

**UNIVERSIDAD NACIONAL MICAELA BASTIDAS DE
APURÍMAC**

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS SOCIALES

**ESCUELA ACADÉMICO PROFESIONAL DE EDUCACIÓN FÍSICA Y
DANZAS**



**“JUEGOS TRADICIONALES EN EL DESARROLLO DE LAS
HABILIDADES SOCIALES EN LOS NIÑOS DEL III CICLO
DE LA I.E. N° 54301 DE CHUQUINGA, CHALHUANCA-
2011”**

**TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO DE LICENCIADO EN CIENCIAS DE LA
EDUCACIÓN, ESPECIALIDAD DE EDUCACIÓN FÍSICA Y DANZAS**

TESISTAS: DIANA ANGELICA NUÑEZ ZEGARRA

ADELAIDA NUÑEZ ZEGARRA

ASESOR: Mgt. César Eduardo CUENTAS CARRERA

Abancay – Perú

2011



UNIVERSIDAD NACIONAL MICAELA BASTIDAS DE APURIMAC	
CÓDIGO	MFN
T EFD N 2011	BIBLIOTECA CENTRAL
FECHA DE INGRESO:	28 MAR 2012
Nº DE INGRESO:	00159

**“JUEGOS TRADICIONALES EN EL DESARROLLO
DE LAS HABILIDADES SOCIALES EN LOS NIÑOS
DEL III CICLO DE LA I.E. N° 54301 DE
CHUQUINGA, CHALHUANCA - 2011”**

DEDICATORIA.

A NUESTROS PADRES, POR SU
COMPRESION, SU PACIENCIA, POR EL
APOYO INCONDICIONAL, Y SU
FORTALEZA PARA QUE EN NINGUN
MOMENTO ABANDONEN NUESTROS
SUEÑOS DE PODER SUPERARNOS CADA
DIA DE NUESTRAS VIDAS.

ADELAIDA Y DIANA

AGRADECIMIENTOS

A la Universidad Nacional Micaela Bastidas de Apurímac; sobre todo a la Escuela Académico Profesional de Educación Especialidad de Educación Física y Danzas.

A los señores miembros del jurado calificador por su paciencia y disposición en el desarrollo de nuestra tesis.

Al Ing. Wilson Mollocondo Flores, por su gran compromiso y su colaboración incondicional, por sus grandes aportes para el procesamiento estadísticos de nuestra Tesis.

A los profesores, en especial al Magister Cesar Eduardo Cuentas Carrera, por su amistad y colaboración permitiendo el logro de nuestros objetivos, mediante sus conocimientos, con un sustento científico al trabajo de investigación.

A los profesores y niños de la I.E. N° 54301 de Chuquina - Chalhuanca por su colaboración permitiéndonos llevar a cabo la aplicación de nuestro proyecto de tesis mediante nuestro instrumento de evaluación (lista de cotejo de habilidades sociales, ficha de observación).

A nuestros padres y hermanos por su gran motivación durante este arduo proceso de investigación. Sinceramente muchísimas gracias por, compartir con nosotras diversas emociones, por acompañarnos y motivarnos no solo en las etapas de esta investigación sino, durante toda nuestra vida. Gracias.

INDICE

DEDICATORIA

AGRADECIMIENTO

ÍNDICE

RESUMEN

SUMARY

INTRODUCCIÓN

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.

1.1	Definición y formulación del problema.....	20
1.2	Justificación e importancia de estudio	22
1.3	Limitaciones del trabajo de investigación	24
2.	Objetivos	24
2.1	Objetivo general.	24
2.2	Objetivos específicos.	24
3.	Hipótesis y variables	25
3.1	Formulación de hipótesis.	25
3.1.1	Hipótesis general.	25
3.1.2	Hipótesis específicas.	25
3.2	Definición y Operacional de variables: variable independiente, dependiente.....	26
➤	Variable independiente.	26
➤	Variable dependiente.	27

CAPITULO II

4.	Marco Teorico	28
4.1	Antecedentes de la investigación.	28
4.2	Bases teóricas.	31
	Habilidades sociales	31
	Teorías de Las Habilidades Sociales	32



Habilidades Sociales en la Infancia	34
Importancia de las habilidades:	35
Características de las habilidades sociales:	36
Composición de habilidades sociales:.....	37
Clasificación de las habilidades sociales:	39
Educación y habilidades sociales.	46
Proceso de socialización de las habilidades sociales.	47
Juego	48
Características del juego	50
Tipos de juegos	52
Historia de los Juegos Tradicionales	55
Juegos Tradicionales	56
¿Cómo se Transmiten los Juegos Tradicionales?	57
Características de los Juegos Tradicionales	58
Importancia de los Juegos Populares Tradicionales	65
La importancia de los juegos tradicionales en el ámbito pedagógico	68

CAPITULO III

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

5.1. Tipo y nivel de la investigación.	73
5.1.1 Tipo de investigación.	73
5.1.2 Nivel de investigación.	73
5.2. Método y diseño de investigación.	73
5.3. Población.	74
5.3.1 Características y delimitación.	74
5.3.1.1 Delimitación espacial.	74
5.3.1.2 Delimitación temporal.	74
5.3.2 Ubicación espacio temporal.	75
5.4 Muestra.	75



5.4.1	Técnicas de muestreo.	75
5.4.2	Tamaño y cálculo del tamaño.	75
5.5	Descripción de la experimentación.	76
5.6	Técnicas e instrumentos de recolección de datos.	76
5.6.1	Etapas de la experimentación.	77
5.7	Procesamiento y análisis de datos.	80
5.8	Prueba de hipótesis.	80
5.8.1	Formulación de hipótesis nulas y alternas.	80
5.8.2	Condiciones para rechazar o aceptar las hipótesis.	81

CAPÍTULO IV

	Resultados e interpretación	83
6.1	Comprobación de las Hipótesis	97

CAPITULO V

	CONCLUSIONES.....	111
--	-------------------	-----

	RECOMENDACIONES.....	113
--	----------------------	-----

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ANEXOS

GLOSARIO DE TÉRMINOS



ÍNDICE DE CUADROS.

Cuadro Nro. 01: Pre test - Post Test de Nivel de Habilidades Sociales.	Pág.84
Cuadro Nro. 02: Habilidad Social Escuchar Pre Test-Post Test.	Pág.86
Cuadro Nro.03: Habilidad Social Dar gracias Pre Test-Post Test.	Pág.88
Cuadro Nro. 04: Habilidad Social Presentarse Pre Test-Post Test.	Pág.91
Cuadro Nro. 05: Habilidad Social de Seguir Instrucciones Pre Test-Post Test.	Pág.94
Cuadro N° 06: Comparación de Desarrollo de Habilidades entre el Grupo Control y Experimental.	Pág.97
Cuadro Nro. 07: Estadístico de contraste.	Pág.99
Cuadro Nro. 08: Juegos tradicionales y habilidades sociales.	Pág.101
Cuadro Nro. 09: Estadísticos de contraste.	Pág.103
Cuadro Nro. 10: Habilidades sociales básicas.	Pág.105
Cuadro Nro. 11: Estadísticos de contraste.	Pág.106
Cuadro Nro. 12: Habilidades sociales avanzadas	Pág.108
Cuadro Nro. 13: Estadísticos de contraste.	Pág.109



ÍNDICE DE GRÁFICOS.

Grafico Nro. 01: Habilidad de Escuchar Pre Test.	Pág.86
Grañico Nro.02: Habilidad de Escuchar Post Test.	Pág.87
Grañico Nro. 03: Habilidad Social Dar Gracias Pre Test.	Pág.89
Grañico Nro. 04: Habilidad Social Dar Gracias Post Test.	Pág.89
Grafico Nro. 05: Habilidad Social de Presentarse Pre Test.	Pág.92
Grafico Nro. 06: Habilidad Social de Presentarse Post Test.	Pág.92
Grafico Nro. 07: Habilidad Social Seguir Instrucciones Pre Test.	Pág.95
Grafico Nro. 08: Habilidad Social Seguir Instrucciones Post Test.	Pág.95
Grafico Nro. 09: Comparación de Desarrollo de Habilidades entre el Grupo Control y Experimental.	Pág.99
Grafico Nro. 10: Campana de Gaus.	Pág.100
Grafico Nro. 11: Juegos tradicionales y habilidades sociales.	Pág.102
Grafico Nro. 12: habilidades sociales básicas.	Pág.105
Grafico Nro. 13: Campana de Gaus.	Pág.106

Grafico Nro. 14: Habilidades sociales avanzadas

Pág.108

Grafico Nro. 15: Campana de Gaus.

Pág.109

RESUMEN

El presente trabajo de tesis se realizó en la Institución Educativa N° 54301 de Chuquina - Chalhuanca, 2011; donde se observaron grandes problemas en los niños, así como el aislamiento entre niños, discriminación entre ellos, y dificultades de inseguridad, rechazo, exclusión social, etc. Investigación que tiene como objetivo general Comprobar en qué medida los juegos tradicionales van a desarrollar las habilidades sociales de los niños y niñas de la I.E N° 54301 de Chuquina, Chalhuanca 2011.

La hipótesis que se operativizó fue: los juegos tradicionales ayudan a incrementar significativamente el desarrollo de las habilidades sociales básicas y avanzadas en los niños del III ciclo de dicha Institución Educativa, puesto que la metodología empleada fue la experimental con un diseño cuasi experimental con un grupo control y un grupo experimental, a quienes se les aplicó un pre test y un post test, los mismos que constituyen los sujetos de la muestra constituidos por dos grupos de 15 niños respectivamente de 06 años de edad de la Institución Educativa en mención.

Se emplearon las siguientes variables: juegos tradicionales y habilidades sociales de los niños en estudio, en el diseño metodológico, cuyos resultados obtenidos y analizados comparativamente de la hipótesis presentados de manera general y específica, nos ha permitido demostrar que los objetivos planteados se han logrado resultados positivos importantes y significativos.

El resultado más importante del proceso de investigación al constatar los datos es que se pudo confirmar la hipótesis, por que se logró desarrollar las habilidades sociales de los niños en un 86.7% a través de la aplicación de los juegos tradicionales a diferencia de los niños a los que no se les aplicó dichos juegos, sus habilidades sociales sigue en un nivel bajo.

Esto significa que de acorde a los resultados obtenidos del estudio experimental, concluimos que los juegos tradicionales contribuyen de manera positiva y de una forma significativa en que los niños alcancen un grado de desarrollo de habilidades sociales básicas y avanzadas así como de su integración social y por superar el problema y dificultades de inseguridad, aislamiento, rechazo, exclusión social, etc del grupo experimental comparativamente al grupo de control.

Se ha determinado que el grado de desarrollo de habilidades avanzadas corresponde a participar y seguir instrucciones por parte de los integrantes del grupo experimental.

También se ha determinado que el grado de desarrollo de habilidades básicas alcanzadas por el grupo experimental corresponde a presentarse y participar por parte de los niños, y que no significa que sea de menor importancia.

Se ha demostrado que los tipos de juegos tradicionales aplicados al grupo experimental ha marcado una diferencia significativa, comparativamente al grupo de control.

Los juegos tradicionales aplicados al grupo experimental, que han permitido mayor desarrollo de habilidades sociales en los niños(as); son los tipos de juegos tradicionales siguientes: Toro Toro, Patea tejo, Chanca la lata, Kiwi.

Las actividades diseñadas cumplen con las expectativas y objetivos de la investigación, influyendo positivamente en los niños.

SUMMARY

This thesis work was conducted in the Educational Institution No. 54301 of Chuquina - Chalhuanca, 2011, where there were large problems in children such as isolation among children, discrimination among them, and problems of insecurity, rejection, exclusion, and so on. Research that aims to establish to what extent general traditional games will develop the social skills of children of EI N ° 54301 of Chuquina, Chalhuanca 2011.

The hypotheses which are executed is as follows: traditional games help increase significantly the development of basic and advanced social skills in children in the third cycle of that school, since the experimental methodology used was a quasi-experimental desing with a control group and an experimental group who were administered a pre test and post test, the same as are the subjects of the sample consisting of two groups of 15 children, respectively, 06 years of age in question Educational Institution .

Using the following variables: traditional games and social skills of children in study, study design, the results obtained and analyzed comparatively the hypothesis presented in a general and specific, has enabled us to demonstrate that the objectives have been achieved positive results important and significant.

The most important result of the research process to verify the data is that we could confirm the hypothesis, that managed to develop the social skills of children in a 86.7% through the application of traditional games as opposed to children which were not applied those games, social skills is at a low level.

This means that according to the results of the pilot study, we conclude that the traditional games and positively contribute in a meaningful way in which children reach a level of development of basic and advanced social skills and their social integration

and and difficulties to overcome the problem of insecurity, isolation, rejection, social exclusion, so the experimental group comparing to control group.

It has been determined that the degree of development of advanced skills appropriate to participate and follow instructions from the experimental group members. Has also been determined that the degree of development of basic skills achieved by the experimental group corresponds to come forward and participate by children, and that does not mean less important.

It has been shown that the types of traditional games applied to the experimental group made a significant difference, compared to the control group.

Traditional games applied to the experimental group, which allowed further development of social skills in children (as), are the following types of traditional games: Toro Toro, Patea Yew, Chanca tin, Kiwi.

Activities designed to meet expectations and objectives of the research, positively influencing children.



INTRODUCCIÓN.

El presente trabajo de Tesis, **“JUEGOS TRADICIONALES EN EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES SOCIALES EN LOS NIÑOS DEL III CICLO DE LA I.E. N° 54301 DE CHUQUINGA, CHALHUANCA 2011”** es el resultado de haber realizado nuestras prácticas pre-profesionales en las Instituciones Educativas y haber observado de manera contundente, los problemas y dificultades en el interactuar de los niños y niñas, quienes mostraban inseguridad al expresarse, aislamiento, rechazo, poca predisposición a la integración de grupos, actitudes discriminatorias y exclusiones sociales entre ellos.

En general, son actitudes que afectan las relaciones interpersonales y que dificultan la integración social y su desarrollo así como el mejoramiento de sus habilidades y aprendizajes ya que uno de los pilares de la Educación según el Informe de Delors (2006): dice que el estudiante debe aprender a convivir.

Motivadas por la problemática, así como del conocimiento de que la interacción social que adquieren los niños ya sea esta por asociación y que mejor aún empleando estrategias integradoras como el juego, ya que se ha demostrado que el juego contribuye en el desarrollo de la socialización como lo refiere Piaget (1986) siendo uno de los reforzadores más poderosos para la adquisición y mantención de habilidades sociales y conducta interpersonal.

Decidimos llevar a cabo el trabajo de investigación, con el propósito de demostrar en qué medida los juegos tradicionales pueden ayudar a desarrollar las habilidades sociales, así contribuir en una mejor integración social de las niñas y niños de la

institución educativa N° 54301 de Chuquina del III ciclo de la educación básica regular.

El trabajo tiene como planteamiento los objetivos siguientes: determinar cómo los juegos tradicionales pueden desarrollar habilidades de socialización en las niñas y niños del III ciclo de la I.E. N° 54301 de Chuquina-2011.

Identificar los tipos de juegos tradicionales que de manera positiva permiten el desarrollo de las habilidades sociales en los niños y niñas del III ciclo de la I.E. N° 54301 de Chuquina – 2011.

Analizar qué tipos de habilidades sociales básicas y avanzadas desarrollan las niñas y niños del grupo experimental que practicaron los juegos tradicionales, comparados con el grupo control que no practicaron juegos tradicionales.

Comparar las distintas habilidades sociales básicas y avanzadas que poseen los niños y niñas del grupo experimental a diferencia del grupo de control.

La metodología del trabajo de investigación, está enmarcada en un tipo de investigación aplicada y el nivel de investigación corresponderá al de tipo experimental orientado a emplear o identificar como los juegos tradicionales van a desarrollar las habilidades sociales, explicando la hipótesis del estudio.

Se ha planteado para el diseño de investigación, dos grupos aleatorios pre y post test o diseño con dos grupos: control y experimental pre y post test. La selección de estos grupos corresponderá a una muestra que es tomada de una población determinada para objeto de estudio. Siendo la población conformada por 180 estudiantes que asisten regularmente al centro de estudios de la I.E. N° 54301 de Chuquina, Chalhuanca. Siendo esta su delimitación espacial donde se desarrollara

la investigación comprendiendo su delimitación temporal desde el mes de abril a julio del año 2011.

Las muestras tomadas para el trabajo de investigación comprenden los estudiantes del III ciclo de la I.E. N° 54301 de Chuquina. Para seleccionar las muestras se aplicara la técnica de muestreo no probabilístico. Porque no se conoce la probabilidad que tiene cada uno de los elementos que integran la muestra considerando la magnitud de la muestra y para tener el manejo adecuado representativo y homogéneo se han tomado 30 estudiantes del III ciclo, de los cuales 15 alumnos formaran el grupo experimental y los otros 15 alumnos formaran el grupo control.

Finalmente se hará una evaluación de los resultados obtenidos de acuerdo a la metodología descrita y determinan si los juegos tradicionales pueden ayudar a desarrollar las habilidades sociales y una mejor integración social de los niños y niñas

El trabajo está organizado de la siguiente manera:

CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA. En el que se expone la fundamentación, descripción y formulación del problema, justificación e importancia de la investigación, limitaciones, objetivos, hipótesis, definición y operacionalización de variables.

CAPÍTULO II: FUNDAMENTOS CIENTÍFICOS. En esta parte exponemos el marco teórico sobre el tema, Antecedentes de la investigación y las Bases teóricas.

CAPÍTULO III: METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN. En esta parte exponemos el tipo y nivel de la investigación, método y diseño de la investigación, población, características y delimitación, ubicación espacio temporal, muestra,

técnicas de muestreo, descripción de la experimentación, técnicas e instrumentos de recolección de datos, procedimientos de análisis de datos,

CAPÍTULO IV: En esta parte tenemos los resultados y discusión de la tesis

CAPÍTULO V: Para finalizar tenemos las conclusiones y recomendaciones, referencias bibliográficas y anexos.

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1 DEFINICIÓN Y FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

El hombre es por naturaleza un ser social. No vive solo, sino que organiza toda su vida en sociedad. Realiza todos y cada uno de sus actos con otros, se relaciona, vive en comunidad; desde el momento en que el ser humano nace, crece y se desarrolla en el seno de su medio social y natural determinado, del cual recibe permanentes influencias, ante ello, reacciona eligiendo cosas, rechazando otras e incluso modificando el medio de acuerdo a sus necesidades (Caballo, 2007).

En Apurímac, podemos observar claramente el problema de que muchos niños no les gusta interactuar con sus pares debido, a la discriminación, poca predisposición para la integración de los grupos sociales, en algunos casos a la sobreprotección de sus padres, ya que los mismos muestran ciertos miedos y temores hacia su entorno incluidos otros niños, sus propios padres e incluso de sus maestros y entorno en general. En la provincia de Aymaraes la difusión y la práctica de los distintos juegos tradicionales ya que muchos de estos están dejando de ser practicados y promocionados incluso en algunos casos vienen siendo tergiversados y cambiados a un estilo y forma occidental lo que estaría generando que estemos cayendo en un proceso de alienación y



por ende se esté perdiendo la identidad cultural de nuestra provincia y porque no decir de nuestra Región.

Además en la ciudad de Chalhuanca se observa esta problemática con mayor frecuencia, ya que simplemente piensan que es un aspecto propio del niño y que se espera que el Docente sea el que va a formar y desarrollar las sesiones didácticas con los niños y los padres de familia están muy alejados de la participación de la educación de sus hijos contribuyendo a que haya presencia de muchos niños tímidos, inseguros y sobretodo sobre protectores generando que su desarrollo social no se encuentre acorde a su edad cronológica ni mental como lo pudimos evidenciar a través de la realización de nuestras prácticas pre – profesionales las que se vieron reflejadas en muchas dificultades al momento de interactuar de los mismos tales repercutiendo en su baja aceptación hacia si mismos, discriminación y marginación a los niños de bajos recursos económicos, rechazo, aislamiento, dificultad al entablar relaciones con el sexo opuesto, inseguridad al expresarse, no les gusta asumir responsabilidades o coordinar y trabajar en grupo, como así también no saben seguir instrucciones y menos presentarse entre ellos.

Todas estas conductas son el reflejo de sus hogares ya que muchos de los mismos solamente lo conforma la madre y el niño, en otros casos producto de que viven con sus abuelos y en algunos otros que viven solos con sus hermanos mayores y no hay quien les inculque su desarrollo social. Todos estos comportamientos generan actitudes y estos a su vez conllevan a problemas de relaciones interpersonales dificultando el desarrollo y mejoría de sus habilidades sociales. Teniendo en cuenta que la interacción social se adquiere por asociación y que mejor aún si es a través de estrategias



integradoras como es el juego. Motivadas por esta problemática nos planteamos los siguientes problemas de investigación.

PROBLEMA GENERAL:

- ¿En qué medida los juegos tradicionales van a desarrollar las habilidades sociales de los niños y niñas del III Ciclo de la I.E N° 54301 de Chuquina, Chalhuanca 2011?

PROBLEMAS ESPECÍFICOS:

- ¿Qué tipos de juegos tradicionales van a desarrollar las habilidades sociales de los niños y niñas del III Ciclo de la I.E N° 54301 de Chuquina, Chalhuanca 2011?
- ¿Qué tipos de habilidades sociales básicas son las que más desarrollan los niños y niñas del III Ciclo de la I.E N° 54301 de Chuquina, Chalhuanca 2011 producto de la aplicación de los juegos tradicionales?
- ¿Qué tipos de habilidades sociales avanzadas son las que más desarrollan los niños y niñas del III Ciclo de la I.E N° 54301 de Chuquina, Chalhuanca 2011 producto de la aplicación de los juegos tradicionales?

1.2 JUSTIFICACIÓN E IMPORTANCIA DE LA INVESTIGACIÓN:

La finalidad de este trabajo de investigación se lleva a cabo en determinar de manera objetiva, rigurosa y como se exprese los niveles de las variables los juegos tradicionales y el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de la Institución Educativa N° 54301 de Chuquina- Chalhuanca, el estudio de la problemática planteada específicamente, son los resultados obtenidos de experiencias de nuestra formación profesional.

En muchas ocasiones nos inhibimos al hablar en público; no sabemos pedir un favor, nos cuesta ir solos a realizar actividades sencillas, no podemos comunicar



lo que sentimos, no sabemos resolver situaciones con los amigos, con la familia o en un grupo, todas estas dificultades implicarían la carencia de habilidades sociales que nos acarrea que en general tengamos dificultades en nuestro desarrollo de nuestra inteligencia social.

Del mismo modo sucede en las diferentes interrelaciones de nuestros estudiantes dentro y fuera de aula, en su cotidiano vivir con su familia y en la interrelación con sus semejantes de su institución educativa y porque no decir de su comunidad.

La importancia de la investigación a llevar a cabo se orienta a lograr información y conocimientos sobre las variables mencionadas y con ello un aporte a los docentes, personas encargadas que trabajan con niños del III ciclo de la Educación Básica Regular (EBR). La escuela en tanto es una institución encargada de la instrucción formal de los individuos en la sociedad, no solo establece ese contacto directo entre el estudiante y el conocimiento, sino que se convierte en el ámbito propicio para la interacción social y en consecuente desarrollo socio – cognitivo del educando, en tanto las relaciones interpersonales en el aula mixta pueden tomarse como conflictivas entre niños y niñas cuando hay carencia de habilidades sociales y cuando los hábitos de los alumnos se convierten en comportamientos de agresividad.

Es ante esta situación, o quizás para prevenir esta problemática, presentamos el siguiente trabajo de investigación con la finalidad de determinar en qué medida los juegos tradicionales van a ayudar a desarrollar las habilidades sociales de los niños y/o niñas del 3er. Ciclo de la institución educativa N° 54301 de Chuquianga de la Provincia de Aymaraes -Chalhuanka.



1.3 LIMITACIONES:

Las limitaciones que en el transcurso de la investigación se experimentan son diversas.

Menciono algunas que consideramos que son las importantes:

- Bibliográficas: La bibliografía encontrada fue muy escasa, en nuestra universidad no se encuentran libros sobre juegos tradicionales y habilidades sociales.
- Cierta dificultad para encontrar instrumentos sobre habilidades sociales.
- La accesibilidad a la muestra, se torno difícil ya que los profesores no querían acceder a los estudiantes para la aplicación de los juegos tradicionales y menos de la aplicación de los instrumentos.

2. OBJETIVOS

2.1 OBJETIVO GENERAL:

- Comprobar en qué medida los juegos tradicionales van a desarrollar las habilidades sociales de los niños y niñas de la I.E N° 54301 de Chuquina, Chalhuanca 2011.

2.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- Identificar que tipos de juegos tradicionales van a permitir desarrollar las distintas habilidades sociales en los niños y niñas de la I.E N° 54301 de Chuquina, Chalhuanca 2011
- Verificar que tipos de habilidades sociales son desarrolladas producto de la aplicación de los juegos tradicionales en los niños de la I.E N° 54301 de Chuquina, Chalhuanca 2011.
- Diferenciar las habilidades sociales que van a ser desarrolladas mediante los juegos tradicionales en los niños de la I.E N° 54301 de Chuquina, Chalhuanca 2011 tanto en el grupo control y experimental.

3. HIPÓTESIS Y VARIABLES.

3.1 FORMULACIÓN DE HIPÓTESIS:

3.1.1 HIPÓTESIS GENERAL:

- Los juegos tradicionales desarrollan significativamente las habilidades sociales en los niños del III ciclo de la I.E. N° 54301 DE Chuquina, Chalhuanca -2011.

3.1.2 HIPÓTESIS ESPECIFICAS:

- El juego de Toro Toro, Patea tejo, Chanca la Lata y Kiwi desarrollan en forma positiva y significativa la habilidad social de integración y pedir disculpas en los niños del III ciclo de la I.E N° 54301 de Chuquina 2011.
- Las habilidades sociales que se desarrollan producto de la aplicación de los juegos tradicionales son las habilidades Básicas y Avanzadas para facilitar el proceso de aprendizaje.

3.2. DEFINICIÓN Y OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

3.2.1 IDENTIFICACIÓN DE LAS VARIABLES.

○ **VARIABLE INDEPENDIENTE.**

Juegos tradicionales.

Indicadores	Índices
Toro Toro	Reglas. Objetivo. Tiempo. Número de participantes.
Patea Tejo	Reglas. Objetivo. Tiempo. Número de participantes.
Chanca la lata	Reglas. Objetivo. Tiempo. Número de participantes.
Kiwi	Reglas. Objetivo. Tiempo. Número de participantes.

o **VARIABLE DEPENDIENTE.**

Habilidades sociales

DIMENSION	INDICADORES	ÍNDICES
Activar la comunicación interpersonal.	Habilidades sociales básicas	✚ Presentarse.
		✚ Dar las gracias.
Influir, motivar a nivel grupal.	Habilidades sociales avanzadas.	✚ Participar.
		✚ Seguir instrucciones.

Donde podemos describir cada juego tradicional

JUEGOS TRADICIONALES.

TORO TORO

- **Campo de juego** : patio de la Institución Educativa.
- **Nº de jugadores** : 10 a 16 alumnos
- **Materiales del juego** : Chompas, casacas (capas)

Se juega una gran cantidad de niños donde cada uno se escoge la función que va desempeñar en dicho juego, un niño hace de toro, otro es el torero, un matador, banderillero, y los capitanes, la banda, los jueces, etc.

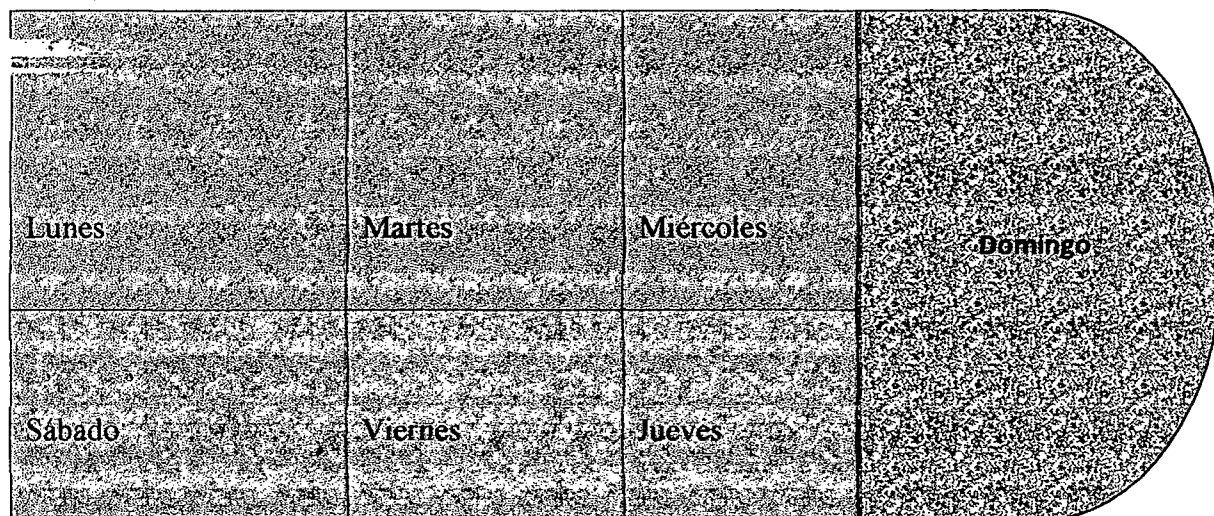
Inician el juego de la corrida de toros imitando y utilizando su creatividad cada niño para desenvolverse de la mejor manera.



Este juego es típico de la zona ya que por festividades del patrono de Chalhuanca se realiza la corrida de toros, es muy atractivo para los niños e imitan a los toreros e incluso poniéndose los nombres de los mismos.

PATEA TEJO

- **Campo de juego** : patio de la Institución Educativa.
- **Nº de jugadores** : 10 a 16 alumnos
- **Materiales del juego** : piedritas "tejos"
- **Desarrollo del juego** : Los integrantes de cada grupo eligen el turno del juego (primero, segundo, tercero, cuarto), primero deberá lanzar su tejo al primer casillero que esta ordenado con los días de la semana (lunes) seguidamente patear de un solo pie al siguiente casillero martes y miércoles y jueves (saltando de un solo pie), una vez pasada a jueves podrá saltar a domingo con los dos pies para descansar por segundos. De nuevo reinicia la roda de saltos pateando el tejo de un solo pie ahora de jueves a viernes y sábado y fuera así sucesivamente seguirá lanzando los tejos en orden de los días de la semana respetando el orden de los participantes. Cada grupo realiza el siguiente grafico:



CHANCA LA LATA

- **Campo de juego** : patio de la Institución Educativa.
- **Nº de jugadores** : 10 a 16 alumnos
- **Materiales del juego** : Latas
- **Organización del juego** : Se designara un alumno que arroje la lata y a otro que vaya recoger y buscar a sus compañeros.
- **Desarrollo del juego:** dada la señal de iniciar el juego, inmediatamente cuando arrojen la lata todos los alumnos se tienen que esconder, cuando vuelva el alumno que fue a recoger la lata, pondrá a un lugar determinado, dejando la lata tiene que ir a buscar a los que están escondido, si lo ve a uno, corre donde está la lata le dice ampay golpeando la lata, pero hay alumnos que son más hábiles que pueden ganarle, cuando ese alumno gane tiene que golpear la lata diciendo la frase “salvo a todos mis compañeros”
- **Variante:** Cada vez que se termine el juego se tiene que cambiar, el primero que se hace ver con la persona que está buscando, esa persona tiene que ir a buscar.

KIWI

- **Campo de juego** : patio de la Institución Educativa.
- **Nº de jugadores** : 10 a 16 alumnos
- **Materiales del juego** : latas
- **Organización del juego** : Se designara un alumno para que arroje la pelota y a otro que vaya recoger y arrojar a sus compañeros con la pelota.
- **Desarrollo del juego:** se dibujan círculos en el suelo, en uno de los círculos se colocan las latas en una forma de pirámide, uno de los participantes arrojara la pirámide de latas con la pelota y cuando este caiga todos los participantes tienen colocar cada lata a un circulo sin ser cogidos por la pelota, habrá un alumno que no

permitirá que coloquen las latas en el círculo arrojando con la pelota en el cuerpo, si la pelota coge a uno de ellos estos también se convierten en matadores. Se puede hacer varios círculos y más latas.



CAPITULO II

4. MARCO TEÓRICO.

4.1 ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN.

ANTECEDENTES INTERNACIONALES

BOLUARTE. Alicia (2000) INFLUENCIA DE UN PROGRAMA DE ENTRENAMIENTO EN HABILIDADES SOCIALES EN LAS HABILIDADES DE COMUNICACION E INTEGRACION SOCIAL DE ADOLESCENTES. siendo una de las principales conclusiones las siguientes:

- La aplicación de un programa de entrenamiento en habilidades sociales a adolescentes mejora significativamente las habilidades de comunicación verbal.
- Los jóvenes del grupo experimental incrementaron sus puntajes promedio en comparación con el grupo control.
- Ellos mejoraron en sus habilidades conversacionales
- En sus hábitos personales: normas de cortesía, agradabilidad social, independencia personal, habilidades de planificación.
- En su integración y socialización

La presente investigación tiene estrecha relación con nuestra investigación porque demuestra que los adolescentes pueden desarrollar sus habilidades sociales mediante programas de entrenamiento, que contribuyan al



perfeccionamiento de ciertas habilidades que demuestren el contacto interpersonal propiciando mejores relaciones interpersonales entre los niños, y por ende mejorar la calidad de vida de los mismos.

ANTECEDENTE NACIONAL

Calderón M. Elena, Huallpa K. y Muñiz E. (2000) "INFLUENCIA DEL PROGRAMA DE ACTIVIDAD LÚDICA EN EL DESARROLLO COGNITIVO, AFECTIVO E INTERACCIÓN SOCIAL DE LOS NIÑOS DE HOGAR DE MENORES DE SAN JUDAS CHICO-CUSCO" Del ISPAI-Cusco, a la conclusión que arriban:

- A través del juego, el ser humano se integra en cualquier ambiente social, esto lo permite interaccionar experiencias, vivencias, conocimientos, habilidades, destrezas, la práctica de los valores y en síntesis a compartir entre ellos todo lo desarrollado, tal como se observa en el resultado de cada uno de los juegos.

El ser humano, por naturaleza es un ser social y que necesita de sus semejantes para interactuar e interrelacionarse y así permitir desarrollar el lenguaje y las distintos tipos de habilidades sociales.

ANTECEDENTE LOCAL.

Martínez, Contreras y Pérez, Sandra. (2009), "PROGRAMA DE ACTIVIDADES PSICOMOTRICES Y DESARROLLO DE LA HABILIDADES SOCIALES DE 4-5 AÑOS EN LA INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL TAMBURCO - ABANCAY" Entre sus principales conclusiones mencionan:



- La psicomotricidad es una disciplina educativa, que considera al ser humano como una unidad psicosomática que actúa sobre su totalidad del medio y del cuerpo sobre todo del movimiento, la cual se relaciona con el desarrollo de las habilidades sociales en el funcionamiento interpersonal que está ampliamente establecida como las capacidades o destrezas sociales requeridas para ejecutar estrategias metodológicas para la socialización de sus alumnos.
- La presente investigación se relaciona con nuestro trabajo mediante la variable dependiente, ya que ambos se encaminan a desarrollar las habilidades sociales, teniendo en cuenta que el ser humano por naturaleza es un ser social y que necesita de sus semejantes para lograr su interrelación con el medio.

Se ha comprobado que las distintos juegos contribuyen en la interacción social del ser humano, debido a que se difunden reglas y normas de convivencia que tienen relación con cada tipo de juego acorde a la edad de los niños.

Quispe Huanca, Nora, Miranda Ugarte, Alexander, Taype Valverde, Judith 2005 “INFLUENCIA DE LOS JUEGOS EN EL DESARROLLO DE HABILIDADES EN NIÑOS DEL III CICLO DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA “CESAR ABRAHAN VALLEJO” DE ABANCAY” 2005

A las conclusiones que han llegado son las siguientes.

- Los juegos son la manera más recreativa para adquirir, desarrollar, potenciar, mejorar las habilidades que poseen los niños y niñas.



- Los juegos intencionados para ser aplicados en el aula mixta, son un medio que nos permiten desarrollar una integración paulatina y fortalecida entre niños y niñas para mejorar sus interacciones sociales, por ende sus habilidades.

Una de las formas de que los niños puedan aprender, es a través de los juegos que a su vez sirven como ejes impulsores de la socialización y por ende repercute en la integridad biopsicosocial del ser humano y por ende en su salud mental.

4.2 BASES TEÓRICAS.

1. Habilidades sociales.

Según Fernández y Carrobles (2000). Las Habilidades Sociales son "las capacidades que el individuo posee de percibir, entender, descifrar y responder a los estímulos sociales en general, especialmente aquellos que provienen del comportamiento de los demás." Apunta a la capacidad del individuo de captar los estímulos provocados por los otros en él, con el fin de realizar una interacción efectiva. CABALLO, V. (2008) El entrenamiento en Habilidades Sociales.

Según GARDNER (1999), en la teoría de las inteligencias múltiples menciona que la inteligencia interpersonal es la que nos permite entender a los demás es mucho más importante en nuestra vida diaria que la brillantez académica, porque es la que determina la elección de la pareja, los amigos y, en gran medida, nuestro éxito en el trabajo o en el estudio. La inteligencia interpersonal se basa en el desarrollo de dos grandes tipos de capacidades, la empatía y la capacidad de manejar las relaciones interpersonales, como por



ejemplo notar las diferencias entre personas, entender sus estados de ánimo, sus temperamentos, intenciones.

La inteligencia interpersonal permite comprender a los demás y comunicarse con ellos, Son aquellos individuos que poseen la llave de las relaciones humanas, del sentido del humor: desde pequeños disfrutaban de la interacción con amigos y compañeros escolares, y en general no tienen dificultades para relacionarse con personas de otras edades diferentes a la suya. El estudiante con inteligencia interpersonal tiene la facultad de interactuar verbal y no verbalmente con personas o con un grupo de personas; y es quien toma el papel de líder. Inteligencia Intrapersonal: capacidad de entenderse a sí mismo y controlarse posee: Autoestima, autoconfianza y control emocional. Cueli, J. (1981). Teorías de la personalidad. México- trillas. Una habilidad social vendría a ser una forma en que el ser humano se interrelaciona con sus semejantes a través de los juegos de integración, participación desde muy pequeños hasta etapa adulta y que genera en su mayoría el desarrollo de la inteligencia intrapersonal con la finalidad de hacerse sentir y del mismo modo de interactuar.

2 TEORÍAS DE LAS HABILIDADES SOCIALES

Enfoque sociocultural de Vygotsky (1896-1934) es considerado el precursor del constructivismo social. A partir de él, se han desarrollado diversas concepciones sociales sobre el aprendizaje, donde lo fundamental del enfoque de Vygotsky consiste en considerar al individuo como el resultado del proceso histórico y social donde el lenguaje desempeña un papel esencial, el conocimiento es un proceso de interacción entre el sujeto y el medio. A mayor interacción social, mayor conocimiento, más posibilidades



de actuar, más sólidas funciones mentales, de acuerdo con esta perspectiva, el ser humano es ante todo un ser cultural y esto es lo que establece la diferencia entre el ser humano y otro tipo de seres vivientes, incluyendo los primates. El punto central de esta distinción entre funciones mentales inferiores y superiores es que el individuo no se relaciona únicamente en forma directa con su ambiente, sino también a través de y mediante la interacción con los demás individuos.

Nuestro conocimiento y la experiencia de los demás es lo que posibilita el aprendizaje; consiguientemente, mientras más rica y frecuente sea la interacción con los demás, nuestro conocimiento será más rico y amplio, aprendemos con la ayuda de los demás, aprendemos en el ámbito de la Interacción social y esta interacción social como posibilidad de aprendizaje es la zona de desarrollo próximo.

Durante la socialización se forma todo un complejo de destrezas, cualidades, capacidades y habilidades necesarias para vivir en sociedad, en donde podemos mencionar:

- El lenguaje de su grupo social
- Cultura
- Incorpora normas y valores.
- Conciencia de su posición social y de la de los “otros”.
- Habilidades para convivir e interrelacionarse con esos “otros”.
- Una actitud creativa o repetitiva frente al conocimiento.
- Desarrollo físico.
- Confianza en sí mismo (autonomía y voluntad).



CABALLO, V. (2008) El entrenamiento en habilidades sociales. Madrid: Manual de técnicas de modificación de conductas.

Considerando que la socialización es un proceso de influjo entre una persona y sus semejantes, un proceso que resulta de aceptar las pautas de comportamiento social y de adaptarse a ellas, a partir que la sociedad ejerce en el individuo y lo adapta a las condiciones de una sociedad determinada, y la respuesta o reacción del individuo a la sociedad.

3 HABILIDADES SOCIALES EN LA INFANCIA

La adquisición del desarrollo moral en el niño, ha sido un tema ampliamente discutido por psicólogos, filósofos y sociólogos entre otros. Desde un punto de vista psicológico se consideran fundamentalmente dos concepciones distintas: Una considera el desarrollo moral como una elaboración de juicios universales sobre lo bueno y lo malo. Esta posición ha sido especialmente defendida por autores como Piaget o Kohlberg. Según esta concepción, el niño va a adquirir una serie de juicios, valores u opiniones a lo largo de su proceso evolutivo, que van a ser universales, es decir, el niño sabrá que una conducta es buena, no porque aprenda que dicha conducta es correcta en un entorno determinado, y por tanto buena, sino porque es objetiva y universalmente buena. <http://www.webdelbebe.com/psicologia/el-proceso-de-socializacion.html>.

Considerando que las habilidades sociales en la infancia el niño se socializa de acuerdo a su particular modo de vida el cual está influenciado por la realidad social, económica e histórica de la sociedad en la cual está se inserta.



4 IMPORTANCIA DE LAS HABILIDADES:

Las habilidades sociales hoy en día reciben una importancia capital, debido a las exigencias sociales y la complejidad en que se desenvuelven los seres humanos. Dicha importancia recae en diferentes contextos como:

a) En el hogar:

- Favorece el contacto entre los miembros de la familia con interacciones afectuosas, abiertas, empáticas y confiadas, es propia de las familias saludables.
- Propicia un adecuado desarrollo de la autoestima en sus miembros.
- Las familias requieren de la práctica de competencias sociales a nivel de cohesión (emocional y autoestima) y de la adaptabilidad (capacidad de afrontar ciertos estresantes cambios).

b) En la escuela:

- El desarrollo y el logro de las habilidades sociales facilitan la integración social a experiencias de aprendizaje significativo.
- El alumno con habilidad social es activo e interactivo, construye sus propios saberes, se motiva académicamente y mejora sus habilidades para el conocimiento deteniendo un mayor rendimiento.

Los problemas de habilidades sociales del educando se relacionan con un pobre ajuste en el aula, mala comunicación, baja autoestima académica y respuesta negativa como la agresividad, el rechazo y el temor, las cuales dificultan su desempeño.



5 CARACTERÍSTICAS DE LAS HABILIDADES SOCIALES:

Desarrollar las habilidades sociales es de importancia fundamental para una adaptación psicológica saludable a toda la edad y en todo lugar y momento.

Estas competencias de carácter social cuando están desarrolladas llevan al “ÉXITO PERSONAL”, y las características que se desprenden de estas son:

- Facilitan la asimilación de roles y de las normas sociales, lo cual conlleva a un buen ajuste psicológico y adaptación social adecuada.
- Son comportamientos propios de una persona que busca ser “recompensado” y no comportarse de forma tal que pueda ser “castigado” y no ignorado por los demás.
- La asistencia de competencias sociales desde la infancia favorecen la adaptación social, académica y laboral en la adultez.
- Toda habilidad de tipo personal implica la capacidad de evaluar adecuadamente las acciones y sentimientos de otro para interactuar humanamente.

6 COMPOSICIÓN DE HABILIDADES SOCIALES:

Una conducta socialmente habilidosa según Alberti y Emmons (1978) es:

“La que permite a una persona en base a sus intereses más importantes, defenderse sin ansiedad inapropiada, expresarse cómodamente sentimientos honestos o



ejercer los derechos personales sin negar los derechos de los demás, y puede expresarse mediante una comunicación verbal y no verbal”

Componentes verbales:

Es la que utiliza preferentemente la primera persona (yo), resulta positiva, (constructiva, ofrece alternativas, soslaya los “peros” y maneja la responsabilidad y no la culpabilidad), acepta opiniones diferentes, huye de maniqueísmos, es asertiva (expresa o defiende una opinión sin medios ni ansiedad, sin conductas punitivas o amenazantes para los demás), empática (atiende al otro y no hace juicios de valor) y respetuosa (con las personas, no forzosamente con las ideas, que están para ser cuestionadas).

Componentes no verbales.

Es la que atiende y cuida el contacto ocular y la expresión facial, la postura corporal, los gestos y la sonrisa, el volumen, la inflexión y la entonación de voz, la fluidez, la claridad y la velocidad del discurso, el tiempo de habla, las pausas y los silencios, y que gestiona adecuadamente el contacto físico, la distancia y la proximidad.

- Expresión facial.

Una conducta habilosa requiere una expresión facial que este de acuerdo con el mensaje. Si una persona muestra una expresión facial de miedo o enfado mientras intenta iniciar una conversación con alguien, es probable que no tenga éxito.



Las tres regiones faciales implicadas son: la frente, cejas, párpados, la parte inferior de la cara.

- **La sonrisa:**

Es un componente importante. Puede utilizarse como sonrisa defensiva como gesto de pacificación. Por otro lado puede servir para transmitir el hecho de que a una persona le gusta otra; puede suavizar un rechazo comunicar una actitud amigable y animar a los demás a que la desenvuelvan a una sonrisa.

- **Los gestos:**

Un gesto es cualquier acción que envía un estímulo visual a un observador. Para llegar a ser un gesto, un acto tiene que ser visto por algún otro y tiene que comunicar alguna información. Los gestos son básicamente culturales. Las manos y en menor grado, la cabeza y los pies, pueden producir una amplia variedad de gestos, que se emplean para una serie de propósitos diferentes. Los gestos se construyen en un segundo canal de comunicación; aquellos, que seas apropiados a las palabras que se dicen servirán para activar el mensaje añadiendo énfasis, franqueza, confianza en uno mismo (salvo que fuera un gesto nervioso) y espontaneidad por parte del que habla.

- **Volumen de la voz:**

La función más básica del volumen consiste en hacer que un mensaje llegue hasta un oyente potencial. El volumen alto de voz puede indicar seguridad y dominio, sin embargo hablar demasiado alto (sugiere agresividad, ira o tosquedad). Los cambios en el volumen de voz pueden emplearse en una conversación para enfatizar puntos. Una vez que varía poco de volumen no será muy interesante el escuchar.



- **La entonación:**

La entonación sirve para comunicar sentimientos y emociones, unas palabras pueden expresar esperanza, efecto, sarcasmo, ira, excitación o escasa entonación de sus voces a menudo durante una conversación, las variaciones en la entonación pueden servir también para ceder la palabra.

- **La fluidez:**

Las vacilaciones, falsos comienzos y repeticiones son bastante normales en las conversaciones diarias. Sin embargo, las perturbaciones excesivas del habla pueden causar una impresión de inseguridad, incompetencia, poco interés o ansiedad, demasiados periodos de silencio podrían interpretarse negativamente, especialmente como ansiedad y enfado o incluso una señal de desprecio.

7 CLASIFICACIÓN DE LAS HABILIDADES SOCIALES:

Existen unas habilidades sociales básicas y otras más complejas. Sin las primeras no podemos aprender y desarrollar las segundas.

Cada situación requerirá mostrar unas habilidades u otras, dependiendo de las características de la situación y de la dificultad de la misma.

Para empezar a emprender estas habilidades tenemos que incorporar primero las conductas socialmente deseables que son las habilidades sociales.



Gabriela Troncoso Sanhueza (2001) clasifica las habilidades sociales de la siguiente manera:

Grupo I: “Habilidades sociales básicas”

- Escuchar.
- Iniciar una conversación.
- Mantener una conversación.
- Formular una pregunta.
- Dar las “gracias”.
- Presentarse.
- Presentarse a otras personas.
- Hacer un elogio.

Grupo II: “Habilidades sociales avanzadas”

- Pedir ayuda.
- Participar.
- Dar instrucciones.
- Seguir instrucciones.
- Disculparse.
- Convencer a los demás.

Grupo III: “Habilidades relacionadas con los sentimientos”

- Conocer los propios sentimientos.
- Expresar los sentimientos.
- Comprender los sentimientos de los demás.
- Enfrentarse con el enfado de otro.
- Resolver el miedo.



Grupo IV: “Habilidades alternativas de la agresión”

- Pedir permiso.
- Compartir algo.
- Ayudar a los demás.
- Negociar.
- Empezar el autocontrol.
- Defender los derechos propios.
- Responder a los demás.
- Responder a las bromas.
- Evitar los problemas con los demás.
- No entrar en pelea.

Grupo V: “habilidades para hacer frente al estrés”

- Formular una queja.
- Responder a una queja.
- Demostrar deportividad después del juego.
- Resolver la vergüenza.
- Defender a un amigo.
- Responder a la persuasión.
- Responder al fracaso.

Al mismo Villegas (1998) clasifica a las habilidades sociales como:

“Conjunto de respuestas específicas, asociadas a estímulos o situaciones generalmente aprendidos y que se expresan en competencias para un buen manejo de relaciones



interpersonales: el liderazgo, la tolerancia, solidaridad, aceptación y empatía”

Son diferentes competencias que aprendemos en diferentes situaciones para una buena relación interpersonal. Estas competencias o habilidades sociales que reconoce Villegas son:

Aceptación:

Es aquella capacidad para reconocerse y apreciarse como persona.

La aceptación social, más que una habilidad es un arte. El ser aceptado por otros hace que el niño se sienta importante, poderoso y admirado.

El juego da a los niños la oportunidad de resolver algunos de los conflictos emociones que viven como amenazantes; sin esta oportunidad los niños tendrán que enfrentar sus emociones solos y esto es algo que muy pocos pueden resolver de manera exitosa.

Asertividad:

Es una capacidad social de expresar lo que se piensa lo que se siente y las creencias en forma adecuada.

La persona asertiva es aquella que puede expresar sus ideas, creencias o sentimientos de manera honesta, respetando los derechos de los demás y cuando encuentra interferencias o barreras del medio interpersonal intenta superarlas o eliminarlas sin atacar al otro. Sopesa sus acciones y obtiene sus objetivos inmediatos, considerando al mismo tiempo sus metas últimas y las consecuencias de sus acciones en los demás.

- Atreverse a decir no.
- Expresa sin agredir.
- Manifiesta las críticas claramente.



- Expresar aceptación y agrado oportunamente.
- Elogiar con espontaneidad y sentimiento positivo.
- Reacción frente al elogio.
- Reacción ante la injusticia.
- Exigencias de derechos.
- Brinda respuestas directas.
- Postura erguida.
- Serenidad.

Empatía:

Es una respuesta afectiva – cognitiva en virtud de que se activa por el estado de necesidad de otra persona.

E. Ander – Egg (1995) considera que:

“La empatía es la capacidad del individuo para ponerse en el lugar de otro, captar sus sentimientos, comprender sus reacciones y contemplar el mundo desde la perspectiva de otro”

Las personas que orientan su atención en entender los sentimientos de los demás y que comprometen efectivamente con ellos experimentan un mayor interés empático y ofrecen más ayuda que aquellos que se centran en el proceso de pensamiento.

La empatía desarrolla sentimientos de simpatía, compasión y ternura.

Una persona con el grado de empatía es capaz de desarrollar:

- Capacidad de emocionarse con el otro.



- Identificarse con el otro.
- Ponerse en el lugar del otro.
- Registrarse y comprender las emociones de los demás.
- Saber interpretar las motivaciones ajenas.
- Interpretar a través de la expresión facial, la voz y otros indicadores no verbales, los sentimientos no expresados.
- Mantener una sintonía emocional con los demás.

Liderazgo:

Es la condición que permite que un individuo tenga la capacidad de persuadir o dirigir a otro deriva de sus cualidades personales. Asume funciones de dirección de mando y de responsabilidad que ejercen influencias para el logro de determinados objetivos.

Stogdill (1989) define:

“El liderazgo es el proceso en virtud del cual se influye sobre las actividades de un grupo organizado respecto a la fijación u consecución de metas”

Es el proceso por el que se influye a un grupo de personas con el objetivo de cumplir metas colectivas, la persona líder desarrolla las siguientes capacidades.

- Capacidad de persuadir a los demás.
- Capacidad de coordinar al grupo de pares.
- Capacidad de adecuación a la tarea.
- Capacidad crítica ante situaciones.



- Comunica eficazmente.
- Considera de las opiniones de otros.
- Asumir responsabilidades.
- Demostrar capacidades de comunicación, empatía e integración.
- Hacer propuestas que incorporen interés y necesidad de los demás.
- Reconoce y refuerza capacidades y meritos, inspirando y motivando.

Solidaridad:

Es el ánimo para actuar siempre con sentido de comunidad.

Saez Benigno (1997) expresa:

“La persona solidaria sabe que su propia satisfacción no puede construirse sin el bienestar de los demás”.

Entonces la persona solidaria esta siempre presta a enjugar las lagrimas del otro. Las necesidades, dificultades y sufrimientos de los demás, no le pueden ser ajenos jamás.

8 EDUCACIÓN Y HABILIDADES SOCIALES.

Las características propias de las competencias o habilidades sociales en el ámbito educativo pueden permitir, afrontar y solucionar un conjunto de problemas que se paliaran con la enseñanza de las habilidades sociales.

Los problemas a solucionar y/o mejorar con la enseñanza y práctica de dichas habilidades en el ámbito educativo son:

- Sometimiento al grupo de iguales.
- Agresividad y hostilidad en el aula.



- Problemas de ajuste emocional.
- Actitud desafiante al profesor.
- Alumnos que escasamente hablan con los demás.
- Alumnos inexpresivos y tímidos.
- Dificultad para habar y responder.
- Alumnos nerviosos frente al otro sexo.
- No tolerar críticas y opiniones.
- Hacer las cosas de modo inseguro.

9 PROCESO DE SOCIALIZACIÓN DE LAS HABILIDADES SOCIALES.

La socialización en vista por los sociólogos como el proceso mediante el cual se inculca la cultura a los miembros de la sociedad, a través de él, la cultura se va transmitiendo de generación en generación.

Bruce J, Cohen (2000) define:

“La socialización es el proceso a través del cual el ser humano empieza aprender el modo de vida de su sociedad, a adquirir una personalidad y a desarrollar la capacidad como miembro del grupo”

Sin embargo la socialización del niño durante la infancia no constituye en si una preparación suficiente y perfecta, sino que ha medida que crece y se desarrolla en su medio ambiente podrá variar exigiéndole muchos tipos de comportamiento. Por lo tanto es fundamental ir enfrentando a



nuestros niños y niñas a diversos ambientes: familiar, escolar, comunal y otros.

La socialización: es un proceso de influjo entre una persona y sus semejantes, proceso que resulta de aceptar las pautas de comportamiento social y de adaptación a ellas, en el hombre una adquisición e intercambio de conocimientos, experiencias, habilidades, competencias y hábitos, etc.

El proceso de socialización se va dando a través de un complejo proceso de interacciones de variables personales, ambientales y culturales.

✿ EL JUEGO

El juego es una actividad inherente al ser humano. Todos nosotros hemos aprendido a relacionarnos con nuestro ámbito familiar, material, social y cultural a través del juego. Se trata de un concepto muy rico, amplio, versátil y ambivalente que implica una difícil categorización. Etimológicamente, los investigadores refieren que la palabra juego procede de dos vocablos en latín: "iocum y ludus-ludere" ambos hacen referencia a broma, diversión, chiste, y se suelen usar indistintamente junto con la expresión actividad lúdica.

Se han enunciado innumerables definiciones sobre el juego, así:

El diccionario de la Real Academia lo contempla como un ejercicio recreativo sometido a reglas en el cual se gana o se pierde.



De esta definición podemos decir que lo que se obtiene del juego cuando se gana no nos sirve para avanzar hacia la consecución de los intereses superiores de la existencia, y lo que se pierde tampoco pone en peligro la ordenación moral de la vida.

Sin embargo la propia polisemia de éste y la subjetividad de los diferentes autores implican que cualquier definición no sea más que un acercamiento parcial al fenómeno lúdico. Se puede afirmar que el juego, como cualquier realidad sociocultural, es imposible de definir en términos absolutos, y por ello las definiciones describen algunas de sus características. Entre las conceptualizaciones más conocidas apuntamos las siguientes:

- Huizinga (1987). El juego es una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de -ser de otro modo- que en la vida corriente.
- Gutton, P (1982). Es una forma privilegiada de expresión infantil.
- Cagigal, J.M (1996). Acción libre, espontánea, desinteresada e intrascendente que se efectúa en una limitación temporal y espacial de la vida habitual, conforme a determinadas reglas, establecidas o improvisadas y cuyo elemento informativo es la tensión.
- ❖ En conclusión, estos y otros autores como Roger Caillois, Moreno Palos, etc. incluyen en sus definiciones una serie de características comunes a todas las visiones, de las que algunas de las más representativas son:



- El juego es una actividad libre: es un acontecimiento voluntario, nadie está obligado a jugar.
- Se localiza en unas limitaciones espaciales y en unos imperativos temporales establecidos de antemano o improvisados en el momento del juego.
- Tiene un carácter incierto. Al ser una actividad creativa, espontánea y original, el resultado final del juego fluctúa constantemente, lo que motiva la presencia de una agradable incertidumbre que nos cautiva a todos.
- Es una manifestación que tiene finalidad en si misma, es gratuita, desinteresada e intrascendente. Esta característica va a ser muy importante en el juego infantil ya que no posibilita ningún fracaso.
- El juego se desarrolla en un mundo aparte, ficticio, es como un juego narrado con acciones, alejado de la vida cotidiana, un continuo mensaje simbólico.

Es una actividad convencional, ya que todo juego es el resultado de un acuerdo social establecido por los jugadores, quienes diseñan el juego y determinan su orden interno, sus limitaciones y sus reglas.

✚ **CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO:**

Las características más relevantes para nosotras son las que propone Catherine Garvey (2001) quien prioriza las siguientes:

- El juego es placentero, divertido, aún cuando no vaya acompañado por signos de regocijo, es evaluado positivamente por que lo realiza.
- El juego no tiene metas o finalidades extrínsecas, sus motivaciones son intrínsecas y no se hallan al servicio de otros objetivos.
- El juego es espontaneo y voluntario. No es obligatorio sino libremente elegido por el que lo practica.

- El juego implica cierta participación activa por parte del jugador.
- El juego transforma la realidad externa, creando un mundo de fantasía.
- Se puede practicar durante toda la vida, si bien algunas personas lo consideran una actividad propia de la infancia.
- Es algo innato.
- Organiza las acciones de un modo propio y específico.
- Favorece el proceso socializador.
- Cumple una función de desiguales, integradora y rehabilitadora.
- En el juego el material no es indispensable.
- Tiene unas reglas que los jugadores aceptan.

ASPECTO HISTÓRICO DEL JUEGO

La primera referencia sobre juegos que existe es del año 3000 a. C. Los juegos son considerados como parte de una experiