea sino con ello que es posible, y despliega acciones que demandan cierta exactitud en sus movimientos. El esfuerzo por organizar la experiencia externa conduce al niño a la apropiación de nuevos hábitos y actuaciones.

Los juegos de reglas. Permiten adueñarse de conocimientos sociales a la vez promueven el razonamiento. Este tipo de juego plantea al jugador problemas complejos y le exige acomodarse a reglas convencionales para su resolución. Así, los niños recurren a su ingenio y sagacidad en la combinación de diferentes habilidades y en la coordinación con otros para asegurarse cierto éxito.

Sumado a ello, Vigotsky destaca papel del juego como un elemento que potencializa el pensamiento.

Según Vigotsky el juego de reglas es un espacio de instrucción lo que exige al niño de modo flexible y creativo sobre todo en el ámbito educativo. (pp. 56- 57).

Existen otros tipos de juegos como menciona Farreny y Román (2006) que se enfocan principalmente en el trabajo de la expresión corporal, y para ello recurren a juegos donde se enfatiza la motricidad, la expresión dramática, del lenguaje y simbólicos, para ello proponen los siguientes:

Juegos motrices

Juegos dramáticos y corporales

Juegos de lenguaje

Juegos simbólicos y de representación (pp. 23-25).

Todos estos tipos de juegos nos dan la posibilidad de introducir al niño en el mejoramiento de sus habilidades sociales que impliquen mejorar su convivencia en la escuela, la familia y su comunidad.

### **1.3.10. Concepto de Habilidades Sociales**

Valles (1996) cita a Wolpe y Lazarus que manifiesta que las habilidades sociales son como: “una preparación asertiva”. (p. 21).

Se considera el desarrollo de dichas habilidades como el punto de inicio de la socialización del niño y su ingreso a la etapa escolar, donde el niño desarrolla sus capacidades de interacción y comunicación como son los objetivos que nos plantea el Diseño Curricular Nacional de la Educación Básica Regular (2008).

Tal como lo manifiesta Vallés y Vallés (1996) las habilidades sociales son comportamientos asimiladas producto de las vivencias y cambian de acuerdo a contingencias, y se diferencia de los rasgos de personalidad. (p.13)

Las habilidades sociales nos permiten relacionarnos con los demás, expresando emociones y opiniones a través de gestos, miradas, saludos, y expresión corporal. Entre los 3 y 4 años los niños pueden presentar alguna dificultad en relacionarse, con los demás, originándose unos problemas de conducta.

La emoción es una reacción que manifiesta el ser humano en diferentes situaciones que se presentan, agradables o desagradables, cuando está en contacto con otras personas. Como lo manifiesta Ríos, (1993)

Es preciso señalar, que la emoción es un mecanismo de respuesta normal, es una reacción afectiva que se manifiesta en todo ser sano. A través de la emoción entramos en contacto con los otros hombres y con el medio social (p.27).

El medio en el que el niño se desenvuelve y el grupo social que lo rodea, juega un rol vital en la formación de su conducta, sobre todo en la familia, tal como lo manifiesta Ríos (1993): La familia y la escuela son los medios influyentes en el niño.

Como manifiesta Monjas y González (1998) Las conductas interpersonales se aprenden concretamente en la infancia a través de diversas técnicas de abordaje llamados Programas de Entrenamiento en Habilidades Sociales; la interacción entre otros, beneficia la adquisición de destrezas sociales, y el desempeño escolar.

Debemos tener en cuenta en la escuela también se produce una interacción social, y en la enseñanza-aprendizaje, donde existe relación docente-alumno, y el alumno con los otros. (...) Sin embargo, a veces la escuela solo se preocupa por impartir conocimiento y no se preocupa por las capacidades interpersonales de los niños y niñas.

Monjas y González citan a Caballo (1993) y nos manifiestan que: “Las habilidades sociales permiten interacción, habilidades interpersonales, y destrezas sociales, y conductas interactivas, de modo que permita intercambios sociales, con los demás” (p. 18)

### **1.3.11. Características de las Habilidades Sociales**

Luego de conocer diferentes opiniones sobre la definición de las habilidades sociales podemos enunciar algunas características planteadas por diferentes autores.

Según Valles (1996) cita a Cartledge y Milburn, plantean que dentro de las características conductuales se encuentran los elementos constitutivos de las habilidades sociales:

Conductual: comprende actividades: hablar, moverse, hacer...  
(Elementos verbales, paralingüísticos y no verbales)

Cognitivos: Se incluyen la percepción, auto lenguaje, pensamientos, e interpretaciones en diversas situaciones relaciones sociales

Fisiológico: Encontramos elementos de la afectividad (emociones-sentimientos) pero también aspectos psicofisiológicos (ansiedad, pulso, respuesta cardíaca, aspectos psicogalvanica del mismo. (p. 34)

### **1.3.12. Enfoques teóricos de las Habilidades Sociales**

Existen muchas razones para considerar que dichas manifestaciones sociales son muy importantes en la formación interpersonal, infantiles, juveniles y adultos, así lo manifiesta Vallés y Vallés (1996): Las habilidades sociales tienen importancia entre estas y otras conductas del individuo y a la importancia de los programas de reforzamiento adulto y, últimamente, en la población infantil y juvenil. (p.23).

Vallés y Vallés (1996) consideran que los problemas de conductas que traen los niños a la escuela por habilidades sociales inapropiadas dificultan las relaciones con las personas que lo rodean produciéndose problemas de aprendizaje tal como

lo manifiesta. Así las habilidades sociales son comportamientos positivos de los estudiantes con sus pares y con los adultos.

### **1.3.13. Enfoques pedagógicos de las habilidades sociales**

Según Álvarez (2006). Son comportamientos producto del aprendizaje que permiten tomar decisiones, elaborar un juicio crítico y opiniones. También ayuda a resolver situaciones problemáticas, comprensión y establecer relaciones, satisfactorias para consigo mismo y para con los demás.

Podemos decir que las habilidades sociales están relacionadas con:

Habilidades de Autonomía Personal: Acciones de autovaloramiento.

Habilidades de interacción: Acciones para interactuar con los demás asertivamente.

Respeto por el medio ambiente: conductas empáticas hacia los demás y sobre el medio que nos circunda.

Muchas personas piensan que los comportamientos son heredados, que nacemos con ellos, se es de una determinada forma y ello es irreversible. Este tipo de pensamiento responde a frases como:

... Es igual que sus padres

... Tiene tanto genio como su abuela

... Es tranquilona porque ha salido a mí.

Estos juicios son inadecuados. Sin quitar importancia a la herencia, lo fundamental en la conducta y el ambiente en el que nos desenvolvemos día a día.

### **1.3.14. Dimensiones de las Habilidades Sociales**

Según Álvarez (2006) en:

#### **1.- interacción social**

Interacción en el juego

Jugar con otros niños

Mostrar iniciativa a la hora de jugar

Prestar sus juguetes



## Expresión de emociones

Hacerse agradable y empático

Expresar naturalmente sus emociones

Mantener el tono de voz de acuerdo a la circunstancia

Agradecer los cumplidos de las demás y conocer los gustos de los demás.

## Autoafirmación

Defenderse solo

Comunicar las quejas

Pedir favores

## Conversación

Sostener conversaciones con atención respectiva (10 – 20 min)

Respetar turnos al hacer uso de la palabra

Ser espontáneo en eventos donde participa.

Responder a las preguntas formuladas.

Opinar en base a sus experiencias

## **2.- Habilidades de autonomía**

### Habilidades de aseo personal

Limpieza completa y segmentaria.

### Habilidades de comida

Comer sin ayuda: excepto para pelar frutas y cortar alimentos duros, pues aún faltan destrezas y coordinación viso-motora adecuada.

### Habilidades de vestido

Vestirse y desvestirse sin ayuda; exceptuando abrocharse por atrás y realizar nudos

### Habilidades para tareas sencillas, ayuda a los demás y uso de herramientas

Como: tijeras, punzones, tajadores, agujas grandes.

### Habilidades de desplazamiento

Implica conocer los trayectos a desplazarse en familia, permitirse jugar solo en las calles o plazas no peligrosas con la tutela de un adulto, y cruzar por el paso peatonal óptimamente.

Luego de analizar estas características podemos deducir que la combinación de todas ellas produce en los niños una buena socialización que le da seguridad emocional que toda persona debe tener para poder vivir en comunidad

### 1.3.15. Programas Propuestos para el Aprendizaje de las Habilidades:

#### **Sociales, Autoestima y Solución de Problemas.**

Algunos autores han elaborado programas y materiales para modificar conductas y así mismo. así Vallés y C. Vallés (1996) pretende con ello ofrecer al profesorado una panorámica general de las características fundamentales y, en algunos casos una breve ejemplificación, de los referidos programas con el objeto de ofrecer una información referente.

Así mismo Monjas, (1993), elaboró un programa con el fin de otorgar patrones de enseñanza de las habilidades sociales en ámbitos educativos. Dicho programa está dirigido a los niños y niñas con dificultades de interacción social y en otros casos puede servir de modo preventivo a fin de solucionar dificultades de relación interpersonal.

### 1.3.16. Programa de Monjas:

Tabla 1.

*Programa de juego propuesto por Monjas*

<b>Habilidades Básicas de interacción social</b>	<b>Habilidades para hacer amigos</b>	<b>para Habilidades conversacionales</b>
. Sonreír y reír	. Reforzar a los otros	. Iniciar conversaciones
. Saludar	. Iniciadores sociales	. Terminar conversaciones
. Presentaciones	. Unirse al juego con otros	. Unirse a conversaciones de otros.
. Favores		

- 
- . Cortesía y amabilidad
  - . Pedir ayuda
  - . Conversaciones grupales.
  - . Cooperar y compartir

<b>Habilidades relacionadas con las emociones, sentimientos y opiniones</b>	<b>Habilidades de solución de problemas y interpersonales</b>	<b>de Habilidades de relacionarse con los adultos</b>	<b>para relacionarse con los</b>
---	---	---	----------------------------------

- 
- . Autoafirmaciones positivas
  - . Expresión de emociones
  - . Recibir emociones
  - . Defender sus derechos
  - . Defender sus posturas
  - . Listar problemas interpersonales
  - . Búsqueda de soluciones
  - . Proveer las secuencias
  - . Elegir una solución
  - . Probar la soluciones
  - . Cortesía con el adulto
  - . Refuerzo al adulto
  - . Conversar con el adulto
  - . Pedir a un adulto
  - . Resolver problemas con adultos
- 

El programa de Álvarez está constituido por una guía práctica para apoderados y docentes, instrumentos de evaluación (escalas de observación), textos programados y los contenidos / y diversas actividades de aprendizaje (pp. 221-224)

#### **1.4. Formulación del problema**

##### **1.4.1 Problema general**

¿Cuál es el efecto de la aplicación del programa de juego en el desarrollo de las habilidades Sociales en niños de Inicial de la provincia de Yauyos?

##### **1.4.2 Problemas específicos**

¿Cuál es el efecto de la aplicación del programa de juego en la Interacción social en niños de Inicial de la provincia de Yauyos?

¿Cuál es el efecto de la aplicación del programa de juego en las habilidades de la iniciación de la interacción social y habilidades conversacionales en niños de Inicial de la provincia de Yauyos?

¿Cuál es el efecto de la aplicación del programa de juego en las habilidades para cooperar y compartir en niños de Inicial de la provincia de Yauyos?

¿Cuál es el efecto de la aplicación del programa de juego en las habilidades relacionadas con las emociones y los sentimientos en niños de Inicial de la provincia de Yauyos?

¿Cuál es el efecto de la aplicación del programa de juego en las habilidades de autoafirmación en niños de Inicial de la provincia de Yauyos?

## **1.5. Justificación del estudio**

### **1.5.1 Justificación Teórica.**

Según la teoría Socio-Histórica de Vigotsky y Elkonin sostiene que el juego por naturaleza es vital en el desarrollo de la persona. Manifiesta que las situaciones imaginarias que se suscitan en el juego trabajan la zona próxima de desarrollo del niño.

Para Vigotsky (1984) el origen del juego es la acción, el sentido social que caracteriza a la actividad lúdica, que se traduce en la necesidad lúdica que tiene el niño de resolver sus frustraciones y necesidades, es el deseo de conocer lo que promueve el juego representacional.

Por lo tanto, consideramos que el juego es un vínculo en el trabajo con las relaciones interpersonales, para ello pondremos en práctica diversas situaciones de juego, donde el niño tendrá la oportunidad de seguir las normas de convivencia

para que poco a poco pueda sentir el gusto de trabajar en equipo y sentirse parte de un grupo, saber que es importante para otras personas y reforzar todas las manifestaciones de las habilidades sociales.

### **1.5.2 Justificación Epistemológica.**

Pensamos que la socialización aporta beneficios en los niños y le da la posibilidad de identificar y expresar emociones básicas, la seguridad emocional, la autoconciencia, la confianza en sí mismo, dominar sus impulsos, control de sus impulsos y emociones, tener empatía y actitud de colaboración con sus compañeros; todas estas manifestaciones de socializar son las que toda persona debe tener para mejorar sus habilidades sociales desde la infancia poder vivir en comunidad, ya que las personas no pueden vivir aislados de los demás porque son seres humanos creados para vincularse entre sí, es por ello que consideramos que hay que fortalecer en los niños los aspectos de las habilidades sociales positivamente y lo trabajaremos a través de un programa con actividades de juegos donde reforzaremos el autoestima, trabajo en equipo, la aceptación de sí mismo, y otros aspectos más que se involucren con las habilidades sociales.

### **1.5.3 Justificación legal.**

Legalmente los niños se encuentran protegidos por diversas normas legales, para respaldar la realización de las actividades que contribuyen en producir la calidad educativa en nuestro país y poder llegar a los estándares internacionales, a continuación, mencionaremos algunas:

Declaración Universal de los Derechos del Niño.

Este documento se reafirma a través de Asamblea General de las Naciones Unidas el 20 de noviembre de 1989, y reconocida en el Perú el 26 de enero 1990 en el “Convenio sobre los Derechos del Niño”, donde el niño está protegido de

cualquier abuso, maltrato y arbitrariedad cometido por los adultos, tal como lo estipula en los artículos:

Artículo 28°

1.- Los Estados otorgan educación de los niños como un derecho, así Implementaron la educación primaria gratis para todos.

Artículo 31°

También debemos tomar en cuenta que el Programa curricular de Educación Inicial como norma que regla las acciones Psico-educativas de los estudiantes EBD. Minedu (2016).

#### **1.3.4 Justificación metodológica.**

En la parte metodológica de nuestra investigación cuasi experimental, afirmamos que el programa de juego del juego impacta considerablemente en las habilidades sociales para lograr el objetivo de nuestra investigación, aplicamos una pre prueba al grupo experimental de nuestra muestra, para luego trabajar con el programa de actividades de juego y finalmente se aplicó una pos prueba, mientras que al grupo control se hizo una evaluación de sus habilidades para contrastar las respuestas con el grupo experimental.

#### **1.6. Hipótesis**

##### **1.6.1 Hipótesis general:**

Hi La aplicación del programa de juego influye en las Habilidades Sociales en niños de Inicial de la provincia de Yauyos

## **1.6.2 Hipótesis específicas:**

H1 La aplicación del programa de juego influye en la Interacción social en niños de Inicial de la provincia de Yauyos.

H2 La ejecución del programa de juego influye n las habilidades de la iniciación de la interacción social y habilidades conversacionales en niños de Inicial de la provincia de Yauyos.

H3 La ejecución del programa de juego influye en las habilidades para cooperar y compartir en niños de Inicial de la provincia de Yauyos.

H4 La ejecución del programa de juego influye en la interacción social y habilidades conversacionales en niños de Inicial de la provincia de Yauyos.

H5 La ejecución del programa de juego influye en las habilidades relacionadas con las habilidades de autoafirmación en niños de Inicial de la provincia de Yauyos.

## **1.7. Objetivos**

### **1.7.1 Objetivo general**

**OG.** Determinar cuál es el impacto de la aplicación del programa de juego en el desarrollo de las habilidades Sociales en niños de Inicial de la provincia de Yauyos.

### **1.7.2 Objetivos específicos**

O1. Determinar cuál es el impacto de la ejecución del programa de juego en la Interacción social en niños de Inicial de la provincia de Yauyos.

O2. Determinar cuál es el impacto de la ejecución del programa de juego en las habilidades de la iniciación de la interacción social y habilidades conversacionales en niños de Inicial de la provincia de Yauyos.

O3. Determinar cuál es el impacto de la ejecución del programa de juego en las habilidades para cooperar y compartir en niños de Inicial de la provincia de Yauyos.

O4. Determinar cuál es el impacto de la ejecución del programa de juego en las habilidades relacionadas con las emociones y los sentimientos en niños de Inicial de la provincia de Yauyos.

¿Cuál es el impacto de la ejecución del programa de juego en las habilidades de autoafirmación en niños de Inicial de la provincia de Yauyos?



## **II. Método**

## 2.1. Diseño de investigación

El modelo paradigmático de la investigación es el positivismo permite a la ciencia erigirse desde el análisis estadístico a partir de datos para la medición de variables a fin de configurar cuerpos teóricos de conocimientos (Pizarro, 2011).

El método empleado fue el hipotético deductivo, proceso que nos permite plantear hipótesis y/o dar soluciones probables al problema identificado a fin de poder contrastarlas con la data recogidos y utilizando inferencias o deducciones válidas” (Cegarra, 2012, p. 82).

La investigación tuvo un diseño cuasi experimental, según Hernández, Fernández y Baptista (2013) en este diseño de investigación “se controlan las variables independientes, esto permite estudiar los efectos sobre la variable dependiente en una situación de controlada por el investigador” (p. 162)

El diseño se resume en el siguiente gráfico:

GE1 01 X 02  
GC2 01 \_ 02

Dónde:

GE = Grupo experimental

GC = Grupo control

O1 = Pre test o prueba de entrada para ambos grupos

O2 = Pos test o prueba de salida para ambos grupos.

X = Programa de juego

## **2.2. Variables, Operacionalización**

Según Solís (2013) la Operacionalización de variables es la forma como teóricamente se ha conceptualizado la variable y se ha desagregado en indicadores empíricos verificables y medibles e ítems o equivalentes.

### **2.2.1 Variables**

#### **Variable I: Programa de juego**

Condemarin (1986). Un programa es una acción planificada encaminada al logro de objetivos con la finalidad de satisfacer necesidades y/o enriquecer, desarrollar o potenciar competencias para producir cambios en las personas que se exponen a ellos.

En el enfoque histórico cultural y la teoría de la actividad, el juego temático de roles es un esquema peculiar para aprender de la experiencia social y cultural (Vigotsky, 1984).

#### **Variable II: Habilidades Sociales.**

Según Álvarez (2006). Son conductas que nos permitirá para tomar decisiones, teniendo en cuenta sus propios intereses y el de las demás personas de su entorno. incluyendo también a la autonomía personal.

## 2.2.2 Tabla de Operacionalización de variables.

### Variable 2: Habilidades Sociales

Tabla 2.

*Operacionalización de la variable habilidades sociales.*

Dimensiones	Indicadores	Ítems Escala	Niveles y rangos
Interacción social	Expresión facial y Postura corporal.	1,2,3,11,14,2 0	Politómico (15-18) a (10-14)
	Habla: componentes paralingüísticos de la expresión verbal.		Sí =3 (6-9) A veces=2 Nunca=1
	Escucha activa: prestar atención y mostrar cordialidad.		
	Iniciar la interacción,		
Habilidades de la iniciación de la interacción social y habilidades	Interacción plena.	6,12,15,16,1	Politómico (40-51)
	Concluir la interacción.	7,19,	a (28-39)
		21,23,25,26,	Sí =3 (17-27)
		28,32,34,37, 38,45,57	A veces=2 Nunca=1
Habilidades para cooperar y compartir	Realiza favores.	8,10,18,22,3	Politómico (43-54)
	Sigue normas.	0,35,36,39,4	a (31-42)
	Compañerismo.	0,	Sí =3 (18-30)
	Es cortés y amable	41,42,43,44, 46,47,50,51	A veces=2 Nunca=1
Habilidades relacionadas con las emociones y los sentimientos	Expresa sus sentimientos.	29,48,52,54	Politómico (10-12)
	Responder a las emociones y sentimientos.		a (7-9) Sí =3 (4-6) A veces=2 Nunca=1
Habilidades de autoafirmación	Defiende sus derechos y opiniones.	4,5,7,9,13,,2 4,27,31,33,4	Politómico (34-42) a (24-33)
	Respetar los derechos y las opiniones de los demás.	9 ,53,55,56,58	Sí =3 (14-23) A veces=2
	Reforzar a los otros.		Nunca=1
	Autorreforzamiento		

### 2.3. Población y muestra

La población de estudio es el grupo de unidades muestrales. (Bolaños Rodríguez, 2012; Hernández, Fernández y Baptista, (Silva, 2011)

Es una muestra no probabilística, en este tipo de muestra; Hernández, Fernández y Baptista (2003) indicaron que “los elementos se eligen según causas y características que el investigador cree conveniente” (Ob. cit. p. 100)

La población está conformada por 72 alumnos de Inicial de la provincia de Yauyos.

Tabla 3.

#### *Población*

	INICIAL	%
Inicial A	35	48.61%
Inicial B	37	51.39%
Total	72	100 %

El estudiante de la muestra está constituido por niños de Inicial de 5 años de edad de dos secciones A y B matriculados en el periodo académico 2018, los cuales estudian en el IEI N° 598\_4 Yauyos pertenecientes al poblado de Pueblo Nuevo. Sus padres fundamentalmente se dedican a la agricultura y el comercio. Socialmente los niños carecen de modelos positivos ya que la zona es de riesgo delincencial y de alta deprivación. Estos niños proceden de hogares disfuncionales, de madres solteras y otros viven con tíos o abuelos únicamente.

Tabla 4.

#### *El género según edad de los estudiantes.*

SEXO	5.7-6 años	5-5.6 años	6-6.6 años	Total general
F	57.66%	60.92%	50.36%	56.44%
M	42.34%	39.08%	49.64%	43.56%
Total general	100.00%	100.00%	100.00%	100.00%

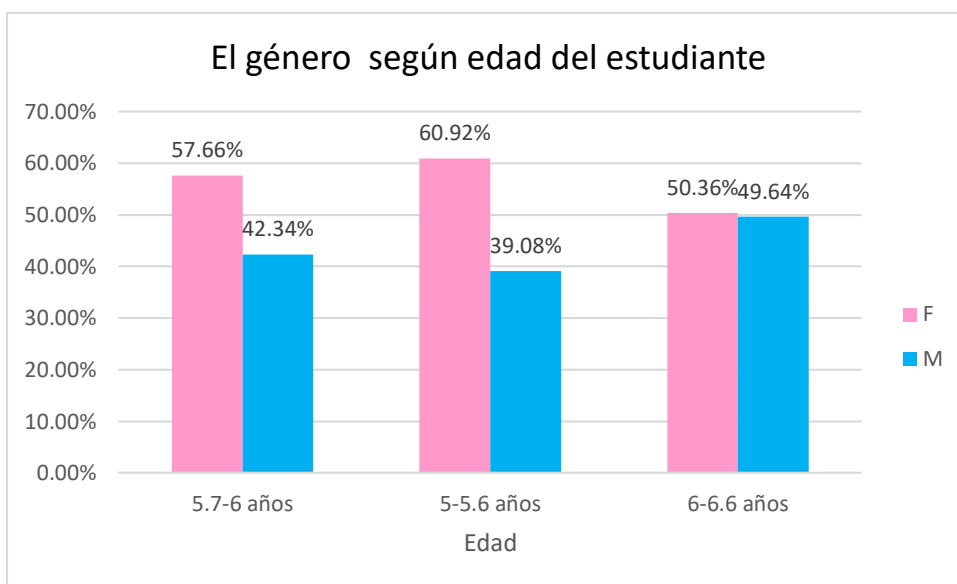


Figura 2. El género según edad de los estudiantes.

Según el grupo de edad, el 27.66% de las mujeres y el 42.34 % de los varones sus edades están comprendidas entre 5 años 7 meses a 6 años, el 60.92% de las mujeres y el 39.08% de los varones sus edades fluctúan entre 4 años y 5 años 6 meses y finalmente el 50.36% de las mujeres y el 49.64 % de los varones sus edades fluctúan entre 6 años a 6 años y medio.

Muestreo No Probabilístico: Es realizado a juicio del investigador. Aquí no todos tienen la posibilidad de conformar la muestra, sino que el criterio del investigador es el requisito válido y único. (Bolaños Rodríguez, 2012),

### **Criterios de inclusión**

Se consideraron en la investigación:

Estudiantes matriculados en el 2018, en 5 años nivel inicial del aula A y B de la IEI N°598\_4 Yauyos". Alumnos de 5 años nivel inicial cuya asistencia ha sido regular.

### **Criterios de exclusión**

Los estudiantes con algún grado de discapacidad intelectual, no fueron considerados; es decir, están dirigidas a estudiantes con inteligencia promedio.

## **2.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad**

### **2.4.1 La técnica**

#### **Técnica**

Para Carrasco (2009), vendría a ser “procedimientos por el cual los datos se obtienen de las preguntas a los sujetos que constituyen la muestra” (p. 314). Y para las habilidades sociales es la observación y la encuesta.

### **2.4.2 Instrumento de recolección de datos**

#### **Instrumento**

Se utilizó el cuestionario, según Behar (2008), “son un conjunto de ítems en forma de preguntas sobre la variable a medirse. Los contenidos de los ítems están en relación a los contenidos de los instrumentos de medición” (p. 64)

Se empleó una lista de cotejo, para el recojo de información de las variables estudiadas. Las mismas que fueron administradas a las Docentes.

#### **Ficha técnica:**

**Nombre instrumento:** Prueba para evaluar habilidades sociales en niños de 4 a 7 años.

**Autores:** Álvarez (2006) – España. Adaptado por Percy Madueño Ramos

**Ámbito:** Educación pre escolar/ educación inicial

#### **Estructura:**

El formato de respuesta es Politémica en base a si (3) Algunas veces (2) e incorrecta (1).

#### **Categorías:**

Interacción social

Habilidades de la iniciación de la interacción social y habilidades

Habilidades para cooperar y compartir

Habilidades relacionadas con las emociones y los sentimientos

Habilidades de autoafirmación

**Baremos General**

Inicio (58 – 77)

Proceso (78 – 98)

Logro (99 – 116)

Para la presente tesis se aplicó el instrumento, pre prueba a las Docentes de Inicial de la IE provincia de Yauyos.

La aplicación de este instrumento permitió recoger datos sobre las habilidades sociales. Después de la pre prueba, se aplicó el programa de juegos para niños en un periodo de dos meses, luego se aplicó nuevamente el cuestionario post- prueba y se comparó los cuadros de entrada y salida donde se observa los cambios respectivos.

**Proceso de la validación y confiabilidad de instrumentos.**

**Validez de contenido.**

La validez de contenido es el grado en que un instrumento impone su dominio específico de contenido respecto a lo que evalúa. Es la representación de la variable en grados. Hernández, Fernández y Baptista (2014, p. 201).

Para ello, el instrumento fue evaluado por criterios de validez por expertos, para tal efecto se requirió de cinco expertos.

Tabla 5.

*Juicio de expertos*

	Expertos	Categorías	Resultados
01	Dr. Jaime Wilder Roque Sanchez	Metodòlogo	Aplicable
02	Mg. Luis Felipe Montesino Ruiz	Metodòlogo	Aplicable
03	Dra. Kelba Nathally Llanos Miranda	Estadístico	Aplicable
04	Dr. Hugo Augencio González Aguilar	Temático	Aplicable
05	Mg. José Raúl Lévano Muchotrigo	Temático	Aplicable



## Confiabilidad

Hernández et al. (2010) indica que “es el grado en que al aplicarse dicho instrumento repetidas veces al mismo sujeto sus resultados son muy similares” (p. 200).

En la presente investigación, se empleó para medir la confiabilidad el coeficiente de confiabilidad Alfa de Cronbach, explicado a continuación.

Tabla 6.

*Alfa de Cronbach*

Alfa de Cronbach	Ítems
0.97	58

Por otro lado, los datos paramétricos psicométricos del cuestionario son: Su grado de dificultad fue de 53%, es decir, presenta una dificultad adecuada, asimismo su validez predictiva es del 50% y una validez concurrente del 13.18%. El poder discriminatorio de la prueba alcanza al 34%, el índice de fiabilidad y error de medición es del 6.75 y un error de media apenas del 3.4.

Por otro lado, presentamos los paramétricos psicométricos del cuestionario

Grado de dificultad:

Gd = 53%( Dificultad adecuada)

Validez Predictiva= 50%

**Validez concurrente.**

Validez Concurrente= 13.18%

**Confiabilidad el coeficiente Alpha (Cronbach).**

Alfa= 0.97%

### **Poder discriminativo de una prueba.**

$$D_d = GS - GI$$

$$Dd = 86\% - 52\%$$

$$Dd = 34\%$$

### **Índice de fiabilidad y error de medición.**

$$Fe = 6.75$$

### **Error estándar de media.**

$$ESm = 3.4$$

## **2.5. Métodos de análisis de datos**

Se procedió a partir de los resultados obtenidos de la administración de los instrumentos de investigación de las variables dependiente: habilidades básicas en el grupo experimental y control, tales administraciones se llamaron pre-test y post-test.

El instrumento se sometió al juicio de expertos cuyos veredictos se validó bajo la prueba de contenido de Aiken y Binomial una vez validado los instrumentos se administraron a los 30 estudiantes de la prueba piloto que tenían las características similares a los sujetos de la muestra. Para elaborar la base de datos se utilizó el software de Excel- Windows 98, obteniéndose resultados de 0.69

En la presente investigación con diseño cuasi-experimental se tuvo dos grupos: control y experimental, a ambos se le administraron la prueba pre-test. Luego de dos meses de la aplicación del programa de juego para desarrollar habilidades sociales realizadas a través de las sesiones de aprendizajes, se aplicó las pruebas de post-test y los datos obtenidos se analizaron con el software SPSS versión 26.

Los hallazgos encontrados se diagramaron en tablas de frecuencias absolutas y porcentuales que diferenciaron los datos en la descripción e interpretación del pre-test y post-test, del grupo experimental solo a este último se le aplicó el programa de juego y también en el grupo control. Se utilizó la representación gráfica para visualizar la proporción del porcentaje de cada nivel de logro en función a cada grupo en las dimensiones del estudio.

Por otro lado, para contrastar la normalidad y conocer si la prueba es paramétrica o no paramétrica se aplicó la prueba de Shapiro Wilk, obteniéndose el resultado que no es paramétrica, el cual al no ser relevante ( $p < 0,05$ ); se procesó a través de la prueba estadística U de Mann Whitney.

Después de definir las variables como cuantitativas y haberlas medido en pre test y en pos test de manera independiente se contrastó la estadística y se determinó no paramétrica, a través de los cuales se logró comprobar y/o rechazar las hipótesis formuladas.

Para la descripción e interpretación de los datos y resultados se utilizó las figuras y gráficos de cajas y bigotes, las tablas de frecuencia; por otro lado, para el análisis inferencial y el nivel de significancia que nos permitió comprobar las hipótesis alternas o nulas, generales y específicas utilizándose para ello la prueba estadística de U de Mann Whitney.

## **2.6. Aspectos éticos**

Vaca (1996) conceptúa la ética como: “estudio valorativo y pautas conductuales” (p.39). En tal sentido ello significa que los comportamientos éticos deben estar en el proceder del investigador, en su actuar personal y social durante todo el proceso de la investigación, así como cuando obtiene procesa y hace uso para la construcción de nuevos conocimientos teóricos que se genera a partir de la misma investigación.

La relación entre la moral y la ética es un tema que no se resuelve desde lo teórico, sino que se incluye también lo cotidiano en el cual trasciende los valores morales de una persona que cumple y realiza investigación científica.

### **III. Resultados**

### 3.1. Descripción

#### VARIABLES LATENTES

Tabla 7.

*Género de estudiante y habilidades sociales del estudiante.*

TEST		Sexo		Total general
		F	M	
PRETEST	BAJO	56.76%	43.24%	100.00%
POSTEST	BAJO	2.70%	0.00%	100.00%
	MEDIO	54.05%	43.24%	

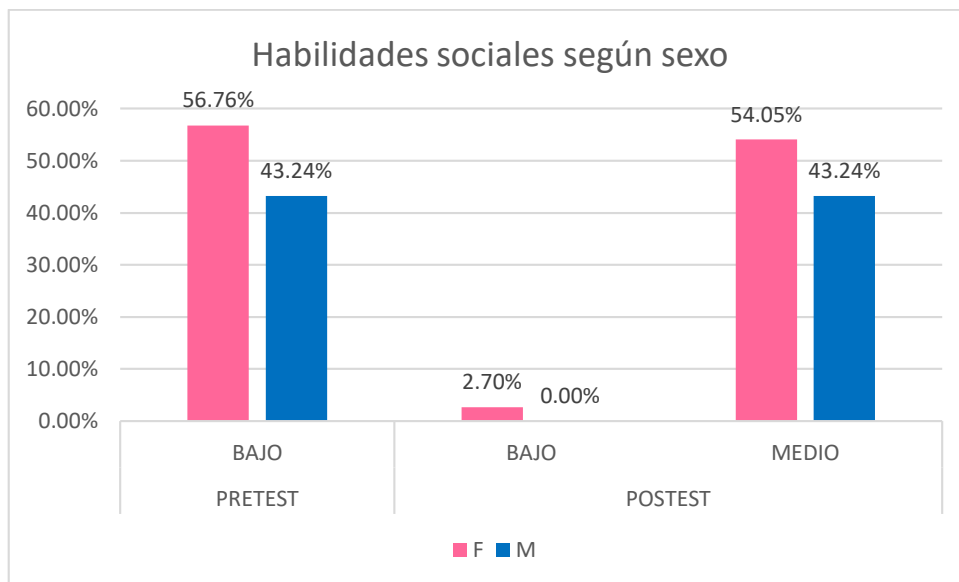


Figura 3. Comparación de género con habilidades sociales del estudiante.

En la figura 3 vemos el grupo experimental, en el pre-test de las habilidades sociales tienen un bajo nivel, de los cuales un 56.76% corresponde al sexo femenino y un 43.24%, en el pos test las habilidades sociales se encuentran en un nivel bajo un porcentaje de 2.7% correspondiente al sexo femenino y en el nivel medio un 54.05% del sexo femenino y un 43.24% del sexo masculino.

Tabla 8.

*Habilidades sociales según edad.*

TEST		5.7-6 años	5-5.6 años	6-6.6 años	Total general
PRETEST	BAJO	32.4%	35.1%	32.4%	100%
POSTEST	BAJO	0.00%	2.70%	0.00%	2.70%
	MEDIO	24.32%	35.14%	37.84%	97.30%

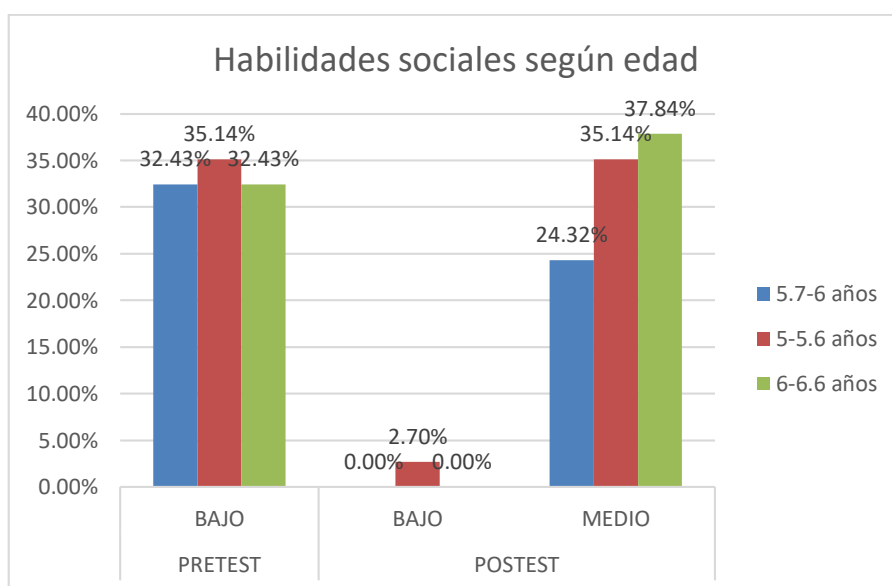


Figura 4. Comparación de edad con habilidades sociales del estudiante.

En la figura 4 observamos al grupo experimental, en el Pre-test de las habilidades sociales están en un nivel bajo, de los cuales un 32.4% corresponde a las edades de 5.7 a 6 años y un 35.1%, corresponde a las edades de 5 a 5.6 años, un 32.4% corresponde a las edades de 6 a 6.6 años, en el Pos test las habilidades sociales se encuentran en un nivel bajo con un 2.7% que corresponde a las edades entre 5.7 a 6 años, de los que tienen habilidades sociales con un nivel medio un 24.32% corresponde a las edades entre 5 a 5.6 años, y un 37.84% corresponde a las edades entre 6 a 6.6 años.

Tabla 9.

*Cantidad de hermanos y habilidades sociales*

Test	Habilidades sociales.	Tiene hermanos		Total general
		No	Sí	
Pre test	Bajo	51.35%	48.65%	100%
Pos test	Bajo	2.70%	0.00%	2.70%
	Medio	51.35%	45.95%	97.3%

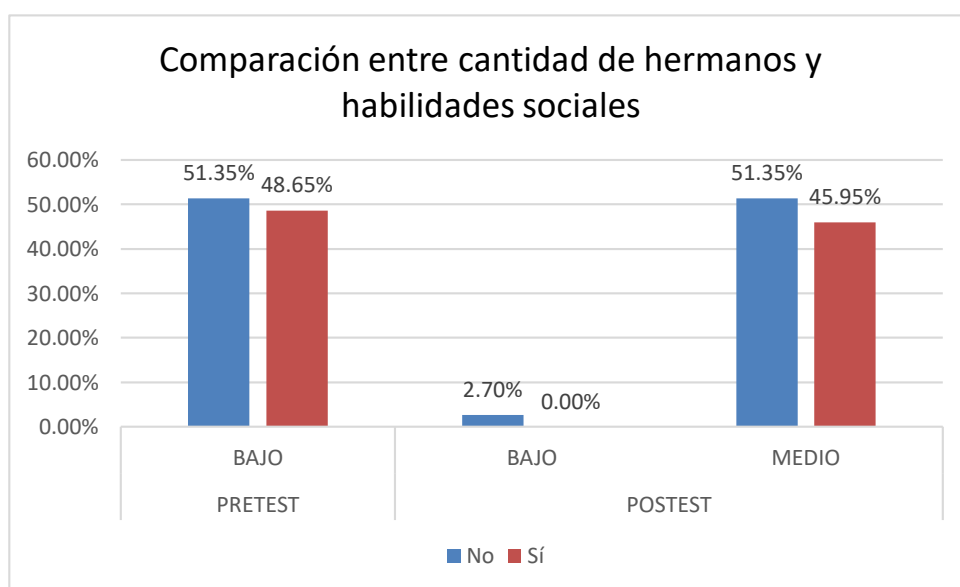


Figura 5. Comparación de cantidad de hermanos del estudiante con habilidades sociales del estudiante.

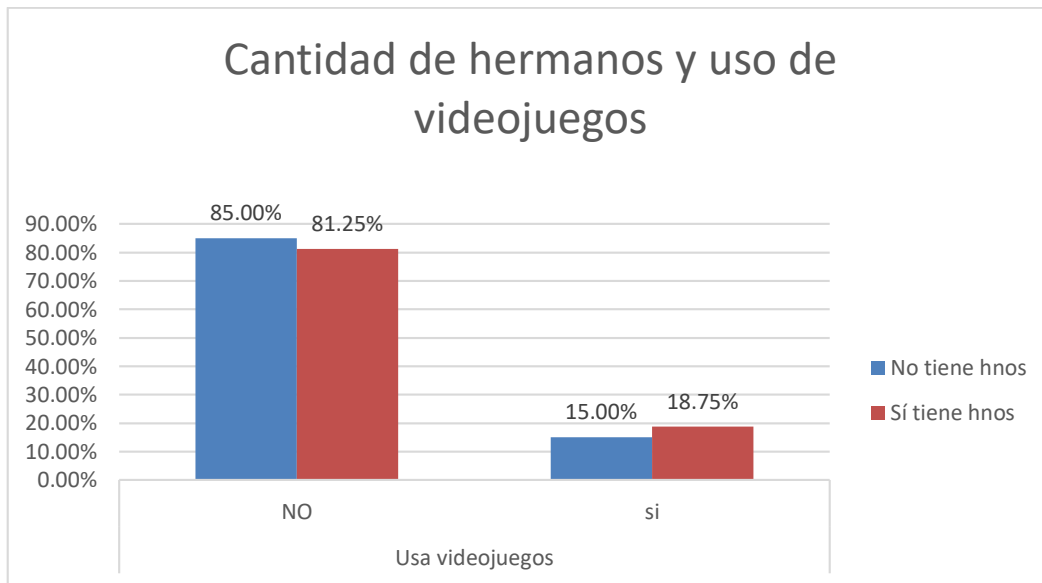
En la figura 5 se observa al grupo experimental, en el Pre test de las habilidades sociales se encuentran en un nivel bajo, de los cuales un 51.35% corresponde a las edades de 5.7 a 6 años y un 35.1%, corresponde a las edades de 5 a 5.6 años, un 32.4% no tiene hermanos y un 48.65% sí los tiene, en el Pos test las habilidades sociales están bajas de nivel con un 2.7% que no tiene hermanos, en el Pos test tienen habilidades en un nivel medio de los cuales un 51.35% no tiene hermanos y un 45.95% sí los tiene.



Tabla 10.

*Cantidad de hermanos de los estudiantes y uso de videojuegos.*

Usa videojuegos	Cantidad de hermanos		Total general
	No tiene hermanos	Sí	
NO	85.00%	81.25%	83.33%
si	15.00%	18.75%	16.67%
<b>Total general</b>	<b>100.00%</b>	<b>100.00%</b>	<b>100.00%</b>



*Figura 6. Cantidad de hermanos de los estudiantes y uso de videojuegos.*

En la figura 6 se observa al grupo experimental, de los estudiantes que no tienen hermanos el 85 % no usan videojuegos y el 15% si usan, de los que tienen hermanos el 81.25 no usan videojuegos y el 18.75 % sí usan

Tabla 11.

*Cantidad de hermanos de los estudiantes y tiempo libre*

Tiempo libre	No tiene hermanos	Sí tiene hermanos	Total general
Juega con otros niños	25.00%	58.82%	40.54%
Juega con padres y hermanos	0.00%	35.29%	16.22%
Juega solo	75.00%	5.88%	43.24%
<b>Total general</b>	<b>100.00%</b>	<b>100.00%</b>	<b>100.00%</b>

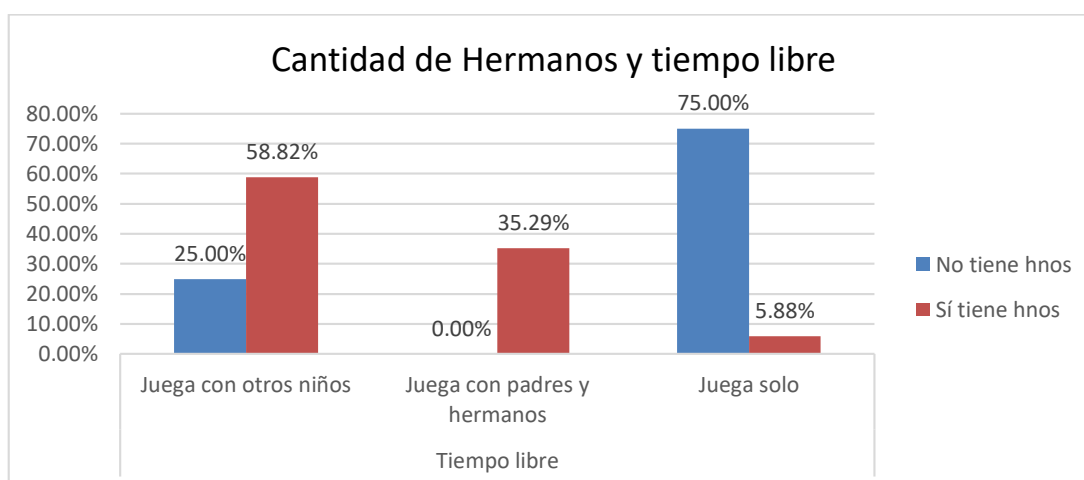


Figura 7. Cantidad de hermanos de los estudiantes y tiempo libre

En la figura 7 se observa al grupo experimental, de los estudiantes que no tienen hermanos el 25 % juega con otros niños y el 75% no tiene hermanos, de los que sí tienen hermanos el 58.82% juega con otros niños, el 35.29 % juega con padres y hermanos y el 5.88 juega solo.

Tabla 12.

*Educación de los padres y tiempo libre*

Tiempo libre	Primaria	Profesional	Secundaria	Sin educación	Técnico	Total general
Juega con otros niños	50.00%	66.67%	26.67%	100.00%	40.00%	40.54%
Juega con padres y hermanos	0.00%	0.00%	20.00%	0.00%	20.00%	16.22%
Juega solo	50.00%	33.33%	53.33%	0.00%	40.00%	43.24%
<b>Total general</b>	<b>100.00%</b>	<b>100.00%</b>	<b>100.00%</b>	<b>100.00%</b>	<b>100.00%</b>	<b>100.00%</b>

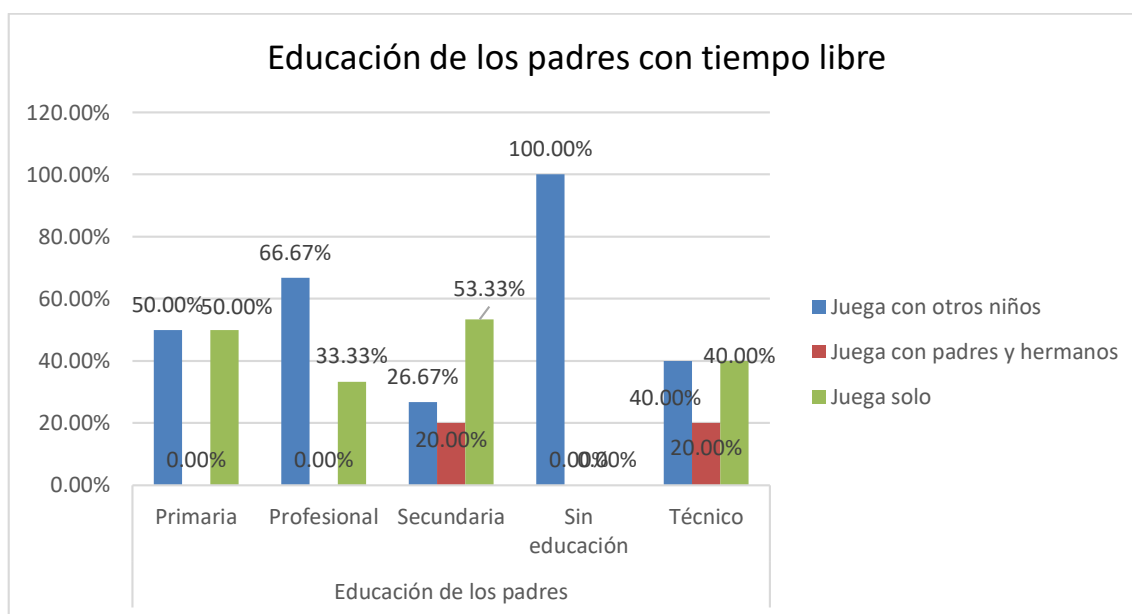


Figura 8. Educación de los padres y tiempo libre

En la figura 8 se observa al grupo experimental, que los padres de los niños que tienen educación primaria el 50% juega con otros niños y los otros 50% juega solo, de los padres que tienen estudios profesionales el 66.67% juega con otros niños y el 33.33% juega solo, de los padres que tienen estudio secundaria el 26.67% juega con otros niños, el 20% juega con padres y hermanos, el 53.33% juega solo, de los que tienen padres sin educación el 100% juega con otros niños, de los que tienen padres con estudios técnicos el 40% juega con otros niños, el 20% juega con padres y hermanos y el 40% juega solo.

### 3.2. Prueba de Bondad de ajuste de los datos

Tabla 13.

*Prueba de Normalidad de los datos (Kolmogorov-Smirnov)*

		Pos test general
N		72
Parámetros normales <sup>a,b</sup>	Media	98,18
	Desviación estándar	11,461
Máximas diferencias extremas	Absoluta	,136
	Positivo	,136
	Negativo	-,113
Estadístico de prueba		,136
Sig. asintótica (bilateral)		,002 <sup>c</sup>

En la tabla anterior se observa el tipo de distribución normales, se realizó la prueba al grupo muestral, según la prueba de bondad de ajuste con la prueba estadística Kolmogorov Smirnov como el  $p$  es menor al nivel de significación  $\alpha = 0.05$ , se concluye que los datos obtenidos son distribuciones no normales, por ello se analizaran con la prueba U de Mann Whitney para hallar la significancia del programa de juego.

Los resultados posteriores a la ejecución del programa de juego son.

## Habilidades sociales en niños de Inicial de la provincia de Yauyos.

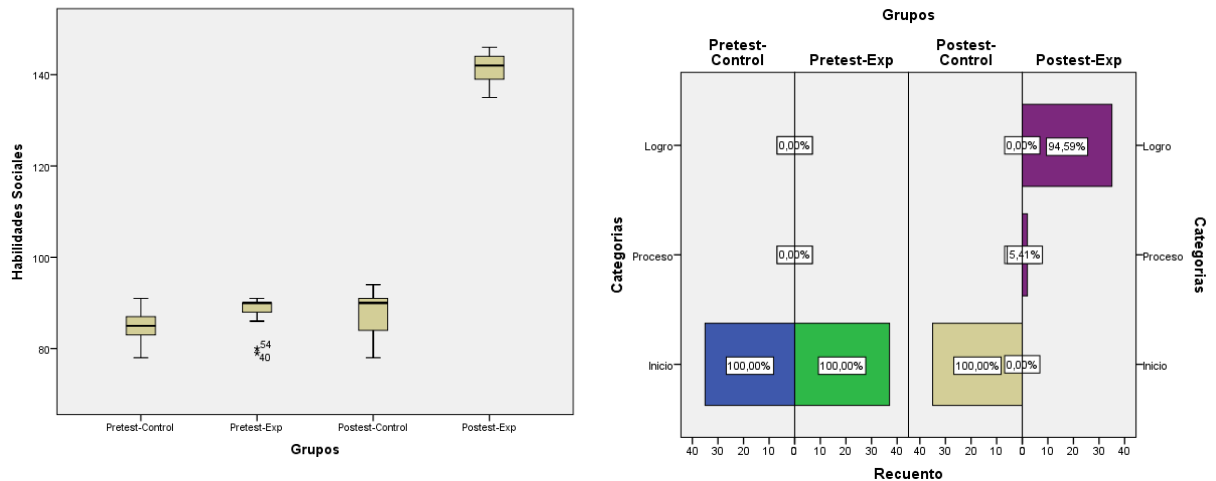


Figura 9. Comparaciones de los resultados de las habilidades sociales en niños de Inicial de la provincia de Yauyos.

De la figura observamos que el resultado del grupo control y el grupo experimental presentan similitud, sin embargo, se observa cierta dispersión, después de la aplicación del programa de juego se observa efectos positivos en las habilidades sociales, la puntuación del grupo experimental es superior respecto del grupo de control, ello se debe al efecto producido por el programa de juegos.

Tabla 14.

*Niveles comparativos de los resultados de las habilidades sociales en niños de Inicial de la provincia de Yauyos.*

**Tabla cruzada Grupos\* Categorías**

Grupos			Categorías			Total
			Inicio	Proceso	Logro	
Pre test-Control	Recuento		35	0	0	35
	% dentro de Grupos		100,0%	0,0%	0,0%	100,0%
Pre test-Experim	Recuento		37	0	0	37
	% dentro de Grupos		100,0%	0,0%	0,0%	100,0%
Pos test-Control	Recuento		35	0	0	35
	% dentro de Grupos		100,0%	0,0%	0,0%	100,0%
Pos test-Experim	Recuento		0	2	35	37
	% dentro de Grupos		0,0%	5,4%	94,6%	100,0%
Total	Recuento		107	2	35	144
	% dentro de Grupos		74,3%	1,4%	24,3%	100,0%

En la tabla se observa que el 100.0% de los alumnos del grupo experimental están en nivel inicial en habilidades sociales, mientras que luego de ejecutar el programa de juegos en las habilidades sociales , se obtiene un logro del 94,6% , sin embargo el grupo control nadie logró alcanzar el máximo nivel, ello implica que el programa tuvo efectos positivos en la adquisición de habilidades sociales

## Interacción social en niños de Inicial de la provincia de Yauyos.

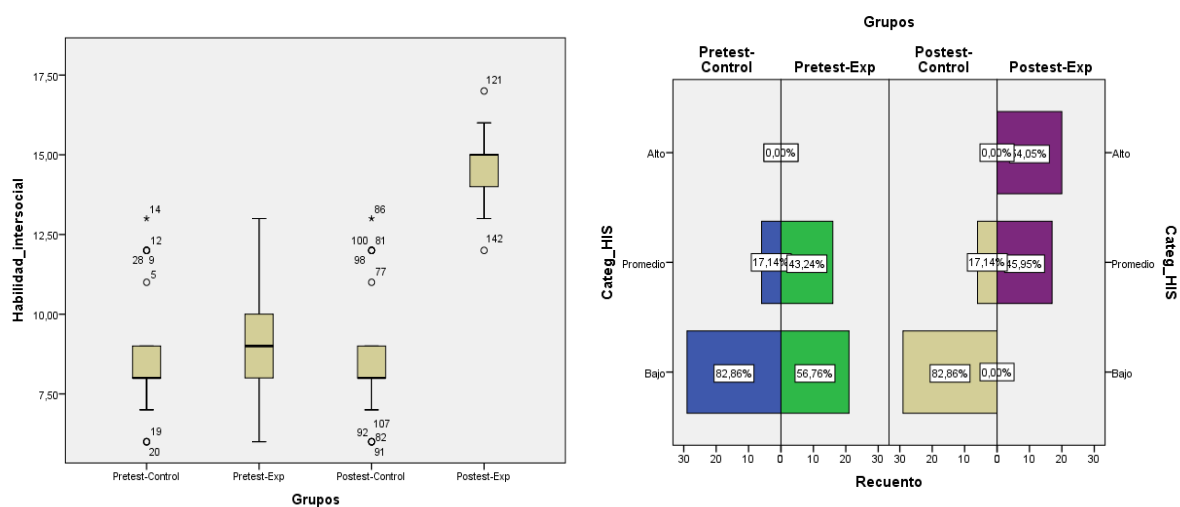


Figura 10. Comparaciones en la interacción social en niños de Inicial de la provincia de Yauyos.

De la figura anterior, observamos el puntaje inicial de la dimensión interacción social, la puntuación de ambos grupos control y experimental son similares, sin embargo, luego de la aplicación del programa de juegos se observa efectos positivos. Por otro lado, la puntuación del grupo experimental es superior respecto del grupo de control dichos resultados se deben a que el programa de juego tiene efectos positivos en las habilidades sociales en la dimensión interacción social.

Tabla 15.

*Niveles de comparaciones de la interacción social en niños de Inicial de la provincia de Yauyos.*

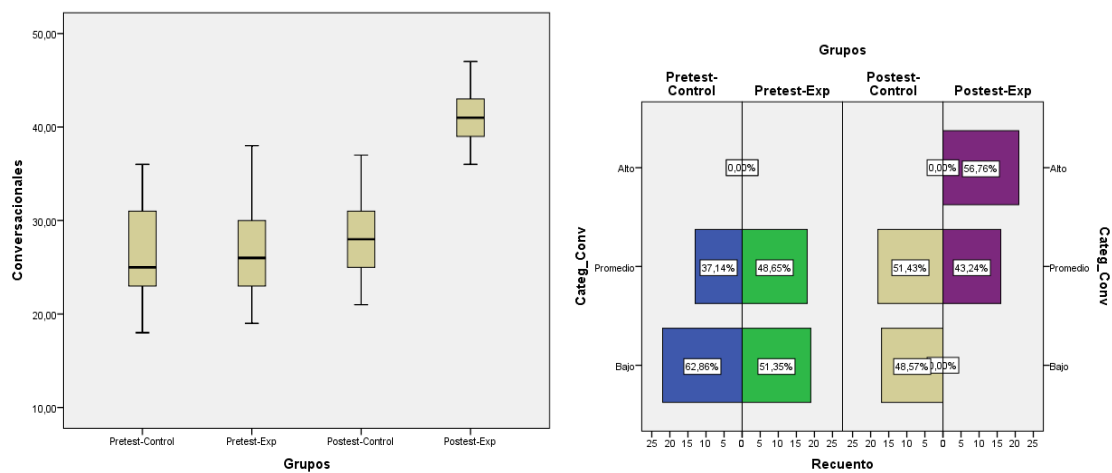
**Tabla cruzada Interacción Social**

			Interacción Social			
			Bajo	Promedio	Alto	Total
Grupos	Pretest-Control	Recuento	29	6	0	35
		% dentro de Grupos	82,9%	17,1%	0,0%	100,0%
	Pretest-Exp	Recuento	21	16	0	37
		% dentro de Grupos	56,8%	43,2%	0,0%	100,0%
	Postest-Control	Recuento	29	6	0	35
		% dentro de Grupos	82,9%	17,1%	0,0%	100,0%
	Postest-Exp	Recuento	0	17	20	37
		% dentro de Grupos	0,0%	45,9%	54,1%	100,0%
	Total	Recuento	79	45	20	144
		% dentro de Grupos	54,9%	31,3%	13,9%	100,0%

En la tabla anterior observamos los niveles de la dimensión interacción social, el 82.9% de los niños grupo de control y 56.8% del grupo experimental y están en un nivel de inicio en la dimensión interacción social, sin embargo luego de la aplicación del programa juego, se obtiene un logro del 45,9% en el nivel promedio y un 54,1% de los niños del grupo experimental logró un nivel alto, sin embargo el grupo control nadie logró mejorar su nivel, lo que implica que la ejecución del programa de juegos tiene impacto en los niños de Inicial de la provincia de Yauyos.



## Dimensión conversacional en niños de Inicial de la provincia de Yauyos.



*Figura 11.* Comparaciones en la dimensión conversacional en niños de Inicial de la provincia de Yauyos.

En la figura anterior observamos el grupo control y experimental, tienen puntajes similares, sin embargo, luego de la aplicación del programa de juegos se observa, los resultados del grupo experimental son elevados en comparación con el grupo de control, dichos resultados se deben a que el programa de juego tiene impacto en las habilidades sociales en la dimensión conversacional en niños de Inicial de la provincia de Yauyos.

Tabla 16.

*Niveles de comparaciones de la dimensión conversacional en niños de Inicial de la provincia de Yauyos.*

**Tabla cruzada Grupos Conversacional**

			Conversacional			
			Bajo	Promedio	Alto	Total
Grupos	Pretest-Control	Recuento	22	13	0	35
		% dentro de Grupos	62,9%	37,1%	0,0%	100,0%
	Pretest-Exp	Recuento	19	18	0	37
		% dentro de Grupos	51,4%	48,6%	0,0%	100,0%
	Postest-Control	Recuento	17	18	0	35
		% dentro de Grupos	48,57%	51,43%	0,0%	100,0%
	Postest-Exp	Recuento	0	16	21	37
		% dentro de Grupos	0,0%	43,2%	56,8%	100,0%
Total	Recuento		58	65	21	144
	% dentro de Grupos		40,3%	45,1%	14,6%	100,0%

De la tabla anterior verificamos que el grupo de control alcanza el 62.9% de y en el grupo experimental y el 51.4% de los niños está en nivel de inicio en las habilidades sociales en la dimensión conversacional, luego de la aplicación del programa juego en las habilidades sociales en la dimensión conversacional en los niños de Inicial de la provincia de Yauyos, obtienen un éxito donde 43,2% de los niños del grupo experimental logró un nivel promedio y un 56,8% obtuvo un nivel alto, por otro lado el grupo control el 51,43% se encuentra en nivel promedio, lo que implica que el programa de juegos dio resultados favorables en las habilidades sociales en la dimensión conversacional.

## Dimensión cooperar en niños de Inicial de la provincia de Yauyos.

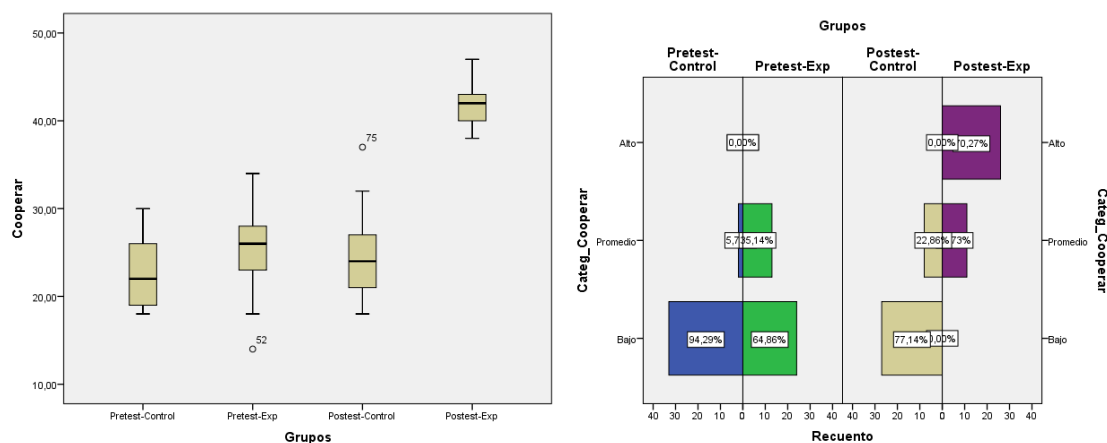


Figura 12. Comparaciones en la dimensión cooperar en niños de Inicial de la provincia de Yauyos.

De la figura anterior observamos que en las habilidades sociales en la dimensión cooperar el resultado es similar en ambos grupos control y experimental, luego de la aplicación del programa de juegos se observa que tiene efectos positivos en la dimensión cooperar, los puntajes del grupo experimental mejoran notablemente respecto al grupo de control.

Tabla 17.

*Niveles de comparaciones de la dimensión cooperar en niños de Inicial de la provincia de Yauyos.*

**Tabla cruzada Grupos Cooperar**

			Cooperar			Total
			Bajo	Promedio	Alto	
Grupos	Pre test-Control	Recuento	33	2	0	35
		% dentro de Grupos	94,3%	5,7%	0,0%	100,0%
	Pre test-Exp	Recuento	24	13	0	37
		% dentro de Grupos	64,9%	35,1%	0,0%	100,0%
	Pos test-Control	Recuento	27	8	0	35
		% dentro de Grupos	77,1%	22,9%	0,0%	100,0%
	Pos test-Exp	Recuento	0	11	26	37
		% dentro de Grupos	0,0%	29,7%	70,3%	100,0%
Total	Recuento		84	34	26	144
	% dentro de Grupos		58,3%	23,6%	18,1%	100,0%

De la tabla anterior en la dimensión cooperar, el cual se tiene, en el grupo de control el 94.3% de los niños y en el grupo experimental y el 64.9% de los niños se encuentran en nivel de inicio en las habilidades sociales en la dimensión cooperar, luego de la aplicación del programa juego en las habilidades sociales de la dimensión cooperar en los niños de Inicial de la provincia de Yauyos, el logro representa el 70,3% de los niños del grupo experimental se encuentran en nivel promedio, mientras que el grupo control el 22.9% de los estudiante se encuentra en nivel promedio, ello implica que el programa de juegos dio resultados esperados en la dimensión cooperar en los niños de Inicial de la provincia de Yauyos.

## Dimensión emociones en niños de Inicial de la provincia de Yauyos.

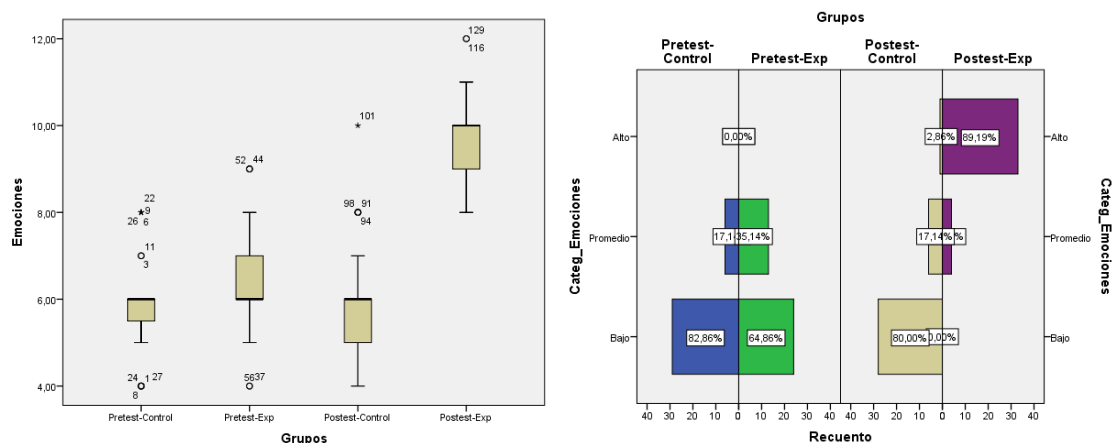


Figura 13. Comparaciones en la dimensión emociones en niños de Inicial de la provincia de Yauyos.

En la figura anterior el puntaje inicial en las habilidades sociales en la dimensión emociones en niños de Inicial de la provincia de Yauyos, la puntuación de ambos grupos es similar, luego de aplicarse el programa de juegos se observa que tiene efectos esperados en la dimensión emociones, los puntajes del grupo experimental es mejor respecto del grupo de control. Ello se debe a que el programa de juego tiene efectos esperados en las habilidades sociales en la dimensión emociones en niños de Inicial de la provincia de Yauyos.

Tabla 18.

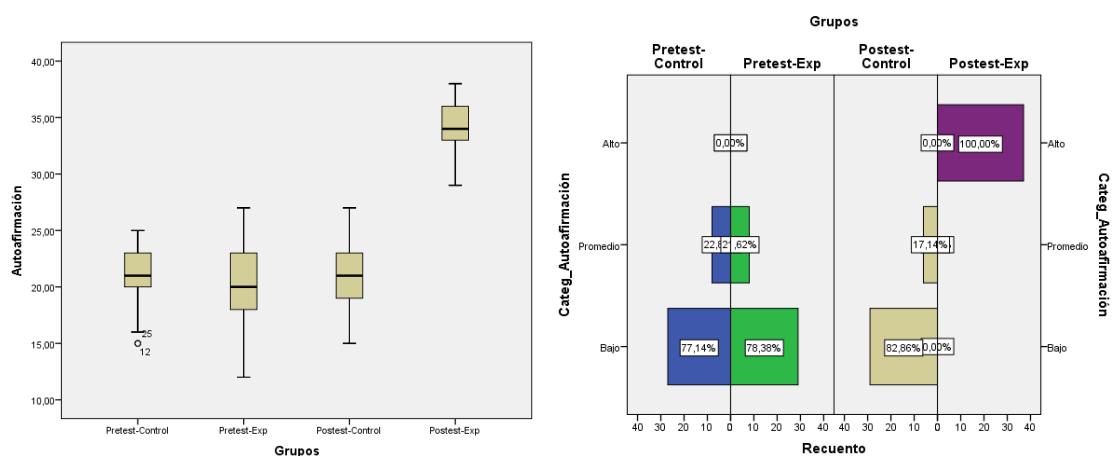
*Niveles de comparaciones de la dimensión emociones en niños de Inicial de la provincia de Yauyos.*

**Tabla cruzada Grupos Emociones**

Grupos			Emociones			Total
			Bajo	Promedio	Alto	
Grupos	Pre test-Control	Recuento	29	6	0	35
		% dentro de Grupos	82,9%	17,1%	0,0%	100,0%
	Pre test-Exp	Recuento	24	13	0	37
		% dentro de Grupos	64,9%	35,1%	0,0%	100,0%
	Pos test-Control	Recuento	28	6	1	35
		% dentro de Grupos	80,0%	17,1%	2,9%	100,0%
Pos test-Exp	Recuento	0	4	33	37	
	% dentro de Grupos	0,0%	10,8%	89,2%	100,0%	
Total	Recuento	81	29	34	144	
	% dentro de Grupos	56,3%	20,1%	23,6%	100,0%	

De la tabla anterior observamos, en el grupo de control el 82.9% de los niños y en el grupo experimental y el 64.9% de los niños se están en nivel inicial en las habilidades sociales en la dimensión emociones, posterior a la ejecución del programa juego en la dimensión emociones en los niños de Inicial de la provincia de Yauyos, así el 89,2% de los niños del grupo experimental se hallan en nivel alto, y el grupo control solo un 2.9% de los niños se encuentra en nivel alto, lo que implica que la ejecución del programa de juegos obtuvo efectos esperados en las habilidades sociales en la dimensión emociones en los niños de Inicial de la provincia de Yauyos.

## Dimensión autoafirmación en niños de Inicial de la provincia de Yauyos.



*Figura 14.* Comparaciones en la dimensión autoafirmación en niños de Inicial de la provincia de Yauyos.

En el gráfico anterior observamos que en la puntuación de inicio de la dimensión autoafirmación en niños de Inicial de la provincia de Yauyos, donde la puntuación de ambos grupos es similar, luego de la ejecución del programa de juegos se observa que tiene efectos esperados en la dimensión autoafirmación, las puntuaciones del grupo experimental es superior frente a las puntuaciones del grupo de control estos se justifica por la aplicación del programa de juego tiene consecuencias esperadas en la dimensión autoafirmación en niños de Inicial de la provincia de Yauyos.

Tabla 19.

*Niveles de comparaciones de la dimensión autoafirmación en niños de Inicial de la provincia de Yauyos.*

**Tabla cruzada Grupos Autoafirmación**

Grupos			Autoafirmación			Total
			Bajo	Promedio	Alto	
Pre test-Control	Recuento		27	8	0	35
	% dentro de Grupos		77,1%	22,9%	0,0%	100,0%
Pre test-Exp	Recuento		29	8	0	37
	% dentro de Grupos		78,4%	21,6%	0,0%	100,0%
Pos test-Control	Recuento		29	6	0	35
	% dentro de Grupos		82,9%	17,1%	0,0%	100,0%
Pos test-Exp	Recuento		0	0	37	37
	% dentro de Grupos		0,0%	0,0%	100,0%	100,0%
Total	Recuento		85	22	37	144
	% dentro de Grupos		59,0%	15,3%	25,7%	100,0%

En la tabla anterior se observa la dimensión *autoafirmación*, tiene, 77.1% en el grupo de control y en el grupo experimental el 78,4% de los niños están en el nivel de inicio en la dimensión autoafirmación, posterior a la ejecución del programa de juego en las habilidades sociales en la dimensión autoafirmación en los niños de Inicial de la provincia de Yauyos, se obtiene un logro donde el 100% de los niños del grupo experimental están en nivel alto, mientras que el grupo control el 17.1% de los niños se encuentra en nivel promedio, lo cual implica que la aplicación del programa de juegos tiene efectos esperados en la dimensión autoafirmación.



### 3.3. Contrastación de hipótesis

#### Hipótesis general

H0: La Intervención del juego no influye en el desarrollo de las Habilidades Sociales en niños de 5 años de Yauyos

$$m1 = m2. , \quad me1 > me2$$

H1. La Intervención del juego influye en el desarrollo de las Habilidades Sociales en niños de 5 años de Yauyos

$$me1 > me2$$

Nivel de signif prueba: alfa=.005

Prueba=U man Whitney

Tabla 20.

*Nivel de significación de las habilidades sociales en niños de 5 años de Yauyos.*

	Grupo	N	Rango promedio	Suma de rangos	Test U de Mann-Whitney
Pos test	Control	35	18,00	630,00	U=0.000
	Experimental	37	54,00	1998,00	Z=-7.301
	Total	72			Sig. Asint = 0.000

En la tabla se muestra el post test, el valor de la  $z_c$  está sobre el nivel crítico  $z_c < - 1,96$  y el  $p=0,000$  menor al  $\alpha 0,05$  lo que implica rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis alterna, El programa “juego” impactó en las habilidades sociales en niños de 5 años de Yauyos.

## Hipótesis específicas:

### Resultado específico 1

Ho: El programa de juego no influye en la Interacción social en niños de Inicial de la provincia de Yauyos.

$$m1 = m2. , \quad me1 > me2$$

H1 El programa de juego influye en la Interacción social en niños de Inicial de la provincia de Yauyos.

$$me1 > me2$$

Tabla 21.

*Nivel de significación de la interacción social en niños de 5 años de Yauyos.*

	Grupo	N	Rango promedio	Suma de rangos	Test U de Mann-Whitney
Pos test	Control	35	31,11	1089,00	U=459,000
	Experimental	37	41,59	1539,00	Z=-2,210
	Total	72			Sig. Asint = ,027

En la tabla se muestra el post test, el valor de la  $z_c$  está por encima del nivel crítico  $z_c < - 1,96$  y el  $p=0,027$  menor al  $\alpha 0,05$  lo que implica rechazar la hipótesis nula y aceptamos la hipótesis alterna. El programa "juego" tiene efectos esperados en la interacción social en niños de 5 años de Yauyos.

## Resultado específico 2

Ho El programa de juego no influye en las habilidades de la iniciación de la interacción social y habilidades conversacionales en niños de Inicial de la provincia de Yauyos.

$$m1 = m2. , \quad me1 > me2$$

H2 El programa de juego influye en las habilidades de la iniciación de la interacción social y habilidades conversacionales en niños de Inicial de la provincia de Yauyos.

$$me1 > me2$$

Tabla 22.

*Nivel de significación de las habilidades de la iniciación de la interacción social y habilidades conversacionales en niños de 5 años de Yauyos.*

	Grupo	N	Rango promedio	Suma de rangos	Test U de Mann-Whitney
Pos test	Control	35	28,90	1011,50	U=381,500
	Experimental	37	43,69	1616,50	Z=-3,006
	Total	72			Sig. Asint = ,003

En la tabla se muestran el post test, el valor de la  $z_c$  está por encima del nivel crítico  $z_c < - 1,96$  y el  $p=0,003$  menor al  $\alpha 0,05$  lo que implica rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis alterna, El programa “juego” tiene efectos esperados en las habilidades de la iniciación de la interacción social y habilidades conversacionales.

### Resultado específico 3

Ho El programa de juego no influye en las habilidades para cooperar y compartir en niños de Inicial de la provincia de Yauyos.

$$m1 = m2. , \quad me1 > me2$$

H3 El programa de juego influye en las habilidades para cooperar y compartir en niños de Inicial de la provincia de Yauyos.

$$me1 > me2$$

Tabla 23.

*Nivel de significación de las habilidades para cooperar y compartir en niños de 5 años de Yauyos.*

	Grupo	N	Rango promedio	Suma de rangos	Test U de Mann-Whitney
Postest	Control	35	23,06	807,00	U=177,000
	Experimental	37	49,22	1821,00	Z=-5,310
	Total	72			Sig. Asint = ,000

En la tabla del post test, el valor de la  $z_c$  está por encima del nivel crítico  $z_c < -1,96$  y el  $p=0,000$  menor al  $\alpha 0,05$  lo que implica rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis alterna, El programa “juego” tiene efectos esperados en las habilidades para cooperar y compartir.

#### Resultado específico 4

Ho El programa de juego no influye en las habilidades relacionadas con las emociones y los sentimientos en niños de Inicial de la provincia de Yauyos.

$$m1 = m2. , \quad me1 > me2$$

H4 El programa de juego influye en las habilidades relacionadas con las emociones y los sentimientos en niños de Inicial de la provincia de Yauyos.

$$me1 > me2$$

Tabla 24.

*Nivel de significación de las habilidades relacionadas a las emociones y los sentimientos en niños de 5 años de Yauyos.*

	Grupo	N	Rango promedio	Suma de rangos	Test U de Mann-Whitney
Pos test	Control	35	23,00	805,00	U=175,000
	Experimental	37	49,27	1823,00	Z=-5,474
	Total	72			Sig. Asint = ,000

En la tabla del post test, el valor de la  $z_c$  está por encima del nivel crítico  $z_c < -1,96$  y el  $p=0,000$  menor al  $\alpha 0,05$  lo que implica rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis alterna, El programa de juego tiene efectos esperados en las habilidades relacionadas a las emociones y los sentimientos.

## Resultado específico 5

Ho El programa de juego no influyen en las habilidades de autoafirmación en niños de Inicial de la provincia de Yauyos.

$$m1 = m2. , \quad me1 > me2$$

H5 El programa de juego influyen en las habilidades de autoafirmación en niños de Inicial de la provincia de Yauyos.

$$me1 > me2$$

Tabla 25.

*Nivel de significación de las habilidades de autoafirmación en niños de 5 años de Yauyos.*

	Grupo	N	Rango promedio	Suma de rangos	Test U de Mann-Whitney
Pos test	Control	35	19,07	667,50	U=37,500
	Experimental	37	52,99	1960,50	Z=-6,896
	Total	72			Sig. Asint = ,000

En la tabla del post test, el valor de la  $z_c$  está por encima del nivel crítico  $z_c < -1,96$  y el  $p=0,000$  inferior al  $\alpha 0,05$  lo que implica rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis alterna, El programa de "juego" tiene efectos esperados en las habilidades de autoafirmación en niños de 5 años de Yauyos.

#### **IV. Discusión**

En la presente sección de ésta investigación analizamos de los resultados obtenidos y los comparamos con otras investigaciones precedentes, la comprobación permite evidenciar la existencia entre las habilidades sociales de los infantes antes y después de la ejecución del programa de juegos, demostrándose así que el uso de los juegos como estrategia pedagógica era eficaz para optimizarlos. Ello se debe a la relación existente entre el desarrollo y el aprendizaje con el ambiente según la propuesta de Piaget (1985).

Dichos resultados confirman que determinadas estrategias permiten estimular el desarrollo del niño en la etapa pre escolar, el cual debe guiarse por las ZDP propuesto por Vigotsky (1988). Ello permitió asumir un carácter expresivo y elaborativo, con el que pueda modelarse el aprendizaje y desarrollo de las capacidades del niño, pues se apropia de los instrumentos de cultura

Contrastando el marco teórico según Wolpe (1958), citado por Paula (2000, p. 34), contrasta que la habilidad social se trata también como “conducta asertiva”, lo cual es una respuesta de la convivencia con otro compañero o familiar.

En la presente investigación se ha valorado revisar teorías, fuentes y modelos de habilidades sociales. También de Paula (2000, p. 41), señala los pilares que sustentan las habilidades sociales son el modelo conductual, también las habilidades sociales se forman a través del proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que son repertorio de conductas adquiridos; la capacidad para adecuar su comportamiento a las múltiples exigencias del mundo moderno.

La aplicación de un programa de juego condujo a incrementar las habilidades de interacción social, debido a que se exploró y consolidó las relaciones lógicas, así lo indicó Garaigordobil (1992), también sugirió su imperiosa necesidad de incorporarlo como estrategia pedagógica desde los primeros años de la educación básica. Es importante confirmar que es el niño quien es capaz de abordar sus problemas y atenderlos en solución óptima en base al movimiento. Los juegos activan los procesos cognoscitivos, motrices y sociales, a través de potencialidades corporales y solución de problemas motrices y las habilidades sociales básicas.

Dichos resultados coinciden con los trabajos de Ylarragorry (2018) en su trabajo de investigación titulado “Juegos cooperativos y su relación con las habilidades sociales”. Universidad Católica Argentina. Coincidió en manifestar que de modo similar nuestra investigación permite observar la influencia de los juegos cooperativos en el desarrollo de las habilidades sociales infantiles. Esta investigación pretendió investigar la relación entre los Juegos Cooperativos y las Habilidades Sociales en los niños de 8 y 9 años.

Asimismo, corroboramos los estudios realizados por Isaza y Henao (2017) quienes tuvieron como objetivo estudiar los estilos de interacción familiar y el desarrollo de habilidades sociales en niños y niñas de dos y tres años de edad. Se consideró el desarrollo social como un proceso educativo gradual, en donde las acciones que ejercen los padres son la base para potenciar el desarrollo social de sus hijos e hijas. Como resultados se encontró que los estilos autoritario y permisivo presentes en los padres se asocian con bajo nivel de habilidades sociales, mientras que el estilo de interacción equilibrado propicia la presencia de repertorios conversacionales, de interacción, solución de problemas y asertividad. De lo anterior expuesto categorizamos que dicho programa de juego basado en la interacción de pares permitió el desarrollo de las habilidades consignadas a través del programa de juego. Cuesta et al. (2016), quienes con el objetivo de determinar en qué medida una propuesta didáctica basada en juegos motores cooperativos mejoraba la psicomotricidad en los niños de educación infantil, desarrollaron una investigación cuasi experimental y demostraron que los juegos cooperativos como estrategia pedagógica eran eficaces para mejorar la psicomotricidad de los niños de educación inicial, pues les había permitido mejorar significativamente sus habilidades sociales con los adultos, su dominio psicomotor en ejecución motriz, control tónico postural, esquema e imagen corporal y coordinación de brazos y piernas.

A nivel nacional los resultados coinciden con los reportes de Negrete (2015) quien aplicó juegos cooperativos para desarrollar habilidades sociales en niños de educación inicial y demostró que los juegos cooperativos eran estrategias eficientes para fortalecer las habilidades sociales de los niños de Cerro de Pasco. Mientras que Camacho (2013) en Lima, demostró que el programa de juegos había



incrementado las habilidades avanzadas del grupo el grupo, siendo las habilidades relacionadas a los sentimientos y alternativas a la agresión las que tuvieron un mejor incremento, no encontrando mejoras significativas en las habilidades básicas. Por lo que recomendaron que los juegos cooperativos podían ser incluidos en los sectores dentro del aula, considerando que es necesario disponer de los espacios, materiales y la inducción adecuada del docente.

El análisis de las diferentes hipótesis específicas demostró que el juego fue eficaz como estrategia para mejorar cada una de las dimensiones de las habilidades sociales y de las competencias de interacción social que presentaban los niños de pre escolar.

Gracias a la estrategia aplicada, es decir, el programa de juegos se encontró que los niños del grupo experimental presentaron mejores niveles de iniciativa para la interacción, habilidad para interactuar socialmente con sus pares y habilidad para interactuar socialmente con la maestra, y los adultos ya que las experiencias y roles que cumplieron durante los juegos les permitieron adquirir gradualmente acciones para relacionarse con los demás, de tal manera que le permiten obtener y ofrecer gratificaciones.

Finalmente los resultados descriptivos hallados en la investigación evidenciaron que el grupo experimental del 100% de los niños se encontraban en nivel de inicio en habilidades sociales, luego de la aplicación del programa de juegos, obtienen un nivel de logro del 94,6%. Es importante destacar que luego de participar del programa de intervención desarrollado de juegos, todas las dimensiones cambiaron considerablemente, así pues el 56.8% de nivel bajo y el 43.2% del nivel promedio en habilidades de interacción social luego del programa de juego pasaron a tener un 45.9% de nivel promedio y un 54.1% de nivel alto en el manejo de habilidades de interacción social. En la segunda dimensión del nivel conversacional inicialmente tenía 51.4% de nivel bajo y 48.6% de nivel promedio pasó luego del programa de juego a tener 43.2% de nivel y un 56.8% de nivel alto en el nivel conversacional. En la tercera dimensión del nivel cooperar. Inicialmente tenía 64.9% en el nivel bajo y un 35.1% en el nivel promedio y luego de la aplicación

del programa de juego paso a tener un 29.7% del nivel promedio y un 70.3% en el nivel alto de la dimensión cooperar. En la cuarta dimensión emociones. inicialmente tenía un 64.9% en el nivel bajo y un 35.1% en el nivel promedio y luego de la aplicación del programa de juego paso a tener un 10.8% en el nivel promedio y un 89.2% en el nivel alto en la dimensión expresión de las emociones. Finalmente, en la última dimensión autoafirmación inicialmente tenía un 78.4% de nivel bajo y un 21.6% de nivel promedio mientras que luego de la aplicación del programa e juego dicha dimensión alcanzo un 100% en el nivel alto en la dimensión autoafirmación.

## **V. Conclusiones**

### **Primera**

El programa de juegos mejora las habilidades sociales de los niños del nivel inicial de 5 años que estudian en la IE N°598\_4 Yauyos en el 2018, pues se encontraron diferencias significativas en el nivel de habilidades sociales que presentaban los niños antes y después de la aplicación del programa de juegos ( $p= 0.00 \leq \alpha =0,05$ ) confirmándose la pertinencia e importancia del taller de juegos implementado.

En el pre test, el 37% de los niños presentaron niveles de habilidades sociales a nivel bajo, mientras que, en el pos test, el nivel de logro alcanzó un 94.6% de los niños lo cual está de acorde a su edad y desarrollo social, quedando apenas un 5.4% en la categoría de proceso en el logro de las habilidades sociales.

### **Segunda**

La Intervención del juego mejoran significativamente la Interacción social en niños de Inicial de la provincia de Yauyos, pues se encontraron diferencias significativas en el nivel de habilidades de interacción social y de iniciativa para la interacción que presentan los niños antes y después de la aplicación de los juegos ( $p= 0.029 \leq \alpha =0,05$ ). Confirmándose una vez más la pertinencia e importancia del taller implementado.

El 56.8% de los niños durante el pre test, presentaban niveles bajo de habilidades de interacción social, el 43.2 % se encontraban en un nivel promedio y nadie había alcanzado el nivel de logro de dichas habilidades.

El 45.9% de los niños durante el post test, presentaron logros a nivel promedio en las habilidades de interacción social y, el 54.1% alcanzaron el nivel alto de logro esperado del dominio de dicha superando así las expectativas de logro esperadas.

### **Tercera**

La Intervención del juego influye significativamente en las habilidades de la iniciación de la interacción social y habilidades conversacionales en niños de Inicial de la provincia de Yauyos.

Se encontraron diferencias significativas en el nivel de desarrollo de habilidades conversacionales que presentan los niños antes y después de la aplicación de los

juegos ( $p= 0.001 \leq \alpha =0,05$ ), confirmándose la pertinencia e importancia del taller implementado.

Durante el pre test, el 51.4% de los niños presentaban niveles bajo respecto al desarrollo de habilidades conversacionales, y el 48.6% presentó un nivel promedio de logro. El pos test evidenció que el 43.2% de los niños ya habían alcanzado un nivel de desarrollo acorde a su edad (normal), quedando un 56.8% de niños con niveles de desarrollo alto en el manejo de las habilidades sociales conversacionales.

#### **Cuarta**

La Intervención del juego influye significativamente en las habilidades de cooperación en niños de Inicial de la provincia de Yauyos.

Se encontraron diferencias significativas en el nivel de desarrollo de habilidades conversacionales que presentan los niños antes y después de la aplicación de los juegos ( $p= 0.001 \leq \alpha =0,05$ ), confirmándose la pertinencia e importancia del taller implementado.

Durante el pre test, el 64.9% de los niños presentaban niveles bajo respecto al desarrollo de habilidades de cooperación, y el 35.1% presentó un nivel promedio de logro. El pos test evidenció que el 29.7% de los niños ya habían alcanzado un nivel de desarrollo acorde a su edad (normal), mientras que un 70.3% de niños alcanzaron niveles de desarrollo alto en el manejo de las habilidades sociales de cooperación.

#### **Quinto**

La Intervención del juego influye significativamente en las habilidades para el manejo de las emociones y los sentimientos en niños de Inicial de la provincia de Yauyos, confirmándose la pertinencia e importancia del programa de juego implementado.

Durante el pre test, el 64.9% de los niños presentaban niveles bajo respecto al desarrollo de habilidades para el manejo de sus emociones y los sentimientos, y el 35.1% presentó un nivel promedio de logro. El pos test evidenció que el 10.8% de los niños ya habían alcanzado un nivel de desarrollo acorde a su edad (normal),

mientras que un 89.2% de niños alcanzaron niveles de desarrollo alto en el manejo de las habilidades para el manejo de sus emociones y los sentimientos.

### **Sexta**

La Intervención del juego influye significativamente en las habilidades de autoafirmación en niños de Inicial de la provincia de Yauyos, confirmándose la pertinencia e importancia del programa de juego implementado.

Durante el pre test, el 78.4% de los niños presentaban niveles bajo respecto al desarrollo de habilidades de autoafirmación, y el 21.6% presentó un nivel promedio de logro. El pos test evidenció que el 100% de los niños ya habían alcanzado un nivel alto de desarrollo acorde a su edad.

## **VI. Recomendaciones**

### **Primera**

En la investigación se ha demostrado empíricamente que los juegos mejoran las habilidades sociales de los niños del nivel inicial que el 2018 estudian en la IEI N° 598\_4 en Yauyos. Se recomienda continuar con la investigación ampliando la muestra e incluir en el diseño el empleo de un grupo mayor de estudiantes a nivel de UGEL. Así mismo se sugiere replicar la investigación en instituciones educativas de diferentes estratos socioeconómicos.

### **Segunda**

Dado que el taller implementado ha mejorado significativamente cada una de las variables y respectivas dimensiones de estudio se propone la implementación del taller de juegos a las diversas instituciones educativas de la zona, con el fin de mejorar el desarrollo integral, así como el de sus habilidades sociales básicas de los niños y que tanto los docentes como padres de familia sean partícipes de éste proyecto.

### **Tercera**

Es importante considerar una serie de capacitación a las maestras sobre todo en el manejo de conductas y entrenamiento asertivo y conocimiento de programas innovadores y así poder innovar la enseñanza de las habilidades sociales formales sino introducirlas a través de un programa de juego técnica participativa que tanto bien ha proporcionado a los maestros de educación inicial.

### **Cuarta**

Solicitar la firma de convenios interinstitucionales con entidades privadas y universidades a fin de que estudiantes puedan practicar en dicha institución educativa y proponer nuevas metodologías activas a fin de hacer del juego una técnica que permita enseñar y elicitar una serie de logros psicopedagógicos.

**Quinta**

Proponer la creación de una escuela de padres con el asesoramiento de psicopedagogos a fin de orientar a los padres de familia en la formación de valores y habilidades sociales no solo en la institución educativa sino también en su núcleo familiar.

## VII. Propuesta

### Título

#### 1. Datos de identificación

**PROGRAMA DE INTERVENCIÓN DEL JUEGO EN HABILIDADES SOCIALES DE LOS NIÑOS**

#### 2. Financiamiento:

S/ 1224.00	Costo de materiales, desplazamiento, pasajes, refrigerios durante el tiempo de aplicación del programa.
------------	---

#### 3. Beneficiarios

Niños de Educación Inicial de 5 años IE 598_4.	Docentes y padres de familia de Educación Inicial de la IE 598_4 Pueblo Nuevo-UGEL 18 Yauyos
--	--

#### 4. Justificación

El presente plan pretende contribuir a la reflexión y análisis sobre la Innovación educativa como desafío de las escuelas de hoy, hecho indispensable, para hacer frente a un contexto de grandes cambios y exigencias de las capacidades y o competencias que los nuevos estudiantes deben poseer tanto en el ámbito de conocimientos, habilidades y actitudes brindando una educación de calidad, que favorezcan su desarrollo integral y su realización como personas con derechos a una vida plena.

#### 5. El diagnóstico

El sistema educativo peruano, no se evidencia plenamente el respeto por un país multicultural y plurilingüe aún los materiales educativos no llegan a todas las lenguas y dialectos del Perú, por otro lado, no se han construido propuestas curriculares regionales que recojan la riqueza cultural de cada



región para promoverlas a nivel de las instituciones educativas y brindar un servicio educativo integral y contextualizado. En tal sentido en la IE existen carencias de habilidades sociales en los niños de pre escolar debido a las carencias y deprivación socio cultural de su medio.

## 6. El problema

La problemática social de la población estudiantil que encontramos en las escuelas de los sectores rurales más alejados de la costa, sierra y selva del Perú y de las urbano marginales en las ciudades en una situación de pobreza extrema, por lo que asisten niños/as con problemas de desnutrición, que se duermen en clase, niños y niñas provenientes de familias disfuncionales, donde la madre enfrenta su hogar sola, muchas veces por su necesidad de salir a trabajar abandona a sus hijos y estos no tienen un acompañamiento durante su proceso escolar, por otro lado se da el incremento de la violencia física y psicológica en las familias; lo que amerita una intervención de la escuela. Y para ahondar la situación se tiene la problemática de pandillaje, delincuencia y drogadicción lo que implicaría a la escuela el desarrollo de actividades preventivas.

## 7. Impacto del proyecto en los beneficiarios directos e indirectos

<b>Beneficiarios directos</b>	El siguiente plan está dirigido a todos los niños de educación inicial de las IE docentes de educación de Pueblo Nuevo- Yauyos, considerando el liderazgo del docente que propicia la transformación del entorno de la realidad de los estudiantes, con el fin último de contribuir al conocimiento, mejora de sus habilidades sociales que permita una educación en valores en su aprendizaje de forma transversal y que pueda reflejarse en acciones pedagógicas.
-------------------------------	---

<b>Beneficiarios indirectos</b>	Docentes y padres de familia de Educación Inicial de la IE 598_4
---------------------------------	--

## 8. Objetivos

<b>Objetivo General</b>	<b>Objetivos específicos</b>
Optimizar la eficacia educativa, para conseguirlo la formación integral en valores y habilidades sociales del educando	Construir ambientes de reflexión de las experiencias educativa, revalorando los resultados de mejora de logros de aprendizaje de los alumnos.
	Fomentar el juego cooperativo para fortalecer los conocimientos, metodologías, instrumentos y manejo de recursos institucionales para desarrollar las capacidades y desempeños en niños pres escolares.
	Socializar experiencias educativas innovadoras respecto a la educación en valores entre instituciones afines intercambiando propuestas de innovación educativa.
	Establecer compromisos para el juego continuo de actividades educativas innovadoras que pasan a formar parte de la organización situaciones flexibles y de continuidad que se institucionalizan.
	Fortalecer las experiencias educativas novedosas, el desarrollo de propuestas educativas basado en el juego y que responde al contexto, pluricultural y multidiverso y multilingüe de nuestros educandos.

## 9. Resultados esperados

1.- Reflexión de las experiencias educativas,	a	Se revalorando los resultados de mejora de logros de aprendizaje de los alumnos.
	b	Permitió ser más empáticos en la realización de actividades educativas
2.- compromisos para el juego continuo de actividades educativas innovadoras que pasan a formar parte de la organización situaciones flexibles	a	Conceptualizaron el juego como un instrumento que permite aprender.
	b	Desarrollaron su creatividad y capacidad de tolerancia ante situaciones difíciles.
3.- Fortalecer las experiencias educativas novedosas	a	Comprendieron que el juego les dio aprendizajes muy significativos.
	b	Consolidaron las reglas, turnos y requerimientos que implica la vida de relación.

## 10. Planteamiento metodológico

### 10.1 Estrategias de Gestión:

#### Actividades

#### PROGRAMACION SEMANAL DE LAS ACTIVIDADES DE JUEGO PARA NIÑOS

FECHA	INDICADOR	HABILIDAD	ACTIVIDAD DE JUEGO	T'	MATERIAL
1	Interacción en el juego	-Se acerca a los niños para realizar alguna actividad que le interesa	EL LOBO Y LOS POLLITOS	20'	Patio Soguillas o cintas de colores
	Expresión de emociones	-Normalmente es aceptado por los otros niños.	LA MUNECA	20'	Una muñeca

seman a		-En general es comunicativo, se expresa espontáneamente			
	Autoafirmación  Conversación	- A menudo pega a los otros niños.  - Espontáneamente puede contar algún acontecimiento que le acaba de ocurrir	LA MUÑECA	20	Una muñeca
2 seman a	Habilidad de vestido	-Ponerse él solo la chompa, casaca, gorro, la chalina.  -Ponerse y quitarse los calcetines, zapatos y con ayuda amarrárselos.  -Colabora en el cuidado de la clase	QUIEN SE VISTE MAS RAPIDO	20	Prendas de vestir
	Habilidades para desplazamiento	-Sabe colocarse y permanecer en fila cuando se le pide	ABRAZO GIGANTE	20	Patio
	Interacción en el juego	-Cuando la situación invita a jugar con otros niños él permanece solo.	LOS BOTES SALVAVIDAS	20	Tiza, aros
3 seman a	Autoafirmación	-Tiende a estar frecuentemente junto al adulto para sentirse seguro	EL CONEJO PERDIDO	20	Patio
	Conversación	-Cuando se cuenta un cuento corto, a menudo le cuesta permanecer atento hasta el final  -Retiene pequeños mensajes respondiendo a lo que se le pregunta	REPITIENDO A CORO	10	Patio

	Expresión de emociones	-Provoca a otros niños pegándoles o quitándoles sus cosas. -Frecuentemente requiere la aprobación del adulto para resolver conflictos personales o con otros niños	ABRAZO GIGANTE	20	Patio
4 seman a	Habilidades para tareas sencillas, ayuda a los demás y uso de herramientas	-Usar punzones, tajadores, tijeras, con supervisión	RELEVOS PING PONG	20	Bolitas de ping pong Una caja grande Un trozo de cartón
	Interacción en el juego	-Es capaz de compartir los juguetes de la clase. - Aporta ideas sobre las actividades a realizar	RELEVO CON OBSTACULOS  PAQUETE DE	20	Obstáculos variados
	Habilidades para desplazamiento	Conoce su aula y sus espacios de uso común	EL HADA	20	Patio
5 seman a	Expresión de emociones	-Emplea un tono de voz especialmente bajo, cuando se dirige a los adultos y a otros niños. Cuando se le habla frecuentemente baja la cabeza	EL BARCO SE HUNDE	15  15	Sillas Patio
	Habilidades de aseo personal	-Se inicia en el uso del pañuelo	EL PAÑUELO VOLADOR	20	Un pañuelo

	Conversación	-Sabe esperar a que terminen de habla, para hablar él -Escucha cuando habla otra persona.	DESCUBRIMIENTO DE COLORES	20	Objetos del aula.
6 semana	Habilidades de vestido	-Se quita y pone prendas muy sencillas y accesorios	QUIEN TIENE LA MASCARA	20	Mascara
	Habilidad de comida	-Se sirve líquidos y los transporta con vigilancia -Permanece sentado durante la comida y utiliza la servilleta	LA CARRERA DE LOS MOZOS  LOS DISTRAIDOS	20  20	Vasos descartables Bandejas Patio
	Autoafirmación	-Cuando los demás pretenden quitarle sus cosas sabe resolver con éxito la situación	LA PELOTA AL AIRE	20	Una pelota grande
7 semana	Habilidades para tareas sencillas, ayuda a los demás y uso de herramientas. Interacción en el juego	-Sabe dónde están los materiales de clase y colocarlos en su sitio, recordandoselo  -Es capaz de compartir los juguetes de la clase.	RELEVOS AL ESTALLIDO	20	Sillas Globos
	Habilidades de aseo personal	-Lavarse, enjuagarse y secarse las manos	LOS DISTRAIDOS	20	Patio
	Habilidades para desplazamiento	-Hacer recados sencillos dentro de su aula	EL CUBO Y LAS PELOTAS	20	Una caja Pelotas medianas

8 seman a	Autoafirmación	-Habitualmente busca protagonismos a través de demostraciones de fuerza	PELOTA NOMBRE	15 '	Pelota, muñeco o gorra
	Interacción en el juego	-Con frecuencia rompe las cosas de los demás. -Cuando juega con otros niños se deja mandara casi siempre.	EL BAILE DE LAS SILLAS	20 '	Sillas música
	Habilidades de desplazamiento  Conversación	-Se inicia en el reconocimiento del semáforo y cruceo peatonal. -Escucha cuando habla otra persona	COGER LAS CINTAS  CARRERA DE LAS SILLAS	20 '	Cintas de colores del semáforo

## 10. Presupuesto

### Gastos presupuestarios:

Actividad asociada (Número)	Gastos de operación	Cantidad	Costo Unitario	Costo total
1	Materiales para el programa de juego	72	12	S/ 864.00
2	Pasajes, refrigerios, copias. impresiones, papelería, etc	72	5	S/360

**11. Diseño de seguimiento y evaluación del plan de intervención del juego en las habilidades sociales de los niños.**

<b>DIMENSIÓN</b>	<b>INDICADOR</b>	<b>OBJETIVO</b>	<b>JUEGO</b>	<b>REGISTRO</b>
<b>INTERACCIÓN SOCIAL</b>	Interacción en el juego	Desarrollo de las relaciones sociales	EL LOBO Y LOS POLLITOS	Cuestionario para profesores inicial y final  Registro de los Juegos Trabajados
		Lograr la integración entre los compañeros	LOS BOTES SALVAVIDAS	
		Ejercitar la atención y la cooperación	PAQUETE DE ...	
		Desarrollo de las destrezas motoras	RELEVO CON OBSTACULOS	
		Desplazarse por todo el espacio	EL BAILE DE LAS SILLAS	
	Expresión de emociones	Desarrollo de la autoestima	ABRAZO GIGANTE	Valoración: SI NO
		Control emocional	EL BARCO SE HUNDE	
		Desarrollo de la espontaneidad y creatividad	LA MUÑECA	
	Autoafirmación	Lograr la relajación luego de una ardua tarea	LA MUÑECA	Observación del Tutor
		Desplazarse por todo el espacio	EL CONEJO PERDIDO	
		Ejercitar la memoria reconociendo el nombre de los compañeros	PELOTA NOMBRE	
		Desarrolla la agilidad, atención y el reconocimiento de los compañeros	LA PELOTA AL AIRE	



	Conversación	Desarrollo sensorial, relajación	REPITIENDO A CORO
		Desarrollo sensorial, atención, concentración	CARRERA DE LAS SILLAS
		Desarrollo de la espontaneidad y creatividad	LA MUÑECA
		Potenciar la agilidad mental, asociación de ideas y el conocimiento espacial	DESCUBRIMIENTO DE COLORES
<b>HABILIDADES DE AUTONOMÍA</b>	Habilidades de aseo personal	Desarrollo su destreza motora	EL PAÑUELO VOLADOR
		Desarrollo de la concentración y atención	LOS DISTRAIDOS
	Habilidades de comida	Desarrollo de la destreza motora gruesa y fina	LA CARRERA DE LOS MOZOS
		Permanecer sentados para realizar una actividad importante	LOS DISTRAIDOS
	Habilidades de vestido	Potencia la habilidad motriz y solución de problemas	QUIEN SE VISTE MAS RAPIDO
		Desarrollo de su memoria y atención	QUIEN TIENE LA MASCARA
	Habilidades para tareas sencillas, ayuda a los demás y uso de herramientas	Desarrollo de su destreza motora y trabajo en equipo	RELEVOS AL ESTALLIDO
		Desarrollo de su destreza viso-motora	RELEVOS PING PONG
	Habilidades para desplazamiento	Desarrollo de la percepción corporal	ABRAZO GIGANTE
		Logra la participación e integración al grupo	CARRERA DE LAS SILLAS
		Lograr la participación y dramatización,	EL HADA

		Desarrollo de la coordinación motora, agilidad y velocidad	COGER LAS CINTAS	
		Desarrollo de la coordinación viso-motora y velocidad.	EL CUBO Y LAS PELOTAS	

### 3.-Sostenibilidad

El presente proyecto de innovación tiene como objetivo transformar las habilidades de nuestros estudiantes y por supuesto debe ser transmitido a otros docentes del nivel a fin de ir usándolo como una estrategia y recurso para formar a los niños en valores y habilidades sociales básicas.

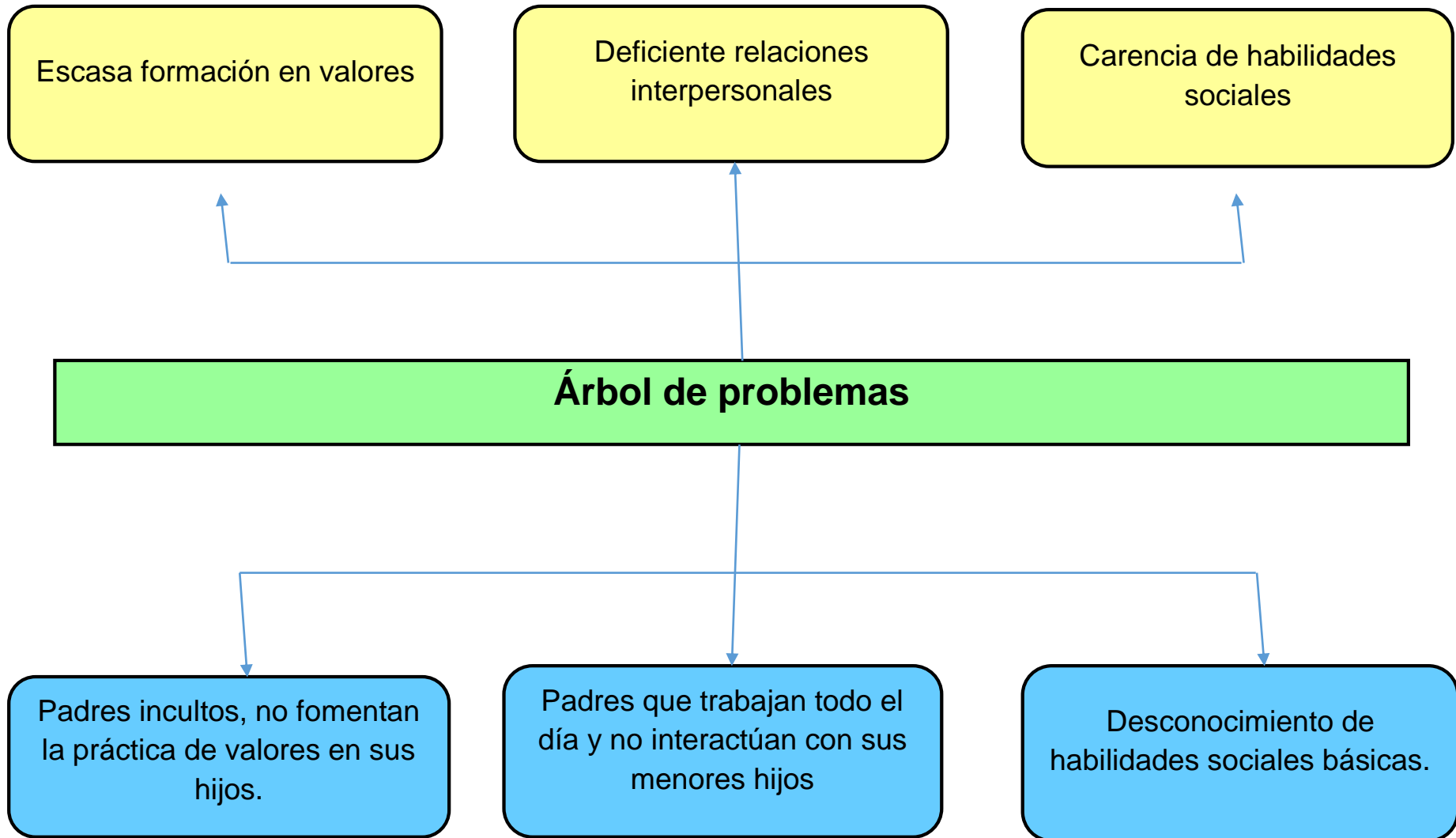
Para garantizar la sustentabilidad del taller, se debe contar con un ambiente suficientemente amplio que permita el desarrollo de las actividades propuestas, debe ser acogedora, con iluminación y ventilación adecuada, puede ser un ambiente abierto o cerrado. Así mismo, el lugar, debe estar debidamente organizado e implementado con materiales, y/o artículos necesarios para el desarrollo adecuado de las actividades propuestas.

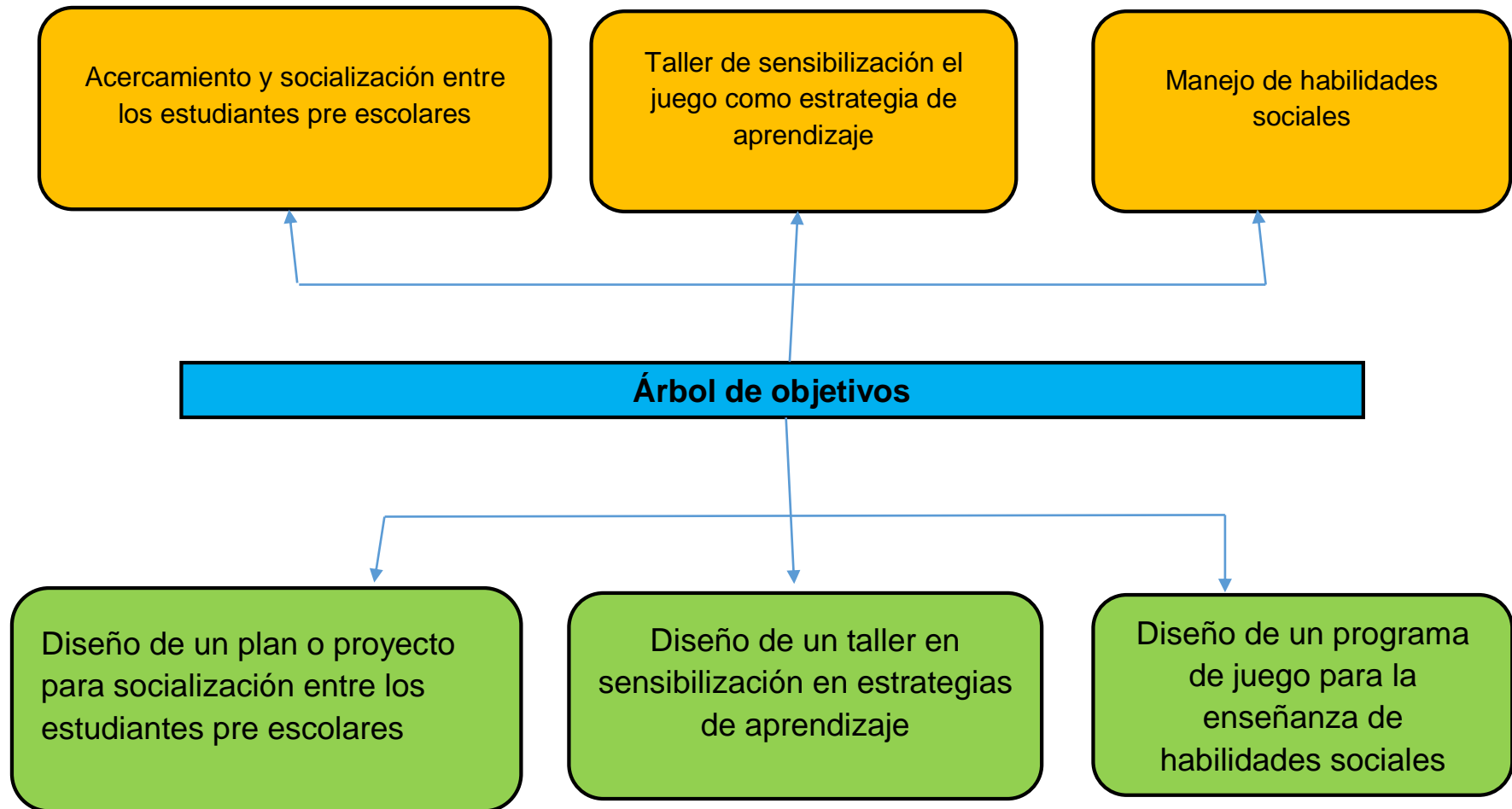
Al respecto es importante considerar que en la institución educativa se cuenta con un área destinada a la realización de las actividades, el mismo que será implementado y usado para el desarrollo de las actividades propuestas a desarrollar con los niños. Para las actividades a desarrollar con los padres y maestras se emplearon los salones de clase.

Se cuenta además con una especialista en desarrollo integral del niño que será la responsable de las actividades destinadas a las maestras y padres de familia, la misma que será la responsable de monitorear y evaluar las actividades propuestas.

Se cuenta además con el presupuesto requerido, el mismo que será asumido por el investigador.

Finalmente, dado que la propuesta está debidamente estructurada y validada, podrá ser replicada con otros niños de similares características, las docentes capacitadas inicialmente, serán las encargadas de capacitar a las maestras en el mismo centro educativo y otros aledaños con el fin de contribuir con el desarrollo integral de los niños del área rural distrito de Pueblo Nuevo – Yauyos.





## Referencias

- Aliaga, C (2010). *Programa de Juegos de Razonamiento Lógico para Estimular las Operaciones Concretas en Niños de Segundo Grado de Educación Primaria de la Institución Educativa Particular “Rosa de Santa María” de la Ciudad de Huancayo*. (Tesis Maestría). UNE Enrique Guzmán y Valle, Lima, Perú.
- Aguilera R. y Moscoso C. (2003). *Tesis de Desarrollo de una metodología de trabajo por rincones con niños de tres a cuatro años en el Centro Educativo “Mundo de Juguete”*. Cuenca.
- Ander-Egg, E. (1999). *El taller: una alternativa de renovación pedagógica, Río de La Plata: Magisterio*. Recuperado de <http://www.campusvirtuales.com.ar/campusvirtuales/comun/mensajes/206523/1/EI%20taller%20Ander%20Egg.pdf>
- Álvarez, A, otros. (2006). *Desarrollo de las habilidades sociales en niños de 3 – 6 años*. (3ª. edición), Madrid. Edit. Machado Libros.
- Apaza, V y Apaza, H. (2008). *Juegos Grupales para Niños*. Perú. Edit. Biblioteca Nacional del Perú
- Autores Varios. (2005). *366 Juegos para Educar*. Madrid: Edit. CCS.
- Bermúdez, M. (2010). Diseño, construcción y análisis psicométrico de una escala de competencia social para niños de 3 a 6 años. *Revista Iberoamericana de Psicología, Ciencia y Tecnología*, 3(1), 49-65. Recuperado de: [http://www.iberoamericana.edu.co/images/R04\\_ARTICULO5\\_PSIC.pdf](http://www.iberoamericana.edu.co/images/R04_ARTICULO5_PSIC.pdf)
- Bandura, A. (1971). *Teoría del Aprendizaje Social*. New York: General Learning Press.
- Bandura, A. (1977). *Teoría del Aprendizaje Social*. Madrid: Editorial Espasa – Calpe.
- Bernabeu, N. y Goldstein, A. (2009). *Creatividad y Aprendizaje*. España: Narcea.
- Caballo, V.E. (2007). *Manual de evaluación y entrenamiento de habilidades sociales*. (7ma. Edición), España: Editorial Siglo XXI, Editores S.A.
- Camacho, L. (2012). *El juego cooperativo como promotor de habilidades sociales en niñas de 5 años*. (Tesis de licenciatura. Pontificia Universidad católica del Perú). Lima, Perú. Recuperada de <http://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/>

bitstream/handle/123456789/4441/CAMACHO\_MEDINA\_LAURA\_JUEGO\_SOCIALES.pdf? sequence=1&isAllowed=y

- Carhuancho, D. (2010). *Las habilidades sociales y su relación con la inestabilidad emocional en los estudiantes de las Instituciones Educativas Públicas del nivel secundario de la provincia de Jauja* (Tesis Doctoral). UNE Enrique Guzmán y Valle, Lima, Perú.
- Centro de Investigaciones y Documentos Educativos. (1998). *Las Habilidades Sociales en el Currículo*. Ed. Secretaria General Técnica.
- Cuesta, P. Prieto, A. y Gil, P. (2016). Evaluación diagnóstica en la enseñanza conjunta de habilidades sociales y motrices en Educación Infantil. *Opción*, 32 (7), 505-525. Recuperado de <https://bit.ly/2M5fSSR>
- Dib, N. & Sturme, P. (2007). The effects of verbal instruction, modeling, rehearsal, and feedback on correct posture during flute playing. *Behavior Modification*, 31 (4), 382-388, available via: <http://dx.doi.org/10.1177/0145445506296798>.
- Editora Perú. (2001). *Constitución Política del Perú y Tratados sobre Derechos Humanos*. Perú. Ed. Editora Perú.
- Farreny, T. y Román, G. (2006). *El descubrimiento de sí mismo*. (4ta Ed). España: GRAÓ
- Federación Estatal de Asociaciones de Profesionales de Atención Temprana-GAT. (2010). *Guía del desarrollo infantil desde el nacimiento hasta los 6 años*. Madrid. Ed. Real Patrimonio sobre Discapacidad.
- Fernández, M. (2006). *Efectos de un Programa de Estimulación sobre las Habilidades Básicas para el Aprendizaje de la Lectura-Escritura*. (Tesis Maestría), UNMSM, Lima, Perú.
- Ferreira, A. (2003). *Sistema de Interacción Familiar Asociado a la Autoestima de Menores en Situación de Abandono Moral y Prostitución*. (Tesis Doctoral) UNMSM, Lima, Perú.
- Fingermann, G (1970). *El juego y sus proyecciones sociales*. Buenos Aires: El Ateneo.
- García, J y Fernández, F (2002). *Juego y Psicomotricidad*. España. Edit. CEPE.
- Garaigordobil, M (2003). *Programa de Intervención Psicológica en la Conducta Social Agresiva con Niños de 10 – 11 años*. (Tesis Maestría), España

- Goldstein AP, Sprafkin RP, Gershaw NJ, Klein P (1989). *Habilidades sociales y autocontrol en la adolescencia*. Un programa de enseñanza. Barcelona. Grupo Océano. (2012). *Manual de juegos*. España: OCEANO.
- Guitart, R. (2000). *101 Juegos, juegos no competitivos*. (11ª.edición). España: Graó.
- Hernández, R. y otros, (2010). *Metodología de la Investigación*, (5ª. edición). México, Mc Graw Hill.
- Huertas, R. (2017). *Habilidades sociales de los estudiantes de 4 años de la I.E.I. N° 001 María Concepción Ramos Campos - Piura, 2016* (Tesis de maestría en Educación con Mención en Psicopedagogía). Universidad de Piura. Facultad de Ciencias de la Educación. Piura, Perú.
- Justo y Azaño (2018). *Juego simbólico y las habilidades sociales en niños y niñas de Educación Inicial Intercultural Bilingüe de la Red "Vida Nueva" UGEL San Román – 2018*. (Tesis Universidad Peruana Unión. Lima-Perú
- Lévano, R. (2007). *Efectos de un programa de habilidades sociales para disminuir conductas antisociales de agresión, en alumnos del primer grado de secundaria en la Institución Educativa 2 de mayo del Callao*. (Tesis Doctoral), UNE Enrique Guzmán y Valle, Lima, Perú.
- Llanos, Claudia. (2006). *Efectos de un Programa de Enseñanza en Habilidades Sociales*", (Tesis Doctoral). Universidad de Granada, España
- Loza de los santos, M (2010). *Creencias Docentes sobre Conductas Agresivas de los Niños en la Institución Educativa de Educación Inicial*. (tesis licenciatura), Pontificia Universidad Católica. Lima, Perú.
- Ministerio de Educación. (1958). *Jugar es vivir*. Lima: Ministerio de educación.
- Ministerio de Educación. (2008). *Diseño Curricular Nacional de la Educación Básica*. Perú: Ministerio de Educación.
- Monjas, M. (1994). *Evaluación de la Competencia Social y las Habilidades Sociales en la edad escolar*. Madrid – España, Editorial Siglo XXI.
- Monjas, M. (1994). *Programa de Enseñanza de Habilidades Sociales de Interacción Social (PEHIS) para niños/as y adolescentes (3° ed.)*. Madrid – España, Editorial CEPE.
- Nalvarte, H. (2006). *Dinámica grupal*. Perú: Arco



- Negrete, E. (2015). *Estrategias didácticas de juegos cooperativos para desarrollar habilidades sociales en niños de 4 años de educación inicial*. (Tesis de Maestría, Universidad San Ignacio de Loyola. Lima, Perú). Recuperado de [repositorio.usil.edu.pe/bitstream/USIL/2206/2/2015\\_Negrete.pdf](http://repositorio.usil.edu.pe/bitstream/USIL/2206/2/2015_Negrete.pdf)
- Osés, R. M., Duarte, E. y Pinto, M. L. (2016). Juegos cooperativos: efectos en el comportamiento asertivo en niños de 6o. grado de escuelas públicas. *Revista Electrónica de Investigación Educativa*, 18(3), 176-186. Recuperado de <http://redie.uabc.mx/redie/article/view/886>
- Paula, I. (2000). *Habilidades Sociales. Educar hacia la Autorregulación*. Barcelona: Editorial ICE-Horsori.
- Piaget, J. (1985). *El nacimiento de la inteligencia en el niño*. Barcelona, España: Editorial crítica
- Piaget, J. (1988). *Psicología evolutiva de Jean Piaget* (Cuarta edición). México: Editorial Paidós Mexicana, S. A.
- Piaget, J. (1970). *El método genético en la Psicología del pensamiento. Psicología de la Educación*. Madrid: Morata.
- Ramos.G. (2016). *Taller Pequiclown y habilidades sociales en los niños de 5 años de la IEE Sagrado Corazón de Jesús N° 465-Huancayo*. (Tesis de la, Universidad Nacional del Centro del Perú). Recuperado de <http://repositorio.uncp.edu.pe/bitstream/handle/UNCP/3439/Ramos%20Alvarez.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Rangel, P. (2015). *Relación entre dinámica familiar y competencia social del niño preescolar de 3 a 5 años*. (Tesis de Maestría, Universidad Nacional Mayor de San Marcos, Lima, Perú). Recuperado de [cybertesis.unmsm.edu.pe/bitstream/cybertesis/4489/1/Rangel\\_cp.pdf](http://cybertesis.unmsm.edu.pe/bitstream/cybertesis/4489/1/Rangel_cp.pdf)
- Ríos, M. (1993). *Desarrollo social del Niño de 3 a 5 años*. (1ra Ed). Perú: U.N.E.
- Sánchez, Rosaura. (2002). *Efectos de un Programa Conductual en la Adquisición de Habilidades Sociales – Académicas y Sociales Básicas en Niños con Retardo en el Desarrollo*. (Tesis Maestría), UNE Enrique Guzmán y Valle, Lima, Perú.
- Sánchez, R y Valdivia. (1994). *Socialización Infantil Mediante el Juego en Sur Andino*. – Perú: Ed. PROPACEB. Lima, Perú.

- Spence, S., Donovan, C. & Brechman-Toussaint, M. (2000). The treatment of childhood social phobia: The effectiveness of a social skills training-based, cognitive-behavioral intervention, with and without parental involvement. *Journal of Child Psychology and Psychiatry*, 41 (6), 713-726, available via: <http://dx.doi.org/10.1111/1469-7610.00659>
- Soto, P. (2004). *Código de los Niños y Adolescentes*. Perú. Ed. Grafica Bernilla.
- Valencia, A. (2007). *Programa de apoyo psicosocial para niños con cáncer y sus familias*. (Disertación doctoral no publicada). Universidad Nacional Autónoma de México, Facultad de Psicología, México.
- Valles, A. y Valles, C. (1996). *Las Habilidades Sociales en la escuela*. España: EOS.
- Valles, A (1994). *Programas de Refuerzo de las Habilidades Sociales - II*. Madrid – España. Editorial EOS.
- Valles, A (1995). *Autoestima*. Segunda Edición. Madrid – España.
- Valles, A (1995). *Las Habilidades Sociales en el Trabajo*. Madrid – España. Editorial EOS.
- Vallés, A. & Vallés, C. (1996). *Las habilidades sociales en la escuela*. Madrid: EOS.
- Valles, A (2000). *Habilidades Sociales, programa para la competencia social y la convivencia*. Ediciones Libro Amigo. Lima – Perú.
- Venner, A. (2006). *40 Juegos para la Expresión Corporal*. España. OCTAEDRO.
- Vigotsky, L. (1996). *Obras Escogidas*, (t.4). España. Ed. Visor.
- Vygotsky, L. (1988). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Barcelona, España: Grijalbo.
- Ylarragorry, E. (2018). *Juegos cooperativos y su relación con las habilidades sociales*. (Tesis de Licenciatura). Universidad Católica Argentina. Recuperado de: <http://bibliotecadigital.uca.edu.ar/greenstone/cgi-bin/library.cgi?a=d&c=tesis&d=juegos-coperativos-relacion-habilidades>

## **Anexos**

## Anexo 1. Acta de Aprobación de Originalidad de trabajo de investigación



### ACTA DE APROBACIÓN DE ORIGINALIDAD DE TRABAJO ACADÉMICO

Yo, Estrella A. Esquiagola Aranda, docente de la Escuela de Posgrado de la Universidad César Vallejo filial Lima Norte.

La tesis titulada "El juego y su influencia en el desarrollo de las habilidades sociales en niños de Inicial de la provincia de Yauyos" del estudiante **Percy Madueño Ramos**, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 22% verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin.

La suscrita analizó dicho reporte y concluyó que cada una de las coincidencias detectadas no constituye plagio. A mi leal saber y entender la tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad César Vallejo.

Lima, 07 de febrero del 2020

Estrella A. Esquiagola Aranda

DNI:09975909

## Anexo 2. Pantallazo del Software Turnitin

The screenshot displays the Turnitin Feedback Studio interface within a Mozilla Firefox browser. The main document area shows the title "El juego y su influencia en el desarrollo de las habilidades sociales en niños de Inicial de la provincia de Yauyos" and the affiliation "UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO". The document is for a postgraduate program in Education. The author is Mg. Percy Madoño Ramos and the advisor is Dr. Ángel Salvatierra Melgar. The research line is "Innovaciones pedagógicas".

On the right side, a "Resumen de coincidencias" (Similarity Summary) panel is visible, showing a 22% similarity score. Below this, a list of sources is shown with their respective similarity percentages:

Rank	Source	Similarity
1	Entregado a Universida... Trabajo del estudiante	9 %
2	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	7 %
3	repositorio.usil.edu.pe Fuente de Internet	1 %
4	Entregado a Universida... Trabajo del estudiante	1 %
5	Entregado a Pennsylva... Trabajo del estudiante	1 %
6	bibliotecadigital uca.edu... Fuente de Internet	1 %
7	Entregado a Universida... Trabajo del estudiante	<1 %
8	Entregado a Universida... Trabajo del estudiante	<1 %

At the bottom of the interface, the status bar indicates "Página: 1 de 69", "Número de palabras: 13391", and "Text-only Report High Resolution Activado". The system clock shows 14:38 on 7/02/2020.

### Anexo 3. Formulario de autorización para la publicación electrónica del trabajo de investigación



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

Centro de Recursos para el Aprendizaje y la Investigación (CRAI)  
"César Acuña Peralta"

## FORMULARIO DE AUTORIZACIÓN PARA LA PUBLICACIÓN ELECTRÓNICA DE LAS TESIS

### 1. DATOS PERSONALES

Apellidos y Nombres: (solo los datos del que autoriza)

MADUEÑO RAMOS, PERCY

D.N.I. : 10492469

Domicilio : A.V. HUAROCHIRI 391 URB. COVIMA - LA MOLINA

Teléfono : Fijo : 6545279 Móvil : 964122672

E-mail : percy.mr.18@yahoo.es

### 2. IDENTIFICACIÓN DE LA TESIS

Modalidad:

Tesis de Pregrado

Facultad : .....

Escuela : .....

Carrera : .....

Título : .....

Tesis de Posgrado

Maestría

Doctorado

Grado : DOCTOR

Mención : EDUCACIÓN

### 3. DATOS DE LA TESIS

Autor (es) Apellidos y Nombres:

MADUEÑO RAMOS, PERCY

Título de la tesis:

PROGRAMA DE JUEGO Y SU INFLUENCIA EN EL DESARROLLO

DE LAS HABILIDADES SOCIALES EN NIÑOS DE INICIAL DE LA

PROVINCIA DE YAUYOS

Año de publicación : 2019

### 4. AUTORIZACIÓN DE PUBLICACIÓN DE LA TESIS EN VERSIÓN ELECTRÓNICA:

A través del presente documento, autorizo a la Biblioteca UCV-Lima Norte, a publicar en texto completo mi tesis.

Firma : 

Fecha : 10-10-19

## Anexo 4. Autorización de la Versión final del Trabajo de Investigación



# UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

### AUTORIZACIÓN DE LA VERSIÓN FINAL DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

CONSTE POR EL PRESENTE EL VISTO BUENO QUE OTORGA EL ENCARGADO DE INVESTIGACIÓN DE

### ESCUELA DE POSGRADO

A LA VERSIÓN FINAL DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN QUE PRESENTA:

PERCY MADUENO RAMOS

INFORME TITULADO:

PROGRAMA DE JUEGO Y SU INFLUENCIA EN EL DESARROLLO  
DE LAS HABILIDADES SOCIALES EN NIÑOS DE INICIAL DE LA  
PROVINCIA DE YAUYOS

PARA OBTENER EL TÍTULO O GRADO DE:

DOCTOR EN EDUCACIÓN

SUSTENTADO EN FECHA: 06 - AGOSTO - 2019

NOTA O MENCIÓN: APROBADO POR MAYORÍA.



[Firma]  
FIRMA DEL ENCARGADO DE INVESTIGACIÓN

## Anexo 5. Instrumentos

### ESCALA DE OBSERVACIÓN PARA PROFESORES – INTERACCIÓN SOCIAL Y HABILIDADES DE AUTONOMÍA PARA 5 AÑOS.

Nombre del niño: .....

Fecha.....

De las siguientes afirmaciones señale cual es la respuesta que mejor describe los comportamientos habituales del niño. Elije solo una de las opciones indicadas. Tenga en cuenta que para responder debe considerar los comportamientos efectivos del niño es decir su comportamiento observable durante los tres meses. Las opciones son las siguientes: No. A veces SI,

#### Escala de apreciación de las habilidades sociales en la infancia

##### I. Habilidades básicas de interacción social

ITEMS		CALIFICACIÓN		
1	Mira a la cara de las personas al relacionarse con ellas.	1	2	3
2	Actúa de manera amistosa y cordial en su relación con otros niños.	1	2	3
3	Escucha cuando se le habla.	1	2	3
11	Sonríe a los demás cuando es oportuno.	1	2	3
14	Se expresa verbalmente con facilidad.	1	2	3
20	Actúa de manera amistosa y cordial en su relación con el adulto.	1	2	3

##### II. Habilidades de la iniciación de la interacción social y habilidades conversacionales

ITEMS		CALIFICACIÓN		
6	Se despide adecuadamente al terminar la conversación, actividad... con otras	1	2	3
12	Entabla conversación con el adulto por iniciativa propia.	1	2	3
15	Busca una vía alternativa adecuada cuando al intentar iniciar una actividad	1	2	3
16	Se integra en el juego, actividad, de otros niños.	1	2	3
17	Saluda cuando alguien se dirige a él.	1	2	3
19	Pregunta cuando no comprende, tiene dudas, quiere saber algo,...	1	2	3
21	Pregunta cuando se le pregunta alguna cosa.	1	2	3
23	Responde adecuadamente cuando otro niño se dirige a él.	1	2	3
25	Ofrece sugerencias, ideas, para el juego, actividad,...	1	2	3
26	Entabla conversación con otros niños por iniciativa propia.	1	2	3



28	Acepta sugerencias, ideas, para el juego, actividad,...	1	2	3
32	Responde adecuadamente cuando el adulto se dirige a él.	1	2	3
34	Responde adecuadamente cuando el otro desea finalizar la conversación,	1	2	3
37	En una conversación con otras personas, respeta los turnos de palabra.	1	2	3
38	Secunda las iniciativas de los otros en el juego, actividad,...	1	2	3
45	Saluda al dirigirse a otra persona.	1	2	3
57	Se relaciona con otras personas con facilidad.	1	2	3

### III. Habilidades para cooperar y compartir

ITEMS		CALIFICACIÓN		
8	Actúa de acuerdo con las normas que se han acordado.	1	2	3
10	Pide ayuda o favor cuando lo necesita.	1	2	3
18	Intercede a favor de otro.	1	2	3
22	Participa y se interesa por las actividades que se	1	2	3
30	Reconoce cuando ha ganado.	1	2	3
35	Ayuda a otras personas cuando se lo piden o lo	1	2	3
36	Sigue las reglas de juego o actividad que se realiza.	1	2	3
39	Reconoce cuando ha perdido.	1	2	3
40	Pide perdón o dice "lo siento" por iniciativa propia.	1	2	3
41	Da las gracias por iniciativa propia.	1	2	3
42	Pide prestado cuando lo necesita.	1	2	3
43	Muestra interés por lo que sucede a los demás.	1	2	3
44	Muestra amabilidad cuando otro niño tiene problema.	1	2	3
46	Pide las cosa "por favor" por iniciativa propia.	1	2	3
47	Busca vía alternativa adecuada cuando al pedir un favor a otra persona ésta	1	2	3
50	Presta y comparte sus cosas con los demás.	1	2	3
51	Utiliza material, juegos con otros niños adecuadamente.	1	2	3

### IV. Habilidades relacionadas con las emociones y los sentimientos

ITEMS		CALIFICACIÓN		
29	Expresa adecuadamente sus emociones o sentimientos desagradables (miedo,	1	2	3
48	Expresa adecuadamente sus emociones o sentimientos agradables (alegría,	1	2	3
52	Responde adecuadamente ante las emociones o sentimientos desagradables	1	2	3
54	Responde adecuadamente ante las emociones o sentimientos agradables de	1	2	3

## V. Habilidades de autoafirmación

ITEMS		CALIFICACIÓN		
4	Deja trabajar, jugar, etc. A sus compañeros sin molestarles.	1	2	3
5	Cuando otras personas le hacen un cumplido, elogio, alabanza,...les sonrío,	1	2	3
7	Expresa comentarios positivos y agradables de sí mismo.	1	2	3
9	Cuando tiene un problema con otro niño lo soluciona por sí solo.	1	2	3
13	Expresa simpatía hacia los demás.	1	2	3
24	Expresa las propias ideas y opiniones.	1	2	3
27	Expresa insatisfacción si alguien vulnera sus derechos o ante el desacuerdo.	1	2	3
31	Es respetuoso cuando entra en desacuerdo o conflicto con otras personas.	1	2	3
33	Busca una vía alternativa adecuada cuando al expresar desacuerdo se le	1	2	3
49	Elogia, alaba o felicita al adulto.	1	2	3
53	Reconoce cuando ha hecho alguna cosa mal.	1	2	3
55	Cuida las cosas que no son tuyas.	1	2	3
56	Anima, elogia, alaba o felicita a otros niños.	1	2	3
58	Gratifica a los demás con una mirada, un abrazo, una sonrisa...	1	2	3

### Niveles y rango

Alto (136-174)

Medio (97-135)

Bajo (58-96)

## RELACIÓN DE JUEGOS

Clasificación del juego	Juego
<b>N°</b>	Juegos con distintos objetos
<b>1</b>	El lobo y los pollitos
<b>2</b>	Relevo al estallido
<b>3</b>	Relevo con obstaculos
<b>4</b>	Abrazo gigante
<b>5</b>	Carrera de las sillas
<b>6</b>	El hada
<b>7</b>	Coger las cintas
<b>8</b>	Pelota al aire
	Juegos constructivos
<b>9</b>	El pañuelo volador
<b>10</b>	Los distraídos
<b>11</b>	El barco se hunde
<b>12</b>	Relevo ping pong
<b>13</b>	Pelota nombre
<b>14</b>	Descubrimiento de colores
<b>15</b>	Carrera de los mozos
<b>16</b>	Quien se viste más rápido
	Juego de reglas
<b>17</b>	El baile de las sillas
<b>18</b>	El conejito perdido
<b>19</b>	La muñeca
<b>20</b>	Los botes salvavidas
<b>21</b>	Quien tiene la mascara
<b>22</b>	Paquete de
<b>23</b>	Repitiendo a coro
<b>24</b>	El cubo y las pelotas

### Programación de las sesiones de juego

MES	FECHA	ACTIVIDAD DE JUEGO
Octubre	1 semana	El lobo y los pollitos
		La muñeca
		Repitiendo a coro
Octubre	2 semana	Quien se viste más rápido
		Abrazo gigante
		Los botes salvavidas
Octubre	3 semana	El conejo perdido
		Relevos ping pong
		El hada
Octubre	4 semana	El barco se hunde
		El pañuelo volador
		La carrera de los mozos
Noviembre	5 semana	La pelota al aire
		Relevos al estallido
		Los distraídos
Noviembre	6 semana	El cubo y las pelotas
		Pelota nombre
		Quien tiene la máscara
Noviembre	7 semana	Descubrimiento de colores
		Carrera de las sillas
		Paquete de ...
Noviembre	8 semana	Relevo con obstáculos
		Coger las cintas
		El baile de las sillas

**Programación general de la intervención del juego en las habilidades sociales de los niños**

Dimensión	Indicador	Objetivo	Juego	Registro
<b>INTERACCIÓN SOCIAL</b>	Interacción en el juego	Desarrollo de las relaciones sociales	El lobo y los pollitos	Cuestionario para profesores inicial y final  Registro de los Juegos Trabajados  Valoración: SI NO  Observación del Tutor
		Lograr la integración entre los compañeros	Los botes salvavidas	
		Ejercitar la atención y la cooperación	Paquete de ...	
		Desarrollo de las destrezas motoras	Relevo con obstáculos	
		Desplazarse por todo el espacio	El baile de las sillas	
	Expresión de emociones	Desarrollo de la autoestima	Abrazo gigante	
		Control emocional	El barco se hunde	
		Desarrollo de la espontaneidad y creatividad	La muñeca	
	Autoafirmación	Lograr la relajación luego de una ardua tarea	La muñeca	
		Desplazarse por todo el espacio	El conejo perdido	
	Autoafirmación	Ejercitar la memoria reconociendo el nombre de los compañeros	Pelota nombre	

		Desarrolla la agilidad, atención y el reconocimiento de los compañeros	La pelota al aire
	Conversación	Desarrollo sensorial, relajación	Repitiendo a coro
		Desarrollo sensorial, atención, concentración	Carrera de las sillas
		Desarrollo de la espontaneidad y creatividad	La muñeca
		Potenciar la agilidad mental, asociación de ideas y el conocimiento espacial	Descubrimiento de colores
<b>HABILIDADES DE AUTONOMÍA</b>	Habilidades de aseo personal	Desarrollo su destreza motora	El pañuelo volador
		Desarrollo de la concentración y atención	Los distraídos
	Habilidades de comida	Desarrollo de la destreza motora gruesa y fina	La carrera de los mozos
		Permanecer sentados para realizar una actividad importante	Los distraídos
		Potencia la habilidad motriz y solución de problemas	Quien se viste más rápido

	Habilidades de vestido	Desarrollo de su memoria y atención	Quien tiene la mascara	
	Habilidades para tareas sencillas, ayuda a los demás y uso de herramientas	Desarrollo de su destreza motora y trabajo en equipo	Relevos al estallido	
		Desarrollo de su destreza viso-motora	Relevos ping pong	
	Habilidades para desplazamiento	Desarrollo de la percepción corporal	Abrazo gigante	
		Logra la participación e integración al grupo	Carrera de las sillas	
		Lograr la participación y dramatización,	El hada	
		Desarrollo de la coordinación motora, agilidad y velocidad	Coger las cintas	
		Desarrollo de la coordinación viso-motora y velocidad	El cubo y las pelotas	

## Programación semanal de las actividades de juego para niños

FECHA	INDICADOR	HABILIDAD	ACTIVIDAD DE JUEGO	T'	MATERIAL
1 semana	Interacción en el juego	-Se acerca a los niños para realizar alguna actividad que le interesa	El lobo y los pollitos	20'	Patio Soguillas o cintas de colores
	Expresión de emociones	-Normalmente es aceptado por los otros niños. -En general es comunicativo, se expresa espontáneamente	La muñeca	20'	Una muñeca
	Autoafirmación Conversación	- A menudo pega a los otros niños. - Espontáneamente puede contar algún acontecimiento que le acaba de ocurrir	La muñeca	20'	Una muñeca
2 semana	Habilidad de vestido	-Ponerse él solo la chompa, casaca, gorro, la chalina. -Ponerse y quitarse los calcetines, zapatos y con ayuda amarrárselos. -Colabora en el cuidado de la clase	Quien se viste más rápido	20'	Prendas de vestir
	Habilidades para desplazamiento	-Sabe colocarse y permanecer en fila cuando se le pide	Abrazo gigante	20'	Patio
	Interacción en el juego	-Cuando la situación invita a jugar con otros niños él permanece solo.	Los botes salvavidas	20'	Tiza, aros



3 semana	Autoafirmación	-Tiende a estar frecuentemente junto al adulto para sentirse seguro	El conejo perdido	20'	Patio
	Conversación	-Cuando se cuenta un cuento corto, a menudo le cuesta permanecer atento hasta el final -Retiene pequeños mensajes respondiendo a lo que se le pregunta	Repitiendo a coro	10'	Patio
	Expresión de emociones	-Provoca a otros niños pegándoles o quitándoles sus cosas. -Frecuentemente requiere la aprobación del adulto para resolver conflictos personales o con otros niños	Abrazo gigante	20'	Patio
4 semana	Habilidades para tareas sencillas, ayuda a los demás y uso de herramientas	-Usar punzones, tajadores, tijeras, con supervisión	Relevos ping pong	20'	Bolitas de ping pong Una caja grande Un trozo de cartón
	Interacción en el juego	-Es capaz de compartir los juguetes de la clase. - Aporta ideas sobre las actividades a realizar	Relevo con obstáculos  Paquete de	20'	Obstáculos variados
	Habilidades para desplazamiento	Conoce su aula y sus espacios de uso común	El hada	20'	Patio

5 semana	Expresión de emociones	-Emplea un tono de voz especialmente bajo, cuando se dirige a los adultos y a otros niños. -Cuando se le habla frecuentemente baja la cabeza	El barco se hunde	15'  15'	Sillas  Patio
	Habilidades de aseo personal	-Se inicia en el uso del pañuelo	El pañuelo volador	20'	Un pañuelo
	Conversación	-Sabe esperar a que terminen de habla, para hablar él -Escucha cuando habla otra persona.	Descubrimiento de colores	20'	Objetos del aula.
6 semana	Habilidades de vestido	-Se quita y pone prendas muy sencillas y accesorios	Quien tiene la máscara	20'	Máscara
	Habilidad de comida	-Se sirve líquidos y los transporta con vigilancia -Permanece sentado durante la comida y utiliza la servilleta	La carrera de los mozos  Los distraídos	20'  20'	Vasos descartables Bandejas Patio
	Autoafirmación	-Cuando los demás pretenden quitarle sus cosas sabe resolver con éxito la situación	La pelota al aire	20'	Una pelota grande
7 semana	Habilidades para tareas sencillas, ayuda a los demás y uso de herramientas. Interacción en el juego	-Sabe dónde están los materiales de clase y colocarlos en su sitio, recordándoselo  -Es capaz de compartir los juguetes de la clase.	Relevos al estallido	20'	Sillas Globos

	Habilidades de aseo personal	-Lavarse, enjuagarse y secarse las manos	Los distraídos	20'	Patio
	Habilidades para desplazamiento	-Hacer recados sencillos dentro de su aula	El cubo y las pelotas	20'	Una caja Pelotas medianas
8 semana	Autoafirmación	-Habitualmente busca protagonismos a través de demostraciones de fuerza	Pelota nombre	15'	Pelota, muñeco o gorra
	Interacción en el juego	-Con frecuencia rompe las cosas de los demás. -Cuando juega con otros niños se deja mandara casi siempre.	El baile de las sillas	20'	Sillas música
	Habilidades de desplazamiento  Conversación	-Se inicia en el reconocimiento del semáforo y cruce peatonal. -Escucha cuando habla otra persona	Coger las cintas  Carrera de las sillas	20'	Cintas de colores del semáforo

## **Relación de juegos para desarrollar las habilidades sociales.**

Juegos con distintos objetos:

### **1. EL LOBO Y LOS POLLITOS**

**PARTICIPANTE:** NIÑOS DE 5 AÑOS

**ESCENARIO:** patio

**DURACIÓN:** 20'

**MATERIALES:** Soguillas o cintas de colores

**PARTICIPANTES:** 10 Participantes

**OBJETIVO:** Que los niños y las niñas enriquezcan sus relaciones sociales con sus iguales

**DESCRIPCIÓN - EJECUCIÓN:**

Una niña(o) hace de lobo, y todos los otros niños de pollitos, tanto el lobo como los pollitos tienen sus casas. El lobo duerme en su casa, los pollitos salen piando de la suya a pasear, interrumpiendo el sueño del lobo. El lobo sale en persecución de los pollitos y los que son cogidos se convierten en lobos. Termina el juego cuando todos han sido conducidos a la casa del lobo.

### **2. RELEVOS AL ESTALLIDO**

**PARTICIPANTE:** NIÑOS DE 5 AÑOS

**ESCENARIO:** patio, sillas y globos

**DURACIÓN:** 20'

**MATERIALES:** un globo para cada jugador

**OBJETIVO:** Que los niños y las niñas desarrollen su destreza motora y trabajo en equipo

**DESCRIPCIÓN - EJECUCIÓN:**

Los grupos están dispuestos uno junto al otro en dos filas de relevos. Delante de cada relevo hay, sobre una silla o en el suelo, tantos globos como jugadores hay en el grupo. Al adelante, dado con un estallido de un globo, los primeros jugadores toman un globo, y lo hacen estallar sentándose encima. Todos los globos deben ser reventados, gana el grupo que lo haga primero.

### **3. RELEVOS CON OBSTÁCULOS**

PARTICIPANTE: NIÑOS DE 5 AÑOS

ESCENARIO: patio

DURACIÓN: 20'

MATERIALES: VARIADOS

OBJETIVO: Que los niños y las niñas desarrollen su destreza motora

DESCRIPCIÓN - EJECUCIÓN:

Los jugadores están juntos en filas de relevos. Al adelante, los primeros jugadores de cada grupo salen a la carrera, dan la vuelta al llegar a una señal lo tocan y vuelve al grupo. El siguiente jugador solo puede salir cuando es tocado por el jugador que salió primero

Para hacer más difícil el juego, se ponen obstáculos. El que comete un error debe regresar al punto de partida y volver a intentar (máx. 3 errores)

Saltar o arrastrarse en obstáculos de todo genero

### **4. ABRAZO GIGANTE**

PARTICIPANTE: NIÑOS DE 5 AÑOS

ESCENARIO: patio

DURACIÓN: 20'

MATERIALES: ninguno

OBJETIVO: Desarrollo de la percepción corporal.

DESCRIPCIÓN - EJECUCIÓN:

Los participantes tomados de la mano forman una fila, mientras cantan una canción escogida el participante que está en uno de los extremos permanece inmóvil, y el jugador que está en el otro extremo empieza a dar vueltas en círculo, obligando a la fila a enrollarse, es muy importante no soltarse, al terminar se dan saltos de alegría y si no se han soltado, el último gira en sentido inverso volviendo a la situación inicial.

## **5. CARRERA DE SILLAS**

PARTICIPANTE: NIÑOS DE 5 AÑOS

ESCENARIO: patio, aula.

DURACIÓN: 20'

MATERIALES: sillas, equipo de música.

OBJETIVO: Lograra la participación e integración al grupo.

DESCRIPCIÓN - EJECUCIÓN:

Colocan en círculo tantas sillas como jugadores, los jugadores darán vueltas por el interior del círculo, cuando se les muestra una paleta de color verde corren y cuando se les muestre una paleta de color rojo los niños deben buscar una silla para sentarse, en el transcurso de retirar la sillas se les muestra el color ámbar, el que no quede sentado se retira del círculo, otra vez se quitan unas sillas y se inicia el juego hasta que quede una sola silla.

## **6. EL HADA**

PARTICIPANTE: NIÑOS DE 5 AÑOS

ESCENARIO: patio, aula

DURACIÓN: 20'

MATERIALES: música alegre y animada

OBJETIVO: Lograr la participación y dramatización, aceptar una nueva forma de desplazamiento.

DESCRIPCIÓN – EJECUCIÓN:

Los niños se mueven por el patio libremente al compás de la música, cuando la música se para ellos también se paran, el hada (la maestra) toca un niño y le da una instrucción al oído (eres una rana, eres un canguro, eres Superman, etc.) el niño traduce con sus gestos la instrucción, se vuelve a poner la música y los niños tocados continúan respetando la instrucción y así se va tocando a todos.

## **7. COGER LAS CINTAS**

PARTICIPANTE: NIÑOS DE 5 AÑOS

ESCENARIO: patio

DURACIÓN: 20'

MATERIALES: cintas de tres colores, tantas como los participantes en el juego.

**OBJETIVO:** Desarrollo de la coordinación motora, agilidad y velocidad.

**DESCRIPCIÓN - EJECUCIÓN:**

Se forman tres equipos. Cada niño se coloca una cinta del color correspondiente a su grupo en la parte trasera de la cintura (colgando de los pantalones, cinturón) el juego consiste en coger las cintas de los demás, el educador o un niño indica el color que se ha de cazar. Cuando se coge una cinta se coloca junto a la propia, el niño que se queda sin cinta puede recuperarla.

## **8. PELOTA AL AIRE**

**PARTICIPANTE:** NIÑOS DE 5 AÑOS

**ESCENARIO:** PATIO

**DURACIÓN:** 20'

**MATERIALES:** una pelota grande.

**OBJETIVO:** Desarrolla la puntería, la potencia del lanzamiento, la agilidad, la atención.

**DESCRIPCIÓN - EJECUCIÓN:**

Un niño lanza la pelota al aire y pronuncia el nombre de un compañero, este rápidamente, ha de atrapar la pelota antes de que llegue al suelo, volver a decir un nombre y lanzar la pelota al aire o intenta tocar con ella al niño que tiene más cerca, el que coge la pelota vuelve a empezar el juego.

## **JUEGOS CONSTRUCTIVOS:**

### **9. EL PAÑUELO VOLADOR**

**PARTICIPANTE:** NIÑOS DE 5 AÑOS

**ESCENARIO:** patio

**DURACIÓN:** 20'

**MATERIALES:** Pañuelo

**OBJETIVO:** Que los niños y las niñas desarrollen su destreza motora

**DESCRIPCIÓN - EJECUCIÓN:**

Los jugadores, formando un círculo, se colocan de rodillas con los brazos en alto y la vista al centro. Uno de los jugadores sostiene el pañuelo, de pie en el exterior del círculo.

El jugador que se encuentra fuera del círculo, corre a su alrededor, sosteniendo suavemente el pañuelo y pasándolo encima de las manos de los jugadores, de modo que estos puedan tocarlo.

El que logre atraparlo, corre en la misma dirección y en la misma forma que el anterior, ocupando este el puesto vacío en la siguiente vuelta. El que tome el pañuelo más de dos veces, se retirará, para que juegue el mayor número. Debe retirarse también el que se sienta sobre los talones o se ponga de pie para tomar el pañuelo.

## **10. LOS DISTRAÍDOS**

**PARTICIPANTE:** NIÑOS DE 5 AÑOS

**ESCENARIO:** patio

**DURACIÓN:** 20'

**MATERIALES:**

**OBJETIVO:** Que los niños y las niñas traten de crear un ambiente acogedor entre los participantes y medir su grado de concentración

**DESCRIPCIÓN - EJECUCIÓN:**

Los participantes pueden estar parados o sentados.

El modelador pedirá a los participantes bastante atención

El modelador mencionará algunas partes de su cuerpo cogiéndose otras, a fin de ver quienes están concentrados y quienes no

Los que “pierden” estarán sujetos a obedecer las órdenes del grupo.

## **11. EL BARCO SE HUNDE**

**PARTICIPANTE:** NIÑOS DE 5 AÑOS

**ESCENARIO:** patio

**DURACIÓN:** 10'

**MATERIALES:** Sillas

**OBJETIVO:** Que los niños y las niñas fomenten un ambiente propicio a fin de generar expectativas respecto a una actividad o reunión concreta

**DESCRIPCIÓN - EJECUCIÓN:**

Los participantes se sientan en las sillas formando un círculo, quedando el moderador al centro.



El moderador indica lo sgte.: cuando diga al lado rojo o al lado azul, todos deben avanzar hacia este lado sin mover la silla, la orden se hace cada vez más rápido hasta que el moderador diga EL BARCO SE HUNDE, y todos los niños debe moverse por todo el lugar, momento en que este aprovecha para sentarse quedando un participante parado, quien tendrá que dirigir la dinámica. Esta orden se repite según se crea conveniente teniendo en cuenta no exceder los diez minutos.

## **12. RELEVOS PING PONG**

ESCENARIO: patio

DURACIÓN: 20'

MATERIALES: pelotas de ping pong, una caja grande, un trozo de cartón

OBJETIVO: Que los niños y las niñas desarrollo su destreza viso-motora

DESCRIPCIÓN - EJECUCIÓN:

Estos relevos tienen en común la habilidad en el manejo de las pelotas de ping pong ligeras y saltarinas. El que después de tres tentativas no lo consigue, deja el puesto al jugador siguiente.

PELOTA CESTA. Sobre el suelo se coloca una caja grande, se hace saltar sobre el pavimento la pelota de ping pong de tal modo que de revote en revote vaya a caer en la caja.

PELOTAS AL VIENTO. Con el pedazo de cartón se produce un fuerte viento que empuja la pelota de ping pong rodando por el suelo hasta que llegue a una meta y luego hace el retorno otro jugador del equipo hasta llegar de donde partieron, si la pelota se sale de los límites del juego, el jugador pierde y se pone a otro jugador.

## **13. PELOTA - NOMBRE**

PARTICIPANTE: NIÑOS DE 5 AÑOS

ESCENARIO: aula

DURACIÓN: 15'

MATERIALES: pelota, muñeco o gorra.

OBJETIVO: Ejercitar la memoria reconociendo el nombre de los compañeros.

DESCRIPCIÓN - EJECUCIÓN:

En círculo, los jugadores se pasan la pelota, quien recibe debe decir su nombre y pasar la pelota a alguien que aún no la haya recibido hasta el último participante diga su nombre.

#### **14. DESCUBRIMIENTO DE COLORES**

PARTICIPANTE: NIÑOS DE 5 AÑOS

ESCENARIO: aula

DURACIÓN: 20'

MATERIALES: objetos del aula.

OBJETIVO: Potenciar la agilidad mental, asociación de ideas y el conocimiento espacial.

DESCRIPCIÓN - EJECUCIÓN:

Los niños situados en círculo y por turno, han de nombrar cosas de un color determinado que se encuentren a la vista. El que ya no encuentra ningún objeto tendrá un castigo dicho por sus compañeros, y se vuelve a empezar el juego con otro color.

#### **15. LA CARRERA DE LOS MOZOS**

PARTICIPANTE: NIÑOS DE 5 AÑOS

ESCENARIO: patio

DURACIÓN: 20'

MATERIALES: vasos descartables y bandejas.

OBJETIVO: Potenciar la destreza motora gruesa y fina.

DESCRIPCIÓN - EJECUCIÓN:

Los niños deberán servir un líquido en un vaso descartable y colocarlo este vaso en una bandeja que luego lo llevarán sin derramar hasta una meta definida.

#### **16. QUIEN SE VISTE MAS RÁPIDO**

PARTICIPANTE: NIÑOS DE 5 AÑOS

ESCENARIO: patio

DURACIÓN: 20'

MATERIALES: distintas prendas de vestir.

**OBJETIVO:** Potenciar la agilidad motriz y solución de problemas.

**DESCRIPCIÓN - EJECUCIÓN:**

Se forma grupos de dos niños, uno de ellos de ayudará a vestir a su compañero el grupo que termine más rápido de ponerse todas las prendas ganará.

**JUEGOS DE REGLAS:**

### **17. EL BAILE DE LAS SILLAS**

**PARTICIPANTE:** NIÑOS DE 5 AÑOS

**ESCENARIO:** patio

**DURACIÓN:** 20'

**MATERIALES:** Tantas sillas como participantes, menos uno, una grabadora

**OBJETIVO:** Que los niños y las niñas se desplacen su cuerpo por todo el espacio

**DESCRIPCIÓN - EJECUCIÓN:**

Se marcan dos círculos concéntricos, separados uno de otro por una distancia de un metro; en el círculo interior se colocan las sillas, en el exterior las niñas o niños. Los alumnos se colocan mirando hacia la derecha o la izquierda, con las manos en las caderas. A medida que toca la música, ellos deben bailar, pero tan luego se suspende la música, los jugadores corren a sentarse en las sillas; el alumno que no ha podido ubicarse, queda excluido y se retira con una silla. Se reanuda el juego hasta quedar un solo jugador con la última silla, quien será el ganador.

### **18. EL CONEJO PERDIDO**

**PARTICIPANTE:** NIÑOS DE 5 AÑOS

**ESCENARIO:** patio

**DURACIÓN:** 20'

**MATERIALES:** Ninguno

**OBJETIVO:** Que los niños y las niñas desplacen su cuerpo por todo el espacio

**DESCRIPCIÓN - EJECUCIÓN:**

La casita de los conejos es formada por 2 niños enlazados de las manos; varias de estas casitas se ubican alrededor de una circunferencia trazada.

Los niños que hacen de conejos se encuentran dentro de sus casitas, menos uno que queda al centro de la circunferencia y es el conejo perdido.

A la señal que se da, los niños que hacen de conejos corren en diferentes direcciones a cambiar de casa, quedándose uno sin casa. Ese es el conejito perdido.

Después de un tiempo prudencial se turna a los jugadores, los conejos deben hacer de casa y los que hacen de casa, hacen de conejos. En tres tiempos todos los niños habrán participado activamente en el juego.

## **19. LA MUÑECA**

**PARTICIPANTE:** NIÑOS DE 5 AÑOS

**ESCENARIO:** patio

**DURACIÓN:** 20'

**MATERIALES:** una muñeca

**OBJETIVO:** Que los niños y las niñas se relajen luego de una ardua tarea

**DESCRIPCIÓN - EJECUCIÓN:**

Los participantes forman un círculo, alrededor de la muñeca, en tanto el moderador queda fuera de él para dirigir el juego.

El moderador indica a los participantes que se acerquen uno a uno al centro y le den una caricia o beso a la muñeca en la parte que deseen. Se debe tratar de no repetir la zona escogida por los otros participantes.

El modelador dará la siguiente orden: ahora cada uno de ustedes hará lo mismo que hicieron a la muñeca a quien tienen al lado derecho, señalando quien comienza

## **20. LOS BOTES SALVAVIDAS**

**PARTICIPANTE:** NIÑOS DE 5 AÑOS

**ESCENARIO:** patio

**DURACIÓN:** 20'

**MATERIALES:** tiza

**OBJETIVO:** Que los niños y las niñas se integren entre los compañeros

**DESCRIPCIÓN - EJECUCIÓN:**

En el piso se trazarán círculos con la tiza, cuyo tamaño y número dependerá de la cantidad de participantes.

Procurar que no todos los participantes puedan entrar cómodamente parados en los círculos.

Una vez hechos los círculos, todos se paran alrededor de ellos formando un círculo mayor. El moderador entonces cuenta la siguiente historia: “Estamos navegando en un enorme buque, pero vino una tormenta y el barco se está hundiendo, para salvarse solo hay. botes salvavidas, saltemos hacia ellos” todos corren hacia los botes para salvarse de seguro muchos quedan fuera que serían los ahogados. El moderador dirá ALTO y hará una reflexión respecto a la actitud tomada por los que están adentro del bote, indicando que hagan un segundo intento para que todos se salven ¿Cómo lo harían?

## **21. QUIEN TIENE LA MASCARA**

**PARTICIPANTE:** NIÑOS DE 5 AÑOS

**ESCENARIO:** patio

**DURACIÓN:** 20’

**MATERIALES:** una máscara o antifaz

**OBJETIVO:** Que los niños y las niñas desarrollen su memoria visual

**DESCRIPCIÓN - EJECUCIÓN:**

Todos los niños están en un círculo y un jugador se coloca al medio, se le venda los ojos por un momento. Mientras a un jugador del círculo se le pone un antifaz o máscara, luego se le retira la venda al jugador del medio y él tiene que decir el nombre de su compañero que tiene el antifaz o máscara. Si no acierta tres veces, sale del juego y entra el niño que tenía el antifaz.

## **22. PAQUETE DE...**

**PARTICIPANTE:** NIÑOS DE 5 AÑOS

**ESCENARIO:** patio

**DURACIÓN:** 15’

**MATERIALES:** ninguno

**OBJETIVO:** Ejercitar la atención y la cooperación.

**DESCRIPCIÓN – EJECUCIÓN:**

Se desplazan por el patio y a la orden de “paquete de...” los jugadores forman grupos de tantas personas como se hallan dicho. Ejemplo: paquete de 3, paquete de 5 etc.

### **23. REPITIENDO A CORO**

PARTICIPANTE: NIÑOS DE 5 AÑOS

ESCENARIO: aula

DURACIÓN: 10'

MATERIALES: ninguno

OBJETIVO: Desarrollo sensorial, relajación.

DESCRIPCIÓN - EJECUCIÓN:

Los participantes forman un círculo y repiten con la misma entonación y gesticulación como lo dice el conductor del juego. (Canción diálogo, onomatopeyas etc.)

### **24. EL CUBO Y LAS PELOTAS**

PARTICIPANTE: NIÑOS DE 5 AÑOS

ESCENARIO: PATIO

DURACIÓN: 20'

MATERIALES: un cubo, pelotas no muy grandes (tantas como niños, menos una)

OBJETIVO: Desarrollo de la coordinación motora. Velocidad)

DESCRIPCIÓN - EJECUCIÓN:

El educador pone en un cubo, tantas pelotas como jugadores, menos una. De golpe vacía el cubo y cada niño ha de recoger una pelota, el niño que se queda sin pelota será el encargado de vaciar el cubo en la siguiente jugada.

## Anexo 6. Validez de los instrumentos

### Carta de presentación

Señor(a) (ita):.....

Presente

Asunto: VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTO.

Nos es muy grato comunicarnos con usted para expresarle nuestros saludos y así mismo, hacer de su conocimiento que siendo estudiante del programa de...Doctorado... con mención...en Educación de la UCV, en la sede...Los Olivos.., promoción 2016.,aula ..., requerimos validar los instrumentos con los cuales recogeremos la información necesaria para poder desarrollar nuestra investigación y con la cual optare el grado de Doctor.

El título nombre de nuestro proyecto de investigación es: **El juego y su influencia en el desarrollo de las habilidades sociales en niños de Inicial de la provincia de Yauyos** y siendo imprescindible contar con la aprobación de docentes especializados para poder aplicar los instrumentos en mención, hemos considerado conveniente recurrir a usted, ante su connotada experiencia en temas educativos y/o investigación educativa.

El expediente de validación, que le hacemos llegar contiene:

- Carta de presentación.
- Definiciones conceptuales de las variables y dimensiones.
- Matriz de Operacionalización de las variables.
- Certificado de validez de contenido de los instrumentos.

Expresándole nuestros sentimientos de respeto y consideración nos despedimos de usted, no sin antes agradecerle por la atención que dispense a la presente.

Atentamente.

---

Madueño Ramos, Percy

DNI 10492469

## **Definición conceptual de las variables y dimensiones**

### **Variable:** Habilidades Sociales

Las habilidades sociales son conductas aprendidas como manifiesta Álvarez, A. (2006). Es el conjunto de conductas que adquiere una persona:

- Para tomar decisiones, teniendo en cuenta sus propios intereses y los de las personas de su entorno.
- Para elaborar un juicio crítico, compartiendo criterios y opiniones
- Para resolver sus propios problemas, comprender a los demás y colaborar con ellos.
- Para establecer relaciones adecuadas con los demás, satisfactorias para él mismo y los otros.

### **Dimensiones de las variables:**

Dimensión 1

Habilidades básicas de interacción social

Dimensión 2

Habilidades de la iniciación de la interacción social y habilidades conversacionales

Dimensión 3

Habilidades para cooperar y compartir

Dimensión 4

Habilidades relacionadas con las emociones y los sentimientos

Dimensión 5

Habilidades de autoafirmación:



## Matriz de Operacionalización de la variable habilidades sociales.

Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems
Paula (2000, p. 62) define que son "Procesos internos de Autorregulación del Comportamiento de relación social y factores socio-ambientales".	Las dimensiones del instrumento de Paula (2000, p. 103), las cinco dimensiones, en la "Escala de apreciación de las Habilidades sociales en la infancia"	Habilidades básicas de interacción social	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Expresión facial y Postura corporal.</li> <li>• Habla: componentes paralingüísticos de la expresión verbal.</li> <li>• Escucha activa: prestar atención a lo que dicen los demás. Actitud amistosa y cordial.</li> </ul>	1, 2, 3, 11,14 y 20.
		Habilidades de la iniciación de la interacción social y habilidades conversacionales:	<ul style="list-style-type: none"> <li>• .Iniciar la interacción, Mantener la interacción una vez iniciada.</li> <li>Terminar la interacción.</li> </ul>	6,12,15,16,17,19,21,23,25,26,28,32,34,37,38,45,57.
		Habilidades para cooperar y compartir	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Favores: pedir y hacer.</li> <li>• Seguir normas o reglas.</li> <li>• Mostrar compañerismo.</li> <li>• Ser cortés y amable</li> </ul>	8,10,18,22,30,35,36,39,40,41,42,43,44,46,47,50,51.
		Habilidades relacionadas con las emociones y los sentimientos:	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Expresar emociones y sentimientos.</li> <li>• Responder a las emociones y sentimientos.</li> </ul>	29,48,52,54.
		Habilidades de autoafirmación:	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Defender los propios derechos y opiniones.</li> <li>• Respetar los derechos y Las opiniones de los demás.</li> <li>• Reforzar a los otros.</li> <li>• Autorreforzarse.</li> </ul>	4,5,7,9,13,24,27,31,33,49,53, 55,56,58.

## CARTA DE AUTORIZACIÓN

El que suscribe Mg. Lucy Madueño Ramos, Directora de la IE.I N° 598\_4 del Distrito de Pueblo Nuevo, UGEL 13, Provincia de Yauyos - Lima.

### AUTORIZA


Que, el señor Percy Madueño Ramos Psicólogo y Docente, estudiante del programa DOCTORADO EN EDUCACIÓN de la Universidad CESAR VALLEJO realice la aplicación de su trabajo de investigación, ello forma parte de su investigación titulada: **“El juego y su influencia en el desarrollo de las habilidades sociales en niños de Inicial de la provincia de Yauyos”**, el cual consta de:

- Cuestionario de ingreso y salida sobre habilidades sociales en niños de 5 años
- Aplicación de un programa de juego

Dicho permiso tiene una duración desde el 1 de Abril del 2018 hasta 16 de julio del presente año 2018, quien a la finalización del mismo deberá dejarnos una copia del mismo a fin de poder aprovechar el resultado y las sugerencias de dicho informe.

Se expide la presente a solicitud del interesado

Pueblo Nuevo, 10 de mayo del 2018

 *P. Madueño*  
Mg. Lucy Madueño Ramos  
DIRECTORA

## ESQUELA

La Directora de la Institución Educativa Inicial N°598\_4 UGEL 13 - Yauyos Mg. Lucy Madueño Ramos le saluda muy atentamente a Ud sr(a) padre/madre de familia: ..... y se complace en informarle que nos pueda autorizar con su rúbrica la incorporación de su menor hijo( a) a participar de un programa de adiestramiento en habilidades sociales mediante el juego como parte de un trabajo de investigación realizado por el Sr Percy Madueño Ramos Doctorando de la Universidad Cesar vallejo de Lima.

Dicho programa se efectuará 2 veces por semana dentro del desarrollo curricular en colaboración con la Docente de aula y las respectivas auxiliares.

Pueblo Nuevo, Yauyos a 12 de Mayo del 2018



*Percy Madueño*

Sr.....

Menor hijo(a);.....

Autorización, Si ( ) No ( )

.....

Firma

**CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE ...HABILIDADES SOCIALES.....**

Nº		DIMENSIONES / ítems	Pertinencia <sup>1</sup>		Relevancia <sup>2</sup>		Claridad <sup>3</sup>		Sugerencias
			Si	No	Si	No	Si	No	
		<b>DIMENSIÓN 1 : Habilidades básicas de interacción social</b>							
1	1	Mira a la cara de las personas al relacionarse con ellas.	X		X		X		
2	2	Actúa de manera amistosa y cordial en su relación con otros niños.	X		X		X		
3	3	Escucha cuando se le habla	X		X		X		
4	11	Sonríe a los demás cuando es oportuno	X		X		X		
5	14	Se expresa verbalmente con facilidad	X		X		X		
6	20	Actúa de manera amistosa y cordial en su relación con el adulto.	X		X		X		
		<b>DIMENSIÓN 2: Habilidades de la iniciación de la interacción social y habilidades conversacionales</b>							
7	6	Se despide adecuadamente al terminar la conversación, actividad... con otras personas.	X		X		X		
8	12	Entabla conversación con el adulto por iniciativa propia.	X		X		X		
9	15	Busca una vía alternativa adecuada cuando al intentar iniciar una actividad con otro niño éste le ignora.	X		X		X		
10	16	Se integra en el juego, actividad, de otros niños.	X		X		X		
11	17	Saluda cuando alguien se dirige a él.	X		X		X		
12	19	Pregunta cuando no comprende, tiene dudas, quiere saber algo,...	X		X		X		

13	21	Pregunta cuando se le pregunta alguna cosa.	X		X		X		
14	23	Responde adecuadamente cuando otro niño se dirige a él.	X		X		X		
15	25	Ofrece sugerencias, ideas, para el juego, actividad,...	X		X		X		
16	26	Entabla conversación con otros niños por iniciativa propia.	X		X		X		
17	28	Acepta sugerencias, ideas, para el juego, actividad,...	X		X		X		
18	32	Responde adecuadamente cuando el adulto se dirige a él.	X		X		X		
19	34	Responde adecuadamente cuando el otro desea finalizar la conversación, actividad,...	X		X		X		
20	37	En una conversación con otras personas, respeta los turnos de palabra.	X		X		X		
21	38	Secunda las iniciativas de los otros en el juego, actividad,...	X		X		X		
22	45	Saluda al dirigirse a otra persona.	X		X		X		
23	57	Se relaciona con otras personas con facilidad.	X		X		X		
		<b>DIMENSIÓN 3: Habilidades para cooperar y compartir</b>							
24	8	Actúa de acuerdo con las normas que se han acordado.	X		X		X		
25	10	Pide ayuda o favor cuando lo necesita.	X		X		X		
26	18	Intercede a favor de otro.	X		X		X		
27	22	Participa y se interesa por las actividades que se	X		X		X		
28	30	Reconoce cuando ha ganado.	X		X		X		
29	35	Ayuda a otras personas cuando se lo piden o lo	X		X		X		
30	36	Sigue las reglas de juego o actividad que se realiza.	X		X		X		
31	39	Reconoce cuando ha perdido.	X		X		X		
32	40	Pide perdón o dice "lo siento" por iniciativa propia.	X		X		X		
33	41	Da las gracias por iniciativa propia.	X		X		X		
34	42	Pide prestado cuando lo necesita.	X		X		X		
35	43	Muestra interés por lo que sucede a los demás.	X		X		X		

36	44	Muestra amabilidad cuando otro niño tiene problema.	X		X		X		
37	46	Pide las cosa "por favor" por iniciativa propia.	X		X		X		
38	47	Busca vía alternativa adecuada cuando al pedir un favor a otra persona ésta se lo deniega	X		X		X		
39	50	Presta y comparte sus cosas con los demás.	X		X		X		
40	51	Utiliza material, juegos con otros niños adecuadamente.	X		X		X		
		<b>DIMENSIÓN 4: Habilidades relacionadas con las emociones y los sentimientos</b>							
41	29	Expresa adecuadamente sus emociones o sentimientos desagradables (miedo, enfado, tristeza.)	X		X		X		
42	48	Expresa adecuadamente sus emociones o sentimientos agradables (alegría, felicidad, sorpresa.)	X		X		X		
43	52	Responde adecuadamente ante las emociones o sentimientos desagradables (miedo, enfado, tristeza.)	X		X		X		
44	54	Responde adecuadamente ante las emociones o sentimientos agradables de los/as demás (alegría, sorpresa, felicidad.)	X		X		X		
		<b>DIMENSIÓN 5: Habilidades de autoafirmación</b>							
45	4	Deja trabajar, jugar, etc. A sus compañeros sin molestarles.	X		X		X		
46	5	Cuando otras personas le hacen un cumplido, elogio, alabanza,...les sonrío, mira, escucha,...	X		X		X		
47	7	Expresa comentarios positivos y agradables de sí mismo.	X		X		X		
48	9	Cuando tiene un problema con otro niño lo soluciona por sí solo.	X		X		X		
49	13	Expresa simpatía hacia los demás.	X		X		X		
50	24	Expresa las propias ideas y opiniones.	X		X		X		
51	27	Expresa insatisfacción si alguien vulnera sus derechos o ante el desacuerdo.	X		X		X		

52	31	Es respetuoso cuando entra en desacuerdo o conflicto con otras personas.	X		X		X		
53	33	Busca una vía alternativa adecuada cuando al expresar desacuerdo se le ignora.	X		X		X		
54	49	Elogia, alaba o felicita al adulto.	X		X		X		
55	53	Reconoce cuando ha hecho alguna cosa mal.	X		X		X		
56	55	Cuida las cosas que no son suyas.	X		X		X		
57	56	Anima, elogia, alaba o felicita a otros niños.	X		X		X		
58	58	Gratifica a los demás con una mirada, un abrazo, una sonrisa...	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): \_\_\_\_\_

Opinión de aplicabilidad:   Aplicable [ x ]           Aplicable después de corregir [ ]           No aplicable [ ]

Apellidos y nombres del juez validador. Mg: ...José Raúl Lévano Muchotrigo..... DNI:... 21873892.....

Especialidad del validador:...Psicólogo Clínico.....

<sup>1</sup>Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.  
<sup>2</sup>Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo  
<sup>3</sup>Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

**Nota:** Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

...09....de Diciembre del 2017.....

  
 \_\_\_\_\_  
 Firma del Experto Informante.

### CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE HABILIDADES SOCIALES

Nº		DIMENSIONES / ítems	Pertinencia <sup>1</sup>		Relevancia <sup>2</sup>		Claridad <sup>3</sup>		Sugerencias
			Si	No	Si	No	Si	No	
		<b>DIMENSIÓN 1 : Habilidades básicas de interacción social</b>							
1	1	Mira a la cara de las personas al relacionarse con ellas.	X		X		X		
2	2	Actúa de manera amistosa y cordial en su relación con otros niños.	X		X		X		
3	3	Escucha cuando se le habla	X		X		X		
4	11	Sonríe a los demás cuando es oportuno	X		X		X		
5	14	Se expresa verbalmente con facilidad	X		X		X		
6	20	Actúa de manera amistosa y cordial en su relación con el adulto.	X		X		X		
		<b>DIMENSIÓN 2: Habilidades de la iniciación de la interacción social y habilidades conversacionales</b>							
7	6	Se despide adecuadamente al terminar la conversación, actividad... con otras personas.	X		X		X		
8	12	Entabla conversación con el adulto por iniciativa propia.	X		X		X		
9	15	Busca una vía alternativa adecuada cuando al intentar iniciar una actividad con otro niño éste le ignora.	X		X		X		
10	16	Se integra en el juego, actividad, de otros niños.	X		X		X		
11	17	Saluda cuando alguien se dirige a él.	X		X		X		
12	19	Pregunta cuando no comprende, tiene dudas, quiere saber algo,...	X		X		X		
13	21	Pregunta cuando se le pregunta alguna cosa.	X		X		X		
14	23	Responde adecuadamente cuando otro niño se dirige a él.	X		X		X		
15	25	Ofrece sugerencias, ideas, para el juego, actividad,...	X		X		X		



16	26	Entabla conversación con otros niños por iniciativa propia.	X		X		X		
17	28	Acepta sugerencias, ideas, para el juego, actividad,...	X		X		X		
18	32	Responde adecuadamente cuando el adulto se dirige a él.	X		X		X		
19	34	Responde adecuadamente cuando el otro desea finalizar la conversación, actividad,...	X		X		X		
20	37	En una conversación con otras personas, respeta los turnos de palabra.	X		X		X		
21	38	Secunda las iniciativas de los otros en el juego, actividad,...	X		X		X		
22	45	Saluda al dirigirse a otra persona.	X		X		X		
23	57	Se relaciona con otras personas con facilidad.	X		X		X		
		<b>DIMENSIÓN 3: Habilidades para cooperar y compartir</b>							
24	8	Actúa de acuerdo con las normas que se han acordado.	X		X		X		
25	10	Pide ayuda o favor cuando lo necesita.	X		X		X		
26	18	Intercede a favor de otro.	X		X		X		
27	22	Participa y se interesa por las actividades que se	X		X		X		
28	30	Reconoce cuando ha ganado.	X		X		X		
29	35	Ayuda a otras personas cuando se lo piden o lo	X		X		X		
30	36	Sigue las reglas de juego o actividad que se realiza.	X		X		X		
31	39	Reconoce cuando ha perdido.	X		X		X		
32	40	Pide perdón o dice "lo siento" por iniciativa propia.	X		X		X		
33	41	Da las gracias por iniciativa propia.	X		X		X		
34	42	Pide prestado cuando lo necesita.	X		X		X		
35	43	Muestra interés por lo que sucede a los demás.	X		X		X		
36	44	Muestra amabilidad cuando otro niño tiene problema.	X		X		X		
37	46	Pide las cosa "por favor" por iniciativa propia.	X		X		X		

38	47	Busca vía alternativa adecuada cuando al pedir un favor a otra persona ésta se lo deniega	X		X		X		
39	50	Presta y comparte sus cosas con los demás.	X		X		X		
40	51	Utiliza material, juegos con otros niños adecuadamente.	X		X		X		
		<b>DIMENSIÓN 4: Habilidades relacionadas con las emociones y los sentimientos</b>							
41	29	Expresa adecuadamente sus emociones o sentimientos desagradables (miedo, enfado, tristeza.)	X		X		X		
42	48	Expresa adecuadamente sus emociones o sentimientos agradables (alegría, felicidad, sorpresa.)							
43	52	Responde adecuadamente ante las emociones o sentimientos desagradables (miedo, enfado, tristeza.)	X		X		X		
44	54	Responde adecuadamente ante las emociones o sentimientos agradables de los/as demás (alegría, sorpresa, felicidad.)	X		X		X		
		<b>DIMENSIÓN 5: Habilidades de autoafirmación</b>							
45	4	Deja trabajar, jugar, etc. A sus compañeros sin molestarles.	X		X		X		
46	5	Cuando otras personas le hacen un cumplido, elogio, alabanza,...les sonrío, mira, escucha,...	X		X		X		
47	7	Expresa comentarios positivos y agradables de sí mismo.	X		X		X		
48	9	Cuando tiene un problema con otro niño lo soluciona por sí solo.	X		X		X		
49	13	Expresa simpatía hacia los demás.	X		X		X		
50	24	Expresa las propias ideas y opiniones.	X		X		X		
51	27	Expresa insatisfacción si alguien vulnera sus derechos o ante el desacuerdo.	X		X		X		
52	31	Es respetuoso cuando entra en desacuerdo o conflicto con otras personas.	X		X		X		
53	33	Busca una vía alternativa adecuada cuando al expresar desacuerdo se le ignora.	X		X		X		

54	49	Elogia, alaba o felicita al adulto.	X		X		X		
----	----	-------------------------------------	---	--	---	--	---	--	--

55	53	Reconoce cuando ha hecho alguna cosa mal.		X		X		X	
56	55	Cuida las cosas que no son suyas.		X		X		X	
57	56	Anima, elogia, alaba o felicita a otros niños.		X		X		X	
58	58	Gratifica a los demás con una mirada, un abrazo, una sonrisa...		X		X		X	

Observaciones (precisar si hay suficiencia): \_\_\_\_\_

Opinión de aplicabilidad:    Aplicable [ x ]            Aplicable después de corregir [ ]            No aplicable [ ]

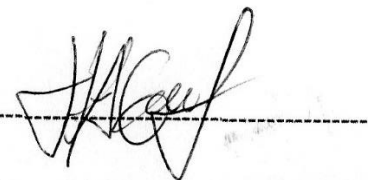
Apellidos y nombres del juez validador. Dr. ...Hugo Augencio González Aguilar.....            DNI:... 19092079.....

Especialidad del validador: Docente Investigador.....

...10....de Diciembre del 2017.....

- <sup>1</sup>**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.
- <sup>2</sup>**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo
- <sup>3</sup>**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

**Nota:** Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión



Firma del Experto Informante.

### CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE HABILIDADES SOCIALES

Nº		DIMENSIONES / ítems	Pertinencia <sup>1</sup>		Relevancia <sup>2</sup>		Claridad <sup>3</sup>		Sugerencias
			Si	No	Si	No	Si	No	
		<b>DIMENSIÓN 1 : Habilidades básicas de interacción social</b>							
1	1	Mira a la cara de las personas al relacionarse con ellas.	X		X		X		
2	2	Actúa de manera amistosa y cordial en su relación con otros niños.	X		X		X		
3	3	Escucha cuando se le habla	X		X		X		
4	11	Sonríe a los demás cuando es oportuno	X		X		X		
5	14	Se expresa verbalmente con facilidad	X		X		X		
6	20	Actúa de manera amistosa y cordial en su relación con el adulto.	X		X		X		
		<b>DIMENSIÓN 2: Habilidades de la iniciación de la interacción social y habilidades conversacionales</b>							
7	6	Se despide adecuadamente al terminar la conversación, actividad... con otras personas.	X		X		X		
8	12	Entabla conversación con el adulto por iniciativa propia.	X		X		X		
9	15	Busca una vía alternativa adecuada cuando al intentar iniciar una actividad con otro niño éste le ignora.	X		X		X		
10	16	Se integra en el juego, actividad, de otros niños.	X		X		X		
11	17	Saluda cuando alguien se dirige a él.	X		X		X		
12	19	Pregunta cuando no comprende, tiene dudas, quiere saber algo,...	X		X		X		
13	21	Pregunta cuando se le pregunta alguna cosa.	X		X		X		

14	23	Responde adecuadamente cuando otro niño se dirige a él.	X		X		X		
15	25	Ofrece sugerencias, ideas, para el juego, actividad,...	X		X		X		
16	26	Entabla conversación con otros niños por iniciativa propia.	X		X		X		
17	28	Acepta sugerencias, ideas, para el juego, actividad,...	X		X		X		
18	32	Responde adecuadamente cuando el adulto se dirige a él.	X		X		X		
19	34	Responde adecuadamente cuando el otro desea finalizar la conversación, actividad,...	X		X		X		
20	37	En una conversación con otras personas, respeta los turnos de palabra.	X		X		X		
21	38	Secunda las iniciativas de los otros en el juego, actividad,...	X		X		X		
22	45	Saluda al dirigirse a otra persona.	X		X		X		
23	57	Se relaciona con otras personas con facilidad.	X		X		X		
		<b>DIMENSIÓN 3: Habilidades para cooperar y compartir</b>							
24	8	Actúa de acuerdo con las normas que se han acordado.	X		X		X		
25	10	Pide ayuda o favor cuando lo necesita.	X		X		X		
26	18	Intercede a favor de otro.	X		X		X		
27	22	Participa y se interesa por las actividades que se	X		X		X		
28	30	Reconoce cuando ha ganado.	X		X		X		
29	35	Ayuda a otras personas cuando se lo piden o lo	X		X		X		
30	36	Sigue las reglas de juego o actividad que se realiza.	X		X		X		
31	39	Reconoce cuando ha perdido.	X		X		X		
32	40	Pide perdón o dice "lo siento" por iniciativa propia.	X		X		X		
33	41	Da las gracias por iniciativa propia.	X		X		X		
34	42	Pide prestado cuando lo necesita.	X		X		X		
35	43	Muestra interés por lo que sucede a los demás.	X		X		X		
36	44	Muestra amabilidad cuando otro niño tiene problema.	X		X		X		

37	46	Pide las cosa "por favor" por iniciativa propia.	X		X		X		
38	47	Busca vía alternativa adecuada cuando al pedir un favor a otra persona ésta se lo deniega	X		X		X		
39	50	Presta y comparte sus cosas con los demás.	X		X		X		
40	51	Utiliza material, juegos con otros niños adecuadamente.	X		X		X		
<b>DIMENSIÓN 4: Habilidades relacionadas con las emociones y los sentimientos</b>									
41	29	Expresa adecuadamente sus emociones o sentimientos desagradables (miedo, enfado, tristeza.)	X		X		X		
42	48	Expresa adecuadamente sus emociones o sentimientos agradables (alegría, felicidad, sorpresa.)	X		X		X		
43	52	Responde adecuadamente ante las emociones o sentimientos desagradables (miedo, enfado, tristeza.)	X		X		X		
44	54	Responde adecuadamente ante las emociones o sentimientos agradables de los/as demás (alegría, sorpresa, felicidad.)	X		X		X		
<b>DIMENSIÓN 5: Habilidades de autoafirmación</b>									
45	4	Deja trabajar, jugar, etc. A sus compañeros sin molestarles.	X		X		X		
46	5	Cuando otras personas le hacen un cumplido, elogio, alabanza,...les sonrío, mira, escucha,...	X		X		X		
47	7	Expresa comentarios positivos y agradables de sí mismo.	X		X		X		
48	9	Cuando tiene un problema con otro niño lo soluciona por sí solo.	X		X		X		
49	13	Expresa simpatía hacia los demás.	X		X		X		
50	24	Expresa las propias ideas y opiniones.	X		X		X		
51	27	Expresa insatisfacción si alguien vulnera sus derechos o ante el desacuerdo.	X		X		X		
52	31	Es respetuoso cuando entra en desacuerdo o conflicto con otras personas.	X		X		X		

53	33	Busca una vía alternativa adecuada cuando al expresar desacuerdo se le ignora.	X		X		X		
54	49	Elogia, alaba o felicita al adulto.	X		X		X		
55	53	Reconoce cuando ha hecho alguna cosa mal.	X		X		X		
56	55	Cuida las cosas que no son suyas.	X		X		X		
57	56	Anima, elogia, alaba o felicita a otros niños.	X		X		X		
58	58	Gratifica a los demás con una mirada, un abrazo, una sonrisa...	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): \_\_\_\_\_

Opinión de aplicabilidad:    Aplicable [ x ]            Aplicable después de corregir [ ]            No aplicable [ ]

Apellidos y nombres del juez validador. Mg: ...Kelva Nathally Llanos Miranda..... DNI:... 43058888.....

Especialidad del validador:...Docente Investigador.....

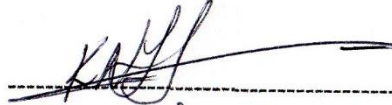
<sup>1</sup>**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

<sup>2</sup>**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

<sup>3</sup>**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

**Nota:** Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

...09....de Diciembre del 2017.....



Firma del Experto Informante.

**CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE HABILIDADES SOCIALES**

Nº		DIMENSIONES / ítems	Pertinencia <sup>1</sup>		Relevancia <sup>2</sup>		Claridad <sup>3</sup>		Sugerencias
			Si	No	Si	No	Si	No	
		<b>DIMENSIÓN 1 : Habilidades básicas de interacción social</b>							
1	1	Mira a la cara de las personas al relacionarse con ellas.	X		X		X		
2	2	Actúa de manera amistosa y cordial en su relación con otros niños.	X		X		X		
3	3	Escucha cuando se le habla	X		X		X		
4	11	Sonríe a los demás cuando es oportuno	X		X		X		
5	14	Se expresa verbalmente con facilidad	X		X		X		
6	20	Actúa de manera amistosa y cordial en su relación con el adulto.	X		X		X		
		<b>DIMENSIÓN 2: Habilidades de la iniciación de la interacción social y habilidades conversacionales</b>							
7	6	Se despide adecuadamente al terminar la conversación, actividad... con otras personas.	X		X		X		
8	12	Entabla conversación con el adulto por iniciativa propia.	X		X		X		
9	15	Busca una vía alternativa adecuada cuando al intentar iniciar una actividad con otro niño éste le ignora.	X		X		X		
10	16	Se integra en el juego, actividad, de otros niños.	X		X		X		
11	17	Saluda cuando alguien se dirige a él.	X		X		X		
12	19	Pregunta cuando no comprende, tiene dudas, quiere saber algo,...	X		X		X		
13	21	Pregunta cuando se le pregunta alguna cosa.	X		X		X		
14	23	Responde adecuadamente cuando otro niño se dirige a él.	X		X		X		
15	25	Ofrece sugerencias, ideas, para el juego, actividad,...	X		X		X		
16	26	Entabla conversación con otros niños por iniciativa propia.	X		X		X		



17	28	Acepta sugerencias, ideas, para el juego, actividad,...	X		X		X		
18	32	Responde adecuadamente cuando el adulto se dirige a él.	X		X		X		
19	34	Responde adecuadamente cuando el otro desea finalizar la conversación, actividad,...	X		X		X		
20	37	En una conversación con otras personas, respeta los turnos de palabra.	X		X		X		
21	38	Secunda las iniciativas de los otros en el juego, actividad,...	X		X		X		
22	45	Saluda al dirigirse a otra persona.	X		X		X		
23	57	Se relaciona con otras personas con facilidad.	X		X		X		
		<b>DIMENSIÓN 3: Habilidades para cooperar y compartir</b>							
24	8	Actúa de acuerdo con las normas que se han acordado.	X		X		X		
25	10	Pide ayuda o favor cuando lo necesita.	X		X		X		
26	18	Intercede a favor de otro.	X		X		X		
27	22	Participa y se interesa por las actividades que se	X		X		X		
28	30	Reconoce cuando ha ganado.	X		X		X		
29	35	Ayuda a otras personas cuando se lo piden o lo	X		X		X		
30	36	Sigue las reglas de juego o actividad que se realiza.	X		X		X		
31	39	Reconoce cuando ha perdido.	X		X		X		
32	40	Pide perdón o dice "lo siento" por iniciativa propia.	X		X		X		
33	41	Da las gracias por iniciativa propia.	X		X		X		
34	42	Pide prestado cuando lo necesita.	X		X		X		
35	43	Muestra interés por lo que sucede a los demás.	X		X		X		
36	44	Muestra amabilidad cuando otro niño tiene problema.	X		X		X		
37	46	Pide las cosa "por favor" por iniciativa propia.	X		X		X		
38	47	Busca vía alternativa adecuada cuando al pedir un favor a otra persona ésta se lo deniega	X		X		X		

39	50	Presta y comparte sus cosas con los demás.	X		X		X		
40	51	Utiliza material, juegos con otros niños adecuadamente.	X		X		X		
		<b>DIMENSIÓN 4: Habilidades relacionadas con las emociones y los sentimientos</b>							
41	29	Expresa adecuadamente sus emociones o sentimientos desagradables (miedo, enfado, tristeza.)	X		X		X		
42	48	Expresa adecuadamente sus emociones o sentimientos agradables (alegría, felicidad, sorpresa.)	X		X		X		
43	52	Responde adecuadamente ante las emociones o sentimientos desagradables (miedo, enfado, tristeza.)	X		X		X		
44	54	Responde adecuadamente ante las emociones o sentimientos agradables de los/as demás (alegría, sorpresa, felicidad.)	X		X		X		
		<b>DIMENSIÓN 5: Habilidades de autoafirmación</b>							
45	4	Deja trabajar, jugar, etc. A sus compañeros sin molestarles.	X		X		X		
46	5	Cuando otras personas le hacen un cumplido, elogio, alabanza,...les sonrío, mira, escucha,...	X		X		X		
47	7	Expresa comentarios positivos y agradables de sí mismo.	X		X		X		
48	9	Cuando tiene un problema con otro niño lo soluciona por sí solo.	X		X		X		
49	13	Expresa simpatía hacia los demás.	X		X		X		
50	24	Expresa las propias ideas y opiniones.	X		X		X		
51	27	Expresa insatisfacción si alguien vulnera sus derechos o ante el desacuerdo.	X		X		X		
52	31	Es respetuoso cuando entra en desacuerdo o conflicto con otras personas.	X		X		X		
53	33	Busca una vía alternativa adecuada cuando al expresar desacuerdo se le ignora.	X		X		X		
54	49	Elogia, alaba o felicita al adulto.	X		X		X		
55	53	Reconoce cuando ha hecho alguna cosa mal.	X		X		X		

54	49	Elogia, alaba o felicita al adulto.	X		X		X		
55	53	Reconoce cuando ha hecho alguna cosa mal.	X		X		X		
56	55	Cuida las cosas que no son suyas.	X		X		X		
57	56	Anima, elogia, alaba o felicita a otros niños.	X		X		X		
58	58	Gratifica a los demás con una mirada, un abrazo, una sonrisa...	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): \_\_\_\_\_

Opinión de aplicabilidad:    **Aplicable [ x ]**            **Aplicable después de corregir [ ]**            **No aplicable [ ]**

Apellidos y nombres del juez validador. Mg: ...Luis Felipe Montesinos Ruiz.....            DNI:... 25763189.....

Especialidad del validador: Docente Investigador.....

- <sup>1</sup>**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.
- <sup>2</sup>**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo
- <sup>3</sup>**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

**Nota:** Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

.....19....de Diciembre del 2017.....

  
 -----  
**Firma del Experto Informante.**

### CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE HABILIDADES SOCIALES

Nº		DIMENSIONES / ítems	Pertinencia <sup>1</sup>		Relevancia <sup>2</sup>		Claridad <sup>3</sup>		Sugerencias
			Si	No	Si	No	Si	No	
		<b>DIMENSIÓN 1 : Habilidades básicas de interacción social</b>							
1	1	Mira a la cara de las personas al relacionarse con ellas.	X		X		X		
2	2	Actúa de manera amistosa y cordial en su relación con otros niños.	X		X		X		
3	3	Escucha cuando se le habla	X		X		X		
4	11	Sonríe a los demás cuando es oportuno	X		X		X		
5	14	Se expresa verbalmente con facilidad	X		X		X		
6	20	Actúa de manera amistosa y cordial en su relación con el adulto.	X		X		X		
		<b>DIMENSIÓN 2: Habilidades de la iniciación de la interacción social y habilidades conversacionales</b>							
7	6	Se despide adecuadamente al terminar la conversación, actividad... con otras personas.	X		X		X		
8	12	Entabla conversación con el adulto por iniciativa propia.	X		X		X		
9	15	Busca una vía alternativa adecuada cuando al intentar iniciar una actividad con otro niño éste le ignora.	X		X		X		
10	16	Se integra en el juego, actividad, de otros niños.	X		X		X		
11	17	Saluda cuando alguien se dirige a él.	X		X		X		
12	19	Pregunta cuando no comprende, tiene dudas, quiere saber algo,...	X		X		X		
13	21	Pregunta cuando se le pregunta alguna cosa.	X		X		X		
14	23	Responde adecuadamente cuando otro niño se dirige a él.	X		X		X		
15	25	Ofrece sugerencias, ideas, para el juego, actividad,...	X		X		X		

16	26	Entabla conversación con otros niños por iniciativa propia.	X		X		X		
17	28	Acepta sugerencias, ideas, para el juego, actividad,...	X		X		X		
18	32	Responde adecuadamente cuando el adulto se dirige a él.	X		X		X		
19	34	Responde adecuadamente cuando el otro desea finalizar la conversación, actividad,...	X		X		X		
20	37	En una conversación con otras personas, respeta los turnos de palabra.	X		X		X		
21	38	Secunda las iniciativas de los otros en el juego, actividad,...	X		X		X		
22	45	Saluda al dirigirse a otra persona.	X		X		X		
23	57	Se relaciona con otras personas con facilidad.	X		X		X		
		<b>DIMENSIÓN 3: Habilidades para cooperar y compartir</b>							
24	8	Actúa de acuerdo con las normas que se han acordado.	X		X		X		
25	10	Pide ayuda o favor cuando lo necesita.	X		X		X		
26	18	Intercede a favor de otro.	X		X		X		
27	22	Participa y se interesa por las actividades que se	X		X		X		
28	30	Reconoce cuando ha ganado.	X		X		X		
29	35	Ayuda a otras personas cuando se lo piden o lo	X		X		X		
30	36	Sigue las reglas de juego o actividad que se realiza.	X		X		X		
31	39	Reconoce cuando ha perdido.	X		X		X		
32	40	Pide perdón o dice "lo siento" por iniciativa propia.	X		X		X		
33	41	Da las gracias por iniciativa propia.	X		X		X		
34	42	Pide prestado cuando lo necesita.	X		X		X		
35	43	Muestra interés por lo que sucede a los demás.	X		X		X		
36	44	Muestra amabilidad cuando otro niño tiene problema.	X		X		X		
37	46	Pide las cosa "por favor" por iniciativa propia.	X		X		X		

38	47	Busca vía alternativa adecuada cuando al pedir un favor a otra persona ésta se lo deniega	X		X		X		
39	50	Presta y comparte sus cosas con los demás.	X		X		X		
40	51	Utiliza material, juegos con otros niños adecuadamente.	X		X		X		
		<b>DIMENSIÓN 4: Habilidades relacionadas con las emociones y los sentimientos</b>							
41	29	Expresa adecuadamente sus emociones o sentimientos desagradables (miedo, enfado, tristeza.)	X		X		X		
42	48	Expresa adecuadamente sus emociones o sentimientos agradables (alegría, felicidad, sorpresa.)	X		X		X		
43	52	Responde adecuadamente ante las emociones o sentimientos desagradables (miedo, enfado, tristeza.)	X		X		X		
44	54	Responde adecuadamente ante las emociones o sentimientos agradables de los/as demás (alegría, sorpresa, felicidad.)	X		X		X		
		<b>DIMENSIÓN 5: Habilidades de autoafirmación</b>	X		X		X		
45	4	Deja trabajar, jugar, etc. A sus compañeros sin molestarles.	X		X		X		
46	5	Cuando otras personas le hacen un cumplido, elogio, alabanza,...les sonrío, mira, escucha,...	X		X		X		
47	7	Expresa comentarios positivos y agradables de sí mismo.	X		X		X		
48	9	Cuando tiene un problema con otro niño lo soluciona por sí solo.	X		X		X		
49	13	Expresa simpatía hacia los demás.	X		X		X		
50	24	Expresa las propias ideas y opiniones.	X		X		X		
51	27	Expresa insatisfacción si alguien vulnera sus derechos o ante el desacuerdo.	X		X		X		
52	31	Es respetuoso cuando entra en desacuerdo o conflicto con otras personas.	X		X		X		

57	56	Anima, elogia, alaba o felicita a otros niños.	X		X		X	
58	58	Gratifica a los demás con una mirada, un abrazo, una sonrisa...	X		X		X	

Observaciones (precisar si hay suficiencia): \_\_\_\_\_

Opinión de aplicabilidad:      Aplicable [ x ]      Aplicable después de corregir [ ]      No aplicable [ ]

Apellidos y nombres del juez validador. Dr: ...Jaime Wilder Roque Sánchez..... DNI: 08366879.....

Especialidad del validador :...Docente Investigador.....

<sup>1</sup>**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

<sup>2</sup>**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

<sup>3</sup>**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

**Nota:** Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

.....16...de Diciembre del 2017..

  
-----

Firma del Experto Informante.

## Anexo 7. Matriz de consistencia

TÍTULO: El juego y su influencia en el desarrollo de las habilidades sociales en niños de Inicial de la provincia de Yauyos.							
AUTOR: Mg. Percy Madueño Ramos							
PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES E INDICADORES				
<p><b>Problema principal:</b></p> <p>¿De qué manera la Intervención del juego influye en el desarrollo de las habilidades Sociales en niños de Inicial de la provincia de Yauyos?</p> <p><b>Problemas específicos</b></p> <p>1. ¿De qué manera la Intervención del juego influye significativamente en la Interacción social en niños de Inicial de la provincia de Yauyos?</p> <p>2.. ¿De qué manera la Intervención del juego influye significativamente en las</p>	<p><b>Objetivo general:</b></p> <p>Determinar de qué manera la Intervención del juego influye en el desarrollo de las Habilidades Sociales en niños de Inicial de la provincia de Yauyos.</p> <p><b>Objetivos específicos:</b></p> <p>1.Determinar de qué manera la Intervención del juego influye significativamente en la Interacción social en niños de Inicial de la provincia de Yauyos</p> <p>2. Determinar de qué manera la Intervención del juego influye significativamente en las habilidades de la iniciación</p>	<p><b>Hipótesis general:</b></p> <p>Ho La Intervención del juego no influye significativamente en el desarrollo de las Habilidades Sociales en niños de Inicial de la provincia de Yauyos</p> <p><b>Hipótesis específicas:</b></p> <p>Hi La Intervención del juego influye significativamente en el desarrollo de las Habilidades Sociales en niños de Inicial de la provincia de Yauyos</p> <p>Ho La Intervención del juego no influye significativamente en la Interacción social en niños</p>	<b>Variable Independiente: El juego</b>				
			<b>Dimensiones</b>	<b>Indicadores</b>	<b>Ítems</b>	<b>Niveles o rangos</b>	
			<b>-Juegos con distintos objetos</b>	<b>-Lanza y coge objetos</b> <b>-Desplazamiento con el cuerpo</b> <b>-Desplazamiento con objetos</b>	<b>1 – 8</b>	<b>Politémica</b>  <b>SI= (3)</b> <b>A VECES= (2)</b> <b>NO = (1)</b> <b>Niveles</b>	
			<b>Juegos constructivos</b>	<b>-Esconder objetos</b> <b>-Escapa y persigue</b>	<b>9 – 16</b>		
<b>Juego de reglas</b>	<b>-Planifica acciones</b> <b>-Realiza acciones</b> <b>-Realiza razonamientos</b> <b>-Se relaciona con el mundo que lo rodea</b>	<b>17 - 24</b>	<b>(24-32): Bajo</b> <b>(33-39): Promedio</b> <b>(40-48): Alto</b>				
			<b>-Plantea y resuelve problemas</b> <b>-Respeta Reglas</b> <b>-Socializa</b> <b>-Realiza razonamientos</b>				



<p>habilidades de la iniciación de la interacción social y habilidades conversacionales en niños de Inicial de la provincia de Yauyos?</p> <p>3. ¿De qué manera la Intervención del juego influye significativamente en las habilidades para cooperar y compartir en niños de Inicial de la provincia de Yauyos?</p> <p>4. ¿De qué manera la Intervención del juego influye significativamente en las habilidades relacionadas con las emociones y los sentimientos en niños de Inicial de la provincia de Yauyos?</p>	<p>de la interacción social y habilidades conversacionales en niños de Inicial de la provincia de Yauyos.</p> <p>3. Determinar de qué manera la Intervención del juego influye significativamente en las habilidades para cooperar y compartir en niños de Inicial de la provincia de Yauyos.</p> <p>4. Determinar de qué manera la Intervención del juego influye significativamente en las habilidades relacionadas con las emociones y los sentimientos en niños de Inicial de la provincia de Yauyos.</p> <p>5. Determinar de qué manera la Intervención del juego influye significativamente en las</p>	<p>de Inicial de la provincia de Yauyos.</p> <p>H1 La Intervención del juego influye significativamente en la Interacción social en niños de Inicial de la provincia de Yauyos.</p> <p>Ho La Intervención del juego no influye significativamente en las habilidades de la iniciación de la interacción social y habilidades conversacionales en niños de Inicial de la provincia de Yauyos.</p> <p>H2 La Intervención del juego influye significativamente en las habilidades de la iniciación de la interacción social y habilidades conversacionales en niños</p>	<b>Variable Dependiente: Habilidades Sociales</b>			
			<b>Dimensiones</b>	<b>Indicadores</b>	<b>Ítems</b>	<b>Niveles o rangos</b>
			<p><b>Interacción Social</b></p> <p>Expresión facial y Postura corporal.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Habla: componentes paralingüísticos de la expresión verbal.</li> <li>Escucha activa: prestar atención a lo que dicen los demás. Actitud amistosa y cordial.</li> </ul>	<p>1,2,3,11,14,20</p> <p>6,12,15,16,17,19,21,23,25,26,28,32,34,37,38,45,5</p> <p>7</p> <p>8,10,18,22,30,35,36,39,40,41,42,43,44,46,47,50,51</p> <p>29,48,52,5</p> <p>4</p>	<p>Politómica</p> <p>SI = (3)</p> <p>A VECES= (2)</p> <p>NO (1)</p> <p>Inicio (58 – 77)</p> <p>Proceso (78 – 98)</p> <p>Logro (99 – 116)</p>	
			<p><b>Habilidades de la iniciación de la interacción social y habilidades conversacionales</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Iniciar la interacción,</li> <li>Mantener la interacción una vez iniciada.</li> <li>Terminar la interacción.</li> </ul>			
			<p><b>Habilidades para cooperar y compartir</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Favores: pedir y hacer.</li> <li>Seguir normas o reglas.</li> </ul>			
			<p><b>Habilidades relacionadas con las emociones y los sentimientos</b></p>			
			<p><b>Habilidades de autoafirmación</b></p>			

<p>5. ¿De qué manera la Intervención del juego influye significativamente en las habilidades de autoafirmación en niños de Inicial de la provincia de Yauyos?</p>	<p>habilidades de autoafirmación en niños de Inicial de la provincia de Yauyos.</p>	<p>de Inicial de la provincia de Yauyos.</p> <p>Ho La Intervención del juego no influye significativamente en las habilidades para cooperar y compartir en niños de Inicial de la provincia de Yauyos.</p> <p>H3 La Intervención del juego influye significativamente en las habilidades para cooperar y compartir en niños de Inicial de la provincia de Yauyos.</p> <p>Ho La Intervención del juego no influye significativamente en las habilidades relacionadas con las emociones y los sentimientos en niños de Inicial de la provincia de Yauyos.</p>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mostrar compañerismo.</li> <li>• Ser cortés y amable</li> <li>• Expresar emociones y sentimientos.</li> <li>• Responder a las emociones y sentimientos.</li> <li>• Defender los propios derechos y opiniones.</li> <li>• Respetar los derechos y Las opiniones de los demás.</li> <li>• Reforzar a los otros.</li> <li>• Autorreforzarse.</li> </ul>	<p>4,5,7,9, 13,,24,27,3 1,33,49 ,53,55,56,5 8</p>	
---	---	---	--	---	---	--

		<p>H4 La Intervención del juego influye significativamente en las habilidades relacionadas con las emociones y los sentimientos en niños de Inicial de la provincia de Yauyos.</p> <p>Ho La Intervención del juego no influye significativamente en las habilidades de autoafirmación en niños de Inicial de la provincia de Yauyos.</p> <p>H5 La Intervención del juego influye significativamente en las habilidades de autoafirmación en niños de Inicial de la provincia de Yauyos.</p>				
--	--	---	--	--	--	--

## Validez de contenido según Aiken.

$$V = \frac{Juez\ 1 + Juez\ 2 + Juez\ 3 + Juez\ 4 + Juez\ 5}{5(2-1)}$$

N°	exp_1	exp_2	exp_3	exp_4	exp_5	SI	V
lt_1	1	1	1	1	1	5	1
lt_2	1	1	1	1	1	5	1
lt_3	1	1	1	1	1	5	1
lt_4	1	1	1	1	1	5	1
lt_5	1	1	1	1	1	5	1
lt_6	1	1	1	1	1	5	1
lt_7	1	1	1	1	1	5	1
lt_8	1	1	1	1	1	5	1
lt_9	1	1	1	1	1	5	1
lt_10	1	1	1	1	1	5	1
lt_11	1	1	1	1	1	5	1
lt_12	1	1	1	1	1	5	1
lt_13	1	1	1	1	1	5	1
lt_14	1	1	1	1	1	5	1
lt_15	1	1	1	1	1	5	1
lt_16	1	1	1	1	1	5	1
lt_17	1	1	1	1	1	5	1
lt_18	1	1	1	1	1	5	1
lt_19	1	1	1	1	1	5	1
lt_20	1	1	1	1	1	5	1
lt_21	1	1	1	1	1	5	1
lt_22	1	1	1	1	1	5	1
lt_23	1	1	1	1	1	5	1
lt_24	1	1	1	1	1	5	1
lt_25	1	1	1	1	1	5	1
lt_26	1	1	1	1	1	5	1
lt_27	1	1	1	1	1	5	1
lt_28	1	1	1	1	1	5	1
lt_29	1	1	1	1	1	5	1
lt_30	1	1	1	1	1	5	1

lt_31	1	1	1	1	1	5	1
lt_32	1	1	1	1	1	5	1
lt_33	1	1	1	1	1	5	1
lt_34	1	1	1	1	1	5	1
lt_35	1	1	1	1	1	5	1
lt_36	1	1	1	1	1	5	1
lt_37	1	1	1	1	1	5	1
lt_38	1	1	1	1	1	5	1
lt_39	1	1	1	1	1	5	1
lt_40	1	1	1	1	1	5	1
lt_41	1	1	1	1	1	5	1
lt_42	1	1	1	1	1	5	1
lt_43	1	1	1	1	1	5	1
lt_44	1	1	1	1	1	5	1
lt_45	1	1	1	1	1	5	1
lt_46	1	1	1	1	1	5	1
lt_47	1	1	1	1	1	5	1
lt_48	1	1	1	1	1	5	1
lt_49	1	1	1	1	1	5	1
lt_50	1	1	1	1	1	5	1
lt_51	1	1	1	1	1	5	1
lt_52	1	1	1	1	1	5	1
lt_53	1	1	1	1	1	5	1
lt_54	1	1	1	1	1	5	1
lt_55	1	1	1	1	1	5	1
lt_56	1	1	1	1	1	5	1
lt_57	1	1	1	1	1	5	1
lt_58	1	1	1	1	1	5	1
PROMEDIO							1

Tabla de Especificaciones

MÓDULO	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CONTENIDOS	CATEGORÍAS					
				Habilidades básicas de Interacción social	Habilidades de iniciación de la interacción social y habilidad conversacional	Habilidades para cooperar y compartir	Habilidades relacionadas con las emociones y los sentimientos	Habilidades de autoafirmación	Reglas Número de ítems superiores
FUNCIÓN	Interactúa de manera conjunta con otros niños y presta atención, coopera y desarrolla destrezas motoras.	-Desarrolla relaciones sociales.	a) Juego El lobo y los pollitos	Interacción en el juego	1 (0.5)	2(0.5)	4(1	1(2)	
		- Aplica el concepto de logro de la integración entre los compañeros	b) Juegos Bote Salvavidas.	Integración con los compañeros		3(0.5)			
		-Ejercitar la atención y la cooperación.	c) Juego el paquete de	Ejercitar atención y cooperación		2(0.5)	2(1)	2(2)	
		-Desarrollar Destrezas motoras	d) Juego de relevo con obstáculos.	Desarrollo de las destrezas motoras			2(1)	1(2)	20
		-Desplazarse por todo el Espacio.	e) Juego El baile de las sillas.	Desplazamiento.					
		- Desarrollo sensorial, relajación	f) Repitiendo a coro		Desarrollo sensorial y atención	2(0.5)	4(1)	1(2)	
		- Desarrollo sensorial, atención, concentración	g) Carreras de las sillas.		Desarrollo sensorial, atención, concentración	3(0.5)			

Interactúa de manera conjunta con otros niños y presta atención, coopera y desarrolla su autonomía.

- Desarrollo de la espontaneidad y creatividad	h) La muñeca		Desarrollo de la espontaneidad y creatividad	2(0.5)	2(1)	2(2)	
- Potenciar la agilidad mental, asociación de ideas y el conocimiento espacial	i) Descubrimiento de colores.		Potenciar la agilidad mental, asociación de ideas y el conocimiento espacial		2(1)	1(2)	20
- Desarrollo su destreza motora	j) El pañuelo volador			2(0.5)	4(1)	1(2)	
- Desarrollo de la concentración y atención	k) Los distraídos			3(0.5)			
- Desarrollo de la destreza motora gruesa y fina	l) La carrera de los mozos			2(0.5)	2(1)	2(2)	
- Permanecer sentados para realizar una actividad importante	m) Los distraídos				2(1)	1(2)	20
- Potencia la habilidad motriz y solución de problemas	n) Quien se viste más rápido.						
- Desarrollo de su memoria y atención	o) Quien tiene la mascara			2(0.5)	4(1)	1(2)	

- Desarrollo de su destreza motora y trabajo en equipo	p) Relevos al estallido			2(0.5)	4(1)	1(2)	
- Desarrollo de su destreza viso-motora	q) Relevos ping pong			3(0.5)			
- Desarrollo de la percepción corporal	r) Abrazo gigante			2(0.5)	2(1)	2(2)	
- Logra la participación e integración al grupo	s) Carrera de las sillas				2(1)	1(2)	20
- Lograr la participación y dramatización,	t) El hada				2(1)	1(2)	
- Desarrollo de la coordinación motora, agilidad y velocidad	u) Coger las cintas			2(0.5)	4(1)	1(2)	
- Desarrollo de la coordinación viso-motora y velocidad	v) El cubo y las pelotas			2(0.5)	2(1)	2(2)	



Poder discriminatorio de la prueba

q			p			Dd
14%	38%	48%	86%	62%	52%	34%
6%	42%	52%	94%	58%	48%	46%
10%	30%	60%	90%	70%	40%	50%
12%	44%	44%	88%	56%	56%	32%
14%	20%	66%	86%	80%	34%	52%
8%	50%	42%	92%	50%	58%	34%
6%	58%	36%	94%	42%	64%	30%
16%	20%	64%	84%	80%	36%	48%
12%	44%	44%	88%	56%	56%	32%
12%	24%	64%	88%	76%	36%	52%
6%	38%	56%	94%	62%	44%	50%
10%	42%	48%	90%	58%	52%	38%
16%	16%	68%	84%	84%	32%	52%
10%	34%	56%	90%	66%	44%	46%
12%	10%	78%	88%	90%	22%	66%
10%	42%	48%	90%	58%	52%	38%
20%	22%	58%	80%	78%	42%	38%
12%	44%	44%	88%	56%	56%	32%
8%	38%	54%	92%	62%	46%	46%
14%	24%	62%	86%	76%	38%	48%
10%	26%	64%	90%	74%	36%	54%
6%	56%	38%	94%	44%	62%	32%
10%	48%	42%	90%	52%	58%	32%
12%	24%	64%	88%	76%	36%	52%
16%	10%	74%	84%	90%	26%	58%
4%	58%	38%	96%	42%	62%	34%
22%	24%	54%	78%	76%	46%	32%
24%	16%	60%	76%	84%	40%	36%
6%	56%	38%	94%	44%	62%	32%
14%	36%	50%	86%	64%	50%	36%
12%	46%	42%	88%	54%	58%	30%
18%	26%	56%	82%	74%	44%	38%
20%	16%	64%	80%	84%	36%	44%
18%	22%	60%	82%	78%	40%	42%
16%	14%	70%	84%	86%	30%	54%
18%	20%	62%	82%	80%	38%	44%

8%	52%	40%
12%	40%	48%
18%	18%	64%
8%	46%	46%
22%	14%	64%
14%	16%	70%
4%	54%	42%
10%	54%	36%
8%	20%	72%
18%	20%	62%
10%	48%	42%
12%	42%	46%
18%	18%	64%
12%	36%	52%
14%	42%	44%
20%	26%	54%
20%	16%	64%
6%	54%	40%
20%	24%	56%
24%	16%	60%
4%	60%	36%
12%	28%	60%

92%	48%	60%
88%	60%	52%
82%	82%	36%
92%	54%	54%
78%	86%	36%
86%	84%	30%
96%	46%	58%
90%	46%	64%
92%	80%	28%
82%	80%	38%
90%	52%	58%
88%	58%	54%
82%	82%	36%
88%	64%	48%
86%	58%	56%
80%	74%	46%
80%	84%	36%
94%	46%	60%
80%	76%	44%
76%	84%	40%
96%	40%	64%
88%	72%	40%

32%
36%
46%
38%
42%
56%
38%
26%
64%
44%
32%
34%
46%
40%
30%
34%
44%
34%
36%
36%
32%
48%

## Anexo 8. Base de datos

### Pretest grupo control

N°	SEXO	HABILIDADES DE INTERACCIÓN SOCIAL.							HAB DE INTERACCIÓN SOCIAL Y HAB CONVERSACIONALES																HABILIDADES PARA COOPERAR Y COMPARTIR																												
		1	2	3	11	14	#	T	6	12	15	16	17	19	21	#	25	#	#	#	37	#	45	57	T	8	10	18	#	#	35	#	#	#	41	#	#	#	#	47	50	51	T										
1	F	2	1	2	1	1	1	8	3	1	1	2	1	3	1	1	3	2	1	2	3	3	2	3	3	35	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19
2	F	1	2	1	3	1	1	9	1	1	3	1	1	1	1	1	3	1	1	2	1	2	2	1	2	25	1	1	3	1	3	1	1	1	1	1	1	1	1	3	2	1	1	3	1	1	3	1	1	26			
3	F	2	1	2	1	1	1	8	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19	1	2	2	1	2	2	1	1	2	2	1	3	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	2	1	26			
4	F	1	2	1	1	1	2	8	3	1	1	3	1	1	3	1	1	3	1	3	1	2	3	1	2	31	1	2	1	1	1	1	1	1	3	1	1	1	1	1	1	1	3	1	1	1	1	1	22				
5	F	2	2	1	2	1	3	11	3	1	3	2	1	2	1	1	3	1	1	1	3	2	2	1	1	29	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	19				
6	F	1	2	1	2	1	2	9	1	1	3	1	1	1	1	1	2	1	1	2	1	2	2	1	2	24	1	1	2	1	3	1	1	1	1	3	1	2	3	1	1	2	1	1	2	1	2	1	26				
7	M	1	2	2	1	1	1	8	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18	1	1	1	1	3	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	21						
8	M	1	1	1	1	1	2	7	3	1	1	2	1	2	3	1	1	3	1	3	1	2	3	1	2	31	1	3	2	1	1	2	1	1	2	2	1	1	1	1	2	2	1	2	2	1	25						
9	F	2	1	3	2	1	3	12	1	1	3	1	1	1	1	1	3	1	1	2	1	1	2	1	1	23	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	19						
10	F	1	1	1	1	1	1	6	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1	2	2	1	2	23	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	19						
11	M	2	1	1	1	1	1	7	3	1	1	1	1	1	1	1	1	3	1	1	1	1	1	1	21	1	1	3	1	2	3	1	1	1	1	1	3	1	1	1	1	3	1	1	3	1	26						
12	F	3	1	1	3	1	3	12	3	1	3	2	1	1	3	1	3	2	1	3	1	2	3	1	2	33	1	2	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	2	2	1	2	2	1	22						
13	F	1	2	1	1	1	2	8	1	1	3	1	1	1	1	1	3	1	1	2	3	3	2	3	3	31	1	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19					
14	F	2	2	1	2	3	3	13	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1	2	2	1	2	23	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	19						
15	M	1	2	1	2	1	2	9	3	1	1	3	1	3	3	1	1	3	1	1	1	1	1	1	27	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	3	3	1	1	1	1	1	22							
16	F	1	2	2	1	1	1	8	1	1	3	1	1	1	1	1	3	1	1	1	1	2	3	1	2	25	1	1	2	1	2	1	1	1	1	2	1	1	3	1	2	1	1	1	23								
17	M	1	1	1	3	1	2	9	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	2	3	1	23	1	2	1	1	1	1	1	3	1	1	1	1	1	1	3	1	1	1	1	22							
18	M	1	1	1	2	2	1	8	3	1	1	2	1	2	3	1	1	2	1	2	1	2	2	1	2	28	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	19							
19	F	1	1	1	1	1	1	6	3	1	3	2	1	2	2	1	3	2	1	1	1	1	1	1	27	1	1	3	1	3	1	1	1	1	3	1	1	1	1	1	1	3	1	1	3	1	25						
20	M	1	1	1	1	1	1	6	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	3	1	2	2	1	2	23	1	1	2	1	2	1	1	1	3	2	1	3	1	1	3	2	1	3	2	1	27							

21	M	1	1	2	1	2	2	9	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	3	3	2	3	2	28	1	3	1	1	1	1	1	1	3	1	1	1	1	3	1	1	23		
22	F	2	1	2	1	1	1	8	3	1	1	3	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	1	1	2	24	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	19	
23	F	1	1	1	2	2	1	8	1	1	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19	1	1	3	1	2	3	1	1	1	3	1	1	3	1	1	1	1	26		
24	M	1	1	3	1	1	2	9	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	3	1	2	3	1	2	25	1	3	2	1	3	1	1	1	1	2	1	3	3	1	1	2	1	28	
25	M	2	1	1	1	1	1	7	2	1	1	3	1	3	2	1	1	3	1	2	1	3	2	3	3	33	1	3	1	1	1	1	1	1	3	1	1	1	1	1	2	1	1	22	
26	M	3	1	1	3	1	3	12	3	1	3	2	1	1	3	1	3	2	1	2	1	2	2	1	2	31	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	19	
27	F	1	2	1	1	1	2	8	1	1	3	1	1	1	1	1	3	1	1	1	1	1	1	1	21	1	1	2	1	3	1	1	1	1	1	1	1	1	3	3	1	1	3	1	26
28	M	2	2	1	1	3	3	12	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	3	1	2	3	1	2	25	1	2	2	1	2	1	1	1	1	2	1	3	1	1	3	2	1	26	
29	F	1	1	1	2	1	2	8	2	1	1	3	1	3	3	1	1	3	1	2	3	3	2	3	3	36	1	1	1	1	1	1	1	1	3	1	1	1	1	1	3	1	1	21	
30	M	1	2	1	2	1	2	9	1	1	3	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	24	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	19	
31	F	1	1	2	1	1	1	7	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19	1	1	3	1	2	3	1	1	1	3	1	2	2	1	1	2	1	27		
32	M	1	1	1	3	1	2	9	3	1	1	2	1	3	2	1	1	3	1	3	1	2	3	1	2	31	1	3	2	1	1	3	1	1	2	2	1	1	1	1	3	2	1	27	
33	F	1	1	1	2	2	1	8	2	1	2	2	1	3	3	1	3	2	1	2	3	3	2	1	3	35	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	18	
34	M	3	1	1	1	1	1	8	1	1	3	1	1	1	1	1	3	1	1	2	1	2	2	1	2	25	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	19	
35	F	1	1	1	1	1	1	6	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1	3	1	3	3	1	1	3	1	27	

HAB EMOCIONES				HABILIDADES DE AUTOAFIRMACIÓN																TG
#	#	52	54	T	4	5	7	9	13	#	27	31	#	#	53	55	56	58	T	
1	1	1	1	4	1	1	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16	82
1	1	3	1	6	2	3	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1	20	86
2	3	1	1	7	1	1	1	1	3	1	2	1	1	3	1	3	1	1	21	81
1	3	1	1	6	2	3	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1	20	87
1	1	3	1	6	1	1	1	1	3	1	2	3	1	3	1	3	1	1	23	88
2	3	1	2	8	1	1	1	1	3	1	2	1	1	3	1	3	1	1	21	88
1	1	1	1	4	2	3	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1	20	71
1	1	1	1	4	1	1	1	1	3	1	2	3	1	3	1	3	3	1	25	92
2	3	2	1	8	1	1	1	1	3	1	2	3	1	3	1	3	1	1	23	85
1	3	1	1	6	2	3	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1	20	74
1	1	3	2	7	1	1	1	1	3	1	2	3	1	3	1	3	3	1	25	86
1	1	2	1	5	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	15	87	
1	2	1	1	5	2	3	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1	20	83
1	1	2	2	6	1	1	1	1	3	1	2	3	1	3	1	3	3	1	25	86
2	1	2	1	6	2	3	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1	20	84
1	2	1	1	5	1	1	1	1	3	1	2	1	1	3	1	3	1	1	21	82
1	1	2	1	5	1	1	1	1	3	1	2	3	1	3	1	3	1	1	23	82
1	1	2	1	5	2	3	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1	20	80
2	1	2	1	6	1	1	1	1	3	1	2	1	1	3	1	1	1	1	19	83
1	3	1	1	6	1	1	1	1	3	1	2	3	1	3	1	3	1	1	23	85
1	1	3	1	6	2	3	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1	20	86
2	3	2	1	8	1	1	1	1	3	1	2	3	1	3	1	3	3	1	25	84
1	3	1	1	6	2	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1	18	77
1	1	1	1	4	1	1	1	1	3	1	2	1	1	3	1	1	1	1	19	85
1	1	3	1	6	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	15	83
2	3	2	1	8	2	3	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1	20	90
1	1	1	1	4	1	1	1	1	3	1	2	3	1	3	1	3	3	1	25	84
1	1	3	1	6	1	1	1	1	3	1	2	1	1	3	1	1	1	1	19	88
2	1	2	1	6	2	3	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1	20	91
1	3	1	1	6	1	1	1	1	3	1	2	3	1	3	1	3	3	1	25	83
1	1	3	1	6	2	3	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1	20	79
1	1	3	1	6	1	1	1	1	3	1	2	3	1	3	1	3	3	1	25	98
2	1	2	1	6	1	1	1	1	3	1	2	3	1	3	1	3	1	1	23	90
1	3	1	1	6	2	3	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1	20	78
1	1	3	1	6	1	1	1	1	3	1	2	3	1	3	1	3	3	1	25	83

### Pretest experimental

N°	SEXO	HABILIDADES DE INTERACCIÓN SOCIAL.							HAB DE INTERACCIÓN SOCIAL Y HAB DE CONVERSACIONALES																	HABILIDADES PARA COOPERAR Y COMPARTIR																		
		1	2	3	11	14	#	T	6	12	15	16	17	19	21	#	25	#	#	#	#	37	#	45	57	T	8	10	18	#	#	35	#	#	#	41	#	#	#	47	50	51	T	
1	F	2	1	2	1	2	3	11	3	1	3	2	1	3	3	1	3	2	1	1	1	1	2	3	1	32	1	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1	2	2	1	1	1	1	21
2	F	1	2	1	3	1	1	9	1	1	3	1	1	1	1	1	1	1	3	2	1	1	2	1	2	24	3	1	1	3	1	1	1	1	2	1	1	3	1	2	1	3	1	27
3	F	2	2	2	1	1	1	9	2	1	1	1	3	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	21	1	3	2	1	3	3	3	1	3	2	2	3	3	1	3	2	2	38	
4	F	1	2	1	3	1	2	10	3	1	1	3	1	3	3	1	1	3	1	3	1	2	3	2	2	34	3	3	1	3	1	1	1	2	3	1	3	1	1	2	1	2	1	30
5	F	2	2	1	2	1	2	10	3	1	1	2	1	3	1	1	3	2	3	2	3	1	2	1	1	31	1	3	2	1	2	2	1	1	1	2	3	2	2	1	1	1	27	
6	F	1	2	1	2	1	2	9	1	1	3	1	3	1	1	1	3	1	1	2	1	2	2	2	28	1	2	3	1	1	1	3	1	2	1	1	3	1	1	2	1	3	28	
7	M	1	2	2	1	2	1	9	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19	3	1	1	3	3	3	2	2	1	2	2	3	3	3	1	3	2	38	
8	M	1	1	1	3	1	2	9	3	1	1	3	1	3	3	1	1	3	1	3	1	2	3	1	2	33	1	1	2	1	3	1	1	2	3	2	1	3	1	2	1	2	1	28
9	F	3	1	3	2	1	2	12	1	1	3	1	1	1	1	1	3	1	1	2	3	1	2	2	1	26	1	2	1	2	1	1	2	1	2	1	2	1	2	1	3	2	1	26
10	F	1	3	3	1	2	1	11	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1	2	2	1	2	23	1	1	1	3	1	2	2	3	1	3	1	1	2	1	2	1	27	
11	M	2	1	3	2	3	1	12	3	1	1	3	1	3	3	1	1	3	1	1	3	1	1	3	31	3	1	1	1	3	1	1	1	2	3	2	1	1	3	1	1	2	28	
12	F	3	1	1	3	1	3	12	3	1	3	2	1	1	3	1	2	2	1	3	1	2	3	1	2	32	1	3	2	1	1	1	2	1	3	2	1	3	3	1	1	2	1	29
13	F	1	2	1	1	1	2	8	1	1	3	1	1	3	1	1	3	1	1	2	3	1	1	3	28	3	1	1	3	1	2	3	1	1	1	3	1	1	2	1	1	2	28	
14	F	2	2	1	2	3	3	13	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1	2	2	1	2	23	1	1	3	3	1	2	1	1	3	3	1	1	2	2	1	1	28	
15	M	1	2	1	2	1	2	9	3	1	1	3	1	3	3	3	1	3	1	1	1	1	1	2	30	3	1	3	1	1	1	1	2	1	1	2	1	3	1	1	1	2	26	
16	F	1	2	2	1	3	1	10	1	1	3	1	3	1	1	1	3	1	1	3	1	2	3	1	2	29	3	3	2	3	3	1	2	3	1	2	1	1	3	2	1	2	1	34
17	M	1	1	1	3	1	2	9	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	2	3	1	23	1	3	1	2	1	2	2	1	3	1	3	1	1	1	3	2	1	29
18	M	1	1	1	2	2	1	8	3	1	1	3	1	3	3	1	1	3	1	2	1	2	2	1	2	31	1	2	1	1	1	2	1	2	3	3	3	2	2	3	2	1	1	31
19	F	1	3	1	1	3	1	10	3	1	3	2	1	3	3	1	3	2	1	1	2	2	1	2	32	3	1	3	3	3	3	3	3	1	1	1	1	3	2	1	1	2	35	
20	M	1	1	3	1	2	1	9	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	3	1	2	1	1	2	22	1	3	2	1	3	3	2	1	1	2	1	1	3	1	3	2	1	31	
21	M	2	1	2	1	2	2	10	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	3	2	2	3	28	1	3	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	3	1	2	23	

22	F	2	1	2	1	1	1	8	3	1	1	3	1	1	3	1	1	1	1	2	1	2	1	1	2	26	3	1	1	2	1	2	1	1	2	1	2	1	2	3	2	1	1	27
23	F	1	1	1	2	2	1	8	1	1	3	1	1	1	1	1	3	1	1	1	1	1	1	3	1	23	1	1	3	2	3	1	2	1	1	1	1	3	3	3	1	3	3	27
24	M	1	1	3	1	1	2	9	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	3	2	2	3	1	2	26	1	1	2	1	1	3	1	1	3	2	3	1	1	1	1	2	1	26
25	M	2	3	1	2	1	1	10	3	1	1	3	1	2	2	1	1	3	1	1	2	2	2	3	3	32	2	3	1	2	1	1	1	1	3	1	1	1	1	3	1	1	25	
26	M	3	1	1	3	1	3	12	3	1	3	2	1	1	2	1	3	2	1	2	1	2	2	1	2	30	3	1	1	1	1	2	2	1	3	1	1	1	2	1	1	1	24	
27	F	1	2	1	1	1	2	8	1	1	3	1	1	1	1	1	3	1	1	1	2	1	1	2	1	23	1	2	3	2	1	3	3	3	1	3	1	2	1	3	1	3	1	34
28	M	2	2	1	1	3	3	12	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	3	1	2	3	1	2	25	2	1	2	1	3	3	1	1	3	2	3	3	1	2	3	2	2	35
29	F	1	1	1	2	3	2	10	3	1	1	3	1	3	2	1	1	3	1	2	3	2	2	3	3	35	1	2	2	1	2	1	1	1	1	1	2	1	2	1	3	1	1	24
30	M	1	2	1	2	1	2	9	1	1	3	1	1	1	1	1	3	1	1	1	1	2	2	1	2	24	2	1	1	1	1	2	3	1	2	1	3	1	2	1	1	1	1	25
31	F	1	1	2	1	1	1	7	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	3	1	21	2	1	3	1	1	3	1	3	1	3	1	3	3	1	1	3	1	32
32	M	1	1	1	3	1	2	9	3	1	1	2	1	3	3	1	1	3	1	3	1	2	3	1	2	32	1	1	2	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	3	2	2	24
33	F	1	1	1	2	2	1	8	3	1	3	2	1	3	3	1	3	2	1	2	2	3	2	3	3	38	1	3	1	2	1	2	1	3	1	1	2	1	3	1	1	1	1	26
34	M	3	1	1	1	1	1	8	1	1	3	1	1	1	1	1	3	1	1	2	1	2	2	2	26	2	1	1	2	1	2	3	1	1	1	1	1	2	2	1	1	2	25	
35	F	1	1	1	1	1	1	6	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	20	1	1	3	1	3	3	1	3	1	3	2	1	3	1	1	3	1	32	
36	M	1	1	2	1	2	2	9	3	1	1	1	1	3	3	1	1	3	1	3	1	1	3	2	2	31	2	2	2	1	3	1	2	1	2	2	1	1	1	1	2	2	1	27
37	F	2	1	2	1	1	1	8	1	1	2	1	1	1	1	1	3	1	1	2	3	2	2	2	26	2	2	1	2	1	2	1	3	3	1	1	1	1	2	1	2	2	28	

HAB EMOCIONES				NO	HABILIDADES DE AUTOAFIRMACIÓN														T	tg
#	#	52	54		4	5	7	9	13	#	27	31	#	#	53	55	56	58		
2	2	1	1	6	1	1	3	1	1	1	1	3	2	1	1	3	1	21	91	
1	1	1	1	4	2	3	2	1	1	2	1	2	1	2	1	2	1	23	87	
2	3	2	1	8	1	2	1	1	3	1	2	1	2	3	1	1	2	22	98	
1	1	1	2	5	2	1	2	1	1	1	2	2	1	1	2	1	2	20	99	
2	1	3	1	7	2	1	1	1	3	2	2	1	1	1	1	3	1	23	98	
2	1	2	2	7	1	2	1	2	1	2	2	1	1	3	1	1	2	21	93	
1	3	1	1	6	2	3	2	2	1	1	3	2	2	1	2	1	2	26	98	
2	1	1	1	5	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15	90	
2	3	2	2	9	1	1	2	1	1	2	2	1	2	1	1	3	1	20	93	
2	3	2	1	8	2	3	2	2	1	1	1	2	1	1	2	3	2	25	94	
1	2	1	2	6	1	1	2	1	1	1	2	1	2	1	2	1	2	19	96	
2	1	2	1	6	1	1	1	2	1	2	2	1	1	1	2	1	2	19	98	
1	3	1	1	6	2	3	2	1	2	2	1	2	2	1	1	2	2	24	94	
2	1	3	1	7	1	1	1	2	3	1	2	1	1	3	2	3	3	27	98	
2	1	2	1	6	2	1	2	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	18	89	
1	3	1	1	6	1	1	1	1	1	2	2	1	1	3	1	1	3	20	99	
1	3	3	2	9	1	1	1	2	3	1	2	3	1	3	1	3	1	24	94	
1	1	3	1	6	2	3	2	1	1	2	1	2	2	1	1	1	2	23	99	
2	1	2	1	6	1	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	16	99	
1	1	1	2	5	1	1	1	1	3	2	1	3	1	3	1	3	1	25	92	
1	1	1	1	4	2	3	2	2	1	1	3	2	2	1	2	1	2	25	90	
2	3	2	2	9	1	1	1	1	3	3	2	1	1	3	2	3	1	26	96	
1	3	1	1	6	2	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	18	88	
3	1	1	1	6	1	2	2	2	3	1	2	3	2	1	2	3	1	27	94	
1	1	3	1	6	1	3	1	1	3	3	2	3	1	1	1	1	1	23	96	
2	3	2	1	8	2	3	1	2	1	3	1	2	1	1	3	1	1	23	97	
1	2	1	1	5	1	1	1	1	3	2	2	3	1	3	1	3	1	24	94	
2	2	1	1	6	3	1	1	1	1	1	2	1	1	3	1	1	1	19	97	
2	1	2	1	6	2	1	2	2	1	1	1	2	1	1	1	1	2	19	94	
1	3	1	1	6	1	2	1	1	3	2	2	1	1	3	1	1	3	23	87	
1	1	3	1	6	2	3	2	1	1	1	1	2	2	1	1	1	2	21	87	
1	1	3	1	6	2	1	1	2	1	1	2	3	1	1	2	3	1	22	93	
2	1	2	2	7	1	1	1	2	1	2	1	3	1	1	1	1	1	18	97	
1	3	1	2	7	2	1	2	1	1	1	1	2	1	1	2	2	2	20	86	
1	2	3	1	7	2	1	1	2	3	2	2	3	3	3	1	3	3	30	95	
2	2	2	1	7	1	1	2	1	1	1	2	3	1	3	1	1	3	22	96	
1	3	1	1	6	2	1	2	3	2	2	1	2	2	1	2	1	2	24	92	



**Posttest control**

N°	SEXO	HABILIDADES DE INTERACCIÓN SOCIAL.						HAB DE INTERACCIÓN SOCIAL Y HAB CONVERSACIONALES															HABILIDADES PARA COOPERAR Y COMPARTIR																						
		1	2	3	11	14	#	T	6	12	15	16	17	19	21	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#	41	#	#	#	#	#	51	AV									
1	F	2	1	2	1	1	1	8	3	1	1	2	1	3	1	1	3	2	1	2	3	3	2	3	3	35	1	1	1	2	1	2	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	21
2	F	1	2	1	3	1	1	9	1	1	3	1	2	1	2	1	3	1	1	2	1	2	2	1	2	27	1	1	3	1	3	1	3	1	2	1	2	3	1	1	1	1	1	27	
3	F	2	1	2	1	1	1	8	2	2	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	21	3	3	2	1	3	3	3	1	3	2	1	3	1	2	3	2	1	37		
4	F	1	2	1	1	1	2	8	3	2	1	3	3	1	3	1	1	1	2	3	1	2	1	1	2	31	1	2	1	1	3	1	1	3	1	1	2	1	1	2	3	1	1	26	
5	F	2	2	1	2	1	3	11	3	1	3	2	1	2	1	1	3	1	1	1	3	2	2	1	1	29	3	1	1	2	1	2	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	23	
6	F	1	2	1	2	1	2	9	1	2	3	1	1	1	1	1	2	1	3	2	1	2	2	1	2	27	1	1	3	1	1	2	1	1	1	1	3	1	1	3	1	1	1	1	24
7	M	1	2	2	1	1	1	8	2	1	2	1	1	1	2	1	1	3	1	1	1	1	1	1	1	22	3	1	1	1	3	2	1	1	1	1	1	2	3	1	2	1	1	1	26
8	M	1	1	1	1	1	2	7	3	1	1	2	1	2	3	3	1	3	1	3	1	2	3	1	2	33	1	3	2	2	1	1	1	1	3	2	1	3	3	1	1	2	1	29	
9	F	2	1	3	2	1	3	12	1	2	3	1	3	1	1	1	3	1	1	2	1	1	2	1	1	26	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	19
10	F	1	1	1	1	1	1	6	2	1	1	1	1	1	2	2	1	1	2	2	1	2	2	1	2	25	3	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1	22
11	M	2	1	1	1	1	1	7	3	2	1	1	1	3	1	2	1	3	1	1	1	1	1	1	25	1	1	3	1	2	1	1	1	1	3	1	3	1	2	1	3	1	27		
12	F	3	1	1	3	1	3	12	3	1	3	2	1	1	3	2	3	2	1	1	1	2	3	1	2	32	1	2	2	1	3	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	23	
13	F	1	2	1	1	1	2	8	1	2	3	1	3	1	1	2	3	1	1	2	3	3	2	3	3	35	3	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	2	3	1	1	25
14	F	2	2	1	2	3	3	13	2	1	1	1	1	1	2	1	1	3	1	2	1	2	2	1	2	25	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	19
15	M	1	2	1	2	1	2	9	3	2	1	3	1	3	3	1	1	3	1	1	1	1	1	1	28	1	1	3	1	2	3	1	1	1	1	1	1	1	3	3	1	1	3	1	28
16	F	1	2	2	1	1	1	8	1	1	3	1	3	1	1	1	3	1	2	3	1	2	3	1	2	30	1	3	2	1	2	1	1	1	1	2	2	1	1	2	2	2	1	26	
17	M	1	1	1	3	1	2	9	2	1	1	1	2	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	2	24	3	2	1	1	1	1	1	1	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	22
18	M	1	1	1	2	2	1	8	3	1	1	2	1	2	3	1	1	2	1	2	1	2	2	1	2	28	1	1	1	1	1	3	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	20
19	F	1	1	1	1	1	1	6	3	2	3	2	2	2	2	1	3	2	1	1	1	1	1	1	29	1	1	3	1	3	1	1	3	1	3	1	3	1	3	3	2	1	3	1	32
20	M	1	1	1	1	1	1	6	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	3	1	2	2	1	2	24	3	3	2	1	2	3	1	1	1	2	2	1	1	3	2	1	30		
21	M	1	1	2	1	2	2	9	2	2	1	1	1	1	2	2	1	1	1	2	1	1	2	3	2	26	1	3	1	1	1	1	1	1	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	21

22	F	2	1	2	1	1	1	8	3	1	1	3	1	1	3	2	3	1	1	2	1	2	1	1	2	29	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	20	
23	F	1	1	1	2	2	1	8	1	1	3	1	2	1	1	1	3	1	2	1	1	1	1	1	23	1	1	3	1	2	3	1	2	1	1	2	1	3	1	1	1	1	26	
24	M	1	1	3	1	1	2	9	2	1	1	1	2	1	2	2	1	1	1	3	1	2	3	1	2	27	3	3	2	1	3	3	1	1	1	2	1	3	1	1	1	2	1	30
25	M	2	1	1	1	1	1	7	2	1	1	3	1	3	2	2	1	3	1	2	1	3	2	1	3	32	1	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19	
26	M	3	1	1	3	1	3	12	3	1	3	2	1	1	3	2	3	2	1	2	1	2	2	1	2	32	1	1	1	1	1	2	1	2	2	1	1	1	2	1	1	1	1	21
27	F	1	2	1	1	1	2	8	1	1	3	1	1	1	1	1	3	1	1	1	1	1	1	1	21	3	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	3	3	1	1	3	1	27	
28	M	2	2	1	1	3	3	12	2	2	1	1	1	1	2	3	1	1	1	3	1	2	3	1	2	28	1	3	2	1	2	1	1	1	3	2	1	3	1	2	3	2	1	30
29	F	1	1	1	2	1	2	8	2	1	1	3	1	3	3	1	1	3	1	2	3	1	2	1	3	32	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18
30	M	1	2	1	2	1	2	9	1	1	3	1	1	2	1	1	2	1	1	2	1	2	2	1	2	25	1	1	1	1	1	2	1	1	2	1	2	1	2	2	1	1	1	22
31	F	1	1	2	1	1	1	7	2	1	1	1	2	1	2	3	1	2	1	1	2	1	1	2	25	3	1	3	1	3	3	1	2	1	1	1	3	1	1	1	3	1	30	
32	M	1	1	1	3	1	2	9	3	1	1	2	1	3	2	1	1	3	1	3	1	2	3	1	2	31	1	3	2	1	1	3	2	1	3	2	1	1	1	1	1	2	1	27
33	F	1	1	1	2	2	1	8	2	1	2	2	1	3	3	3	3	2	1	2	3	3	2	1	3	37	1	1	1	1	2	1	1	1	1	3	1	1	1	1	1	1	1	20
34	M	3	1	1	1	1	1	8	1	1	3	1	1	1	1	3	1	1	2	1	2	2	1	2	25	3	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	21
35	F	1	1	1	1	1	1	6	2	3	1	3	3	1	2	1	1	3	1	1	3	1	1	3	31	1	1	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	3	1	1	21

HAB EMOCIONES					HABILIDADES DE AUTOAFIRMACIÓN														TOTAL GENERAL
#	#	#	#	T	4	5	7	9	13	#	#	31	#	#	#	#	#	AV	
3	1	3	1	8	1	1	3	1	3	2	1	2	1	1	1	1	1	20	92
1	1	3	1	6	2	1	2	1	1	3	1	2	1	1	3	1	2	22	91
2	1	2	1	6	1	2	1	2	1	1	2	1	1	3	1	1	1	19	91
1	1	1	1	4	2	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	17	86
1	1	1	1	4	1	1	1	2	3	3	2	1	3	1	1	1	1	22	89
2	1	2	2	7	1	1	1	1	3	2	2	1	1	3	1	3	1	22	89
1	1	1	1	4	2	3	2	1	1	3	1	2	1	1	3	1	2	24	84
1	1	2	1	5	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	16	90
2	1	2	1	6	1	1	1	1	3	1	2	3	1	3	3	3	1	25	88
1	3	1	1	6	2	1	1	2	1	2	1	2	1	1	1	1	2	19	78
1	1	1	2	5	1	1	1	1	1	1	1	1	3	1	1	1	1	16	80
2	1	2	1	6	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	15	88
1	2	1	1	5	2	3	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	20	93
1	1	2	2	6	1	1	1	1	3	3	2	3	1	3	1	3	3	27	90
2	1	2	1	6	2	1	2	2	1	1	1	2	1	1	1	1	2	19	90
1	2	1	1	5	1	1	2	1	1	2	2	1	1	3	3	1	3	23	92
1	1	2	1	5	1	1	1	1	1	2	2	3	1	3	1	3	1	22	82
1	1	2	1	5	2	3	2	2	1	1	1	2	1	1	1	1	2	21	82
2	1	2	3	8	1	1	1	1	1	1	2	1	1	3	1	1	1	17	92
1	3	1	1	6	1	1	1	1	3	2	2	3	1	3	1	3	1	24	90
1	1	1	1	4	2	3	2	1	1	2	1	2	1	1	3	1	2	23	83
2	3	2	1	8	1	2	2	2	3	1	2	1	1	3	1	3	3	26	91
1	3	1	1	6	2	3	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	20	83
2	2	1	1	6	1	1	1	1	1	2	2	1	1	3	1	1	1	18	90
1	1	3	1	6	1	1	1	2	3	1	2	1	2	3	1	3	1	23	87
2	3	2	1	8	2	3	2	1	1	2	1	2	1	1	1	1	2	21	94
1	3	1	3	8	1	1	1	1	3	1	2	3	1	3	1	3	1	23	87
1	1	3	1	6	1	1	1	2	1	1	2	3	1	1	1	1	1	18	94
2	3	2	3	10	2	3	2	1	1	2	1	2	1	1	3	1	2	23	91
1	3	1	1	6	1	1	1	2	3	1	2	3	1	3	1	1	1	22	84
1	1	3	1	6	2	3	2	1	1	1	3	2	1	1	3	1	2	24	92
1	1	3	1	6	1	2	1	1	1	1	2	3	1	1	1	3	1	20	93
2	1	2	1	6	1	1	2	1	3	2	2	1	1	1	1	1	1	19	90
1	3	1	1	6	2	3	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	20	80
1	1	1	1	4	1	1	1	1	1	3	2	3	1	3	1	1	1	21	83

### Post test experimental

Nº	SEXO	HABILIDADES DE INTERACCIÓN SOCIAL.							HAB DE INTERACCIÓN SOCIAL Y HAB CONVERSACIONALES														HABILIDADES PARA COOPERAR Y COMPARTIR																					
		1	2	3	11	14	#	T	6	12	15	16	17	19	21	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#	41	#	#	#	#	#	#	51	T							
1	F	3	2	3	2	3	3	16	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	2	2	2	3	3	2	43	2	2	2	2	2	3	2	3	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	38
2	F	2	3	2	3	2	2	14	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	3	3	2	2	3	2	39	3	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	3	2	3	2	3	2	40	
3	F	3	3	3	2	2	2	15	3	2	2	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	37	2	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	47	
4	F	2	3	2	3	2	3	15	3	2	2	3	2	3	3	2	2	3	2	3	2	3	3	3	44	3	3	2	3	2	2	2	3	3	2	3	2	2	3	2	3	2	42	
5	F	3	3	2	3	2	3	16	3	2	2	3	2	3	2	2	3	3	3	3	3	2	3	2	43	2	3	3	2	3	3	2	2	2	3	3	3	3	2	2	2	2	42	
6	F	2	3	2	3	2	3	15	2	2	3	2	3	2	2	2	3	2	2	3	2	3	3	3	42	2	3	3	2	2	2	3	2	3	2	2	3	2	2	3	2	3	41	
7	M	2	3	3	2	3	2	15	3	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	36	3	2	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	47		
8	M	2	2	2	3	2	3	14	3	2	2	3	2	3	3	2	2	3	2	3	2	3	3	2	43	2	2	3	2	3	2	2	3	3	3	2	3	2	3	2	3	2	42	
9	F	3	2	3	3	2	3	16	2	2	3	2	2	2	2	2	3	2	2	3	3	2	3	3	40	2	3	2	3	2	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	3	2	42	
10	F	2	3	3	2	3	2	15	3	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2	3	3	2	40	2	2	2	3	2	3	3	3	2	3	2	2	3	2	2	3	2	41	
11	M	3	2	3	3	3	2	16	3	2	2	3	2	3	3	2	2	3	2	2	3	2	2	3	41	3	2	2	2	3	2	2	2	3	3	3	2	2	3	2	2	3	41	
12	F	3	2	2	3	2	3	15	3	2	3	3	2	2	3	2	3	3	2	3	2	3	3	2	44	2	3	3	2	2	2	3	2	3	3	2	3	3	2	2	3	2	42	
13	F	2	3	2	2	2	3	14	2	2	3	2	2	3	2	2	3	2	2	3	3	2	2	3	40	3	2	2	3	2	3	3	2	2	2	3	2	2	3	2	2	3	41	
14	F	3	3	2	3	3	3	17	3	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2	3	3	2	40	2	2	3	3	2	3	2	2	3	3	2	2	3	3	2	2	2	41	
15	M	2	3	2	3	2	3	15	3	2	2	3	2	3	3	3	2	3	2	2	2	2	2	3	41	3	2	3	2	2	2	2	3	2	2	3	2	3	2	2	2	3	40	
16	F	2	3	3	2	3	2	15	2	2	3	2	3	2	2	2	3	2	2	3	2	3	3	2	41	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	2	2	3	3	2	3	2	45	
17	M	2	2	2	3	2	3	14	3	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	3	3	39	2	3	2	3	2	3	3	2	3	2	3	2	2	2	3	3	2	42	
18	M	2	2	2	3	3	2	14	3	2	2	3	2	3	3	2	2	3	2	3	2	3	3	2	43	2	3	2	2	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	44	
19	F	2	3	2	2	3	2	14	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	2	2	3	3	2	3	44	3	2	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	3	2	2	3	44		
20	M	2	2	3	2	3	2	14	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	3	2	3	38	2	3	3	2	3	3	3	2	2	3	2	2	3	2	3	3	2	43	
21	M	3	2	3	2	3	3	16	3	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	3	3	3	42	2	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	3	38	

22	F	3	2	3	2	2	2	14	3	2	2	3	2	2	3	2	2	2	3	2	3	2	2	3	40	3	2	2	3	2	3	2	2	3	2	3	2	3	3	3	2	2	42		
23	F	2	2	2	3	3	2	14	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	37	2	2	3	3	3	2	3	2	2	2	2	2	2	3	3	3	2	3	3	43
24	M	2	2	3	2	2	3	14	3	2	2	2	2	2	3	2	2	2	3	3	3	3	2	3	41	2	2	3	2	2	3	2	2	3	3	3	2	2	2	2	3	2	40		
25	M	3	3	2	3	2	2	15	3	2	2	3	2	3	3	2	2	3	2	2	3	3	3	3	44	3	3	2	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	3	2	2	39		
26	M	3	2	2	3	2	3	15	3	2	3	3	2	2	3	2	3	3	2	3	2	3	3	2	3	44	3	2	2	2	2	3	3	2	3	2	2	2	2	3	2	2	2	39	
27	F	2	3	2	2	2	3	14	2	2	3	2	2	2	2	2	3	2	2	2	3	2	2	3	38	2	3	3	3	2	3	3	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	44		
28	M	3	3	2	2	3	3	16	3	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2	3	3	2	3	40	3	2	3	2	3	3	2	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	46	
29	F	2	2	2	3	3	3	15	3	2	2	3	2	3	3	2	2	3	2	3	3	3	3	3	45	2	3	3	2	3	2	2	2	2	2	2	3	2	3	2	3	2	2	40	
30	M	2	3	2	3	2	3	15	2	2	3	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	3	2	3	39	3	2	2	2	2	3	3	2	3	2	3	2	3	2	2	2	2	40	
31	F	2	2	3	2	2	2	13	3	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	37	3	2	3	2	2	3	2	3	2	3	2	3	3	2	2	3	2	42		
32	M	2	2	2	3	2	3	14	3	2	2	3	2	3	3	2	2	3	2	3	2	3	3	2	3	43	2	2	3	3	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	3	3	40	
33	F	2	2	2	3	3	2	14	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	47	2	3	2	3	2	3	2	3	2	2	3	2	3	2	2	2	2	2	40	
34	M	3	2	2	2	2	2	13	2	2	3	2	2	2	2	2	3	2	2	3	2	3	3	3	41	3	2	2	3	2	3	3	2	2	2	2	2	2	3	3	2	2	3	41	
35	F	2	2	2	2	2	2	12	3	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	3	2	37	2	2	3	2	3	3	2	3	2	3	3	3	2	3	2	2	3	2	42	
36	M	2	2	3	2	3	3	15	3	2	2	2	2	3	3	2	2	3	2	3	2	2	3	3	42	3	3	3	2	3	2	3	2	3	3	2	2	2	2	2	3	3	2	43	
37	F	3	2	3	2	2	2	14	2	2	3	2	2	2	2	2	3	2	2	3	3	3	3	3	41	3	3	2	3	2	3	2	3	3	2	2	2	2	2	3	2	3	3	43	

HAB EMOCIONES					HABILIDADES DE AUTOAFIRMACIÓN														
#	#	#	#	T	4	5	7	9	13	#	#	31	#	#	#	#	#	#	T
3	3	2	2	10	2	2	3	2	2	2	2	3	3	2	2	2	3	2	32
2	2	2	2	8	3	3	3	2	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	36
3	3	3	2	11	2	3	2	2	3	2	3	2	3	3	2	2	2	3	34
2	2	2	3	9	3	2	3	2	2	2	3	3	2	2	3	2	3	2	34
3	2	3	2	10	3	2	2	2	3	3	3	2	2	2	2	3	2	3	34
3	2	3	3	11	2	3	2	3	2	3	3	2	2	3	2	2	2	3	34
2	3	2	2	9	3	3	3	3	2	2	3	3	3	2	3	2	3	3	38
3	2	2	2	9	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	29
3	3	3	3	12	2	2	3	2	2	3	3	2	3	2	2	3	2	2	33
3	3	3	2	11	3	3	3	3	2	2	2	3	2	2	3	3	3	3	37
2	3	2	3	10	2	2	3	2	2	2	3	2	3	2	3	2	2	3	33
3	2	3	2	10	2	2	2	3	2	3	3	2	2	2	3	2	3	2	33
2	3	2	2	9	3	3	3	2	3	3	2	3	3	2	2	2	3	3	37
3	2	3	2	10	2	2	2	3	3	2	3	2	2	3	3	3	3	3	36
3	2	3	2	10	3	2	3	2	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	32
2	3	2	2	9	2	2	2	2	2	3	3	2	2	3	2	2	3	2	32
2	3	3	3	11	2	2	2	3	3	2	3	3	2	3	2	3	2	2	34
2	2	3	2	9	3	3	3	2	2	3	2	3	3	2	2	2	3	3	36
3	2	3	2	10	2	2	2	3	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	30
2	2	2	3	9	2	2	2	2	3	3	2	3	2	3	2	3	2	3	34
2	2	2	2	8	3	3	3	3	2	2	3	3	3	2	3	2	3	2	37
3	3	3	3	12	2	2	2	2	3	3	3	2	2	3	3	3	2	3	35
2	3	2	2	9	3	2	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2	32
3	2	2	2	9	2	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	2	3	38

2	2	3	2	9	2	3	2	2	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	33	
3	3	3	2	11	3	3	2	3	2	3	2	3	2	2	3	2	2	2	34	
2	3	2	2	9	2	2	2	2	3	3	3	3	2	3	2	3	2	2	34	
3	3	2	2	10	3	2	2	2	2	2	3	2	2	3	2	2	2	2	31	
3	2	3	2	10	3	2	3	3	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2	33	
2	3	2	2	9	2	3	2	2	3	3	3	2	2	3	2	2	3	2	34	
2	2	3	2	9	3	3	3	2	2	2	2	3	3	2	2	2	2	3	2	34
2	2	3	2	9	3	2	2	3	2	2	3	3	2	2	3	3	2	2	34	
3	2	3	3	11	2	2	2	3	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	31	
2	3	2	3	10	3	2	3	2	2	2	2	3	2	2	3	3	3	2	34	
2	3	3	2	10	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	38	
3	3	3	2	11	2	2	3	2	2	2	3	3	2	3	2	2	2	3	33	
2	3	2	2	9	3	2	3	3	3	3	2	3	3	2	3	2	3	2	37	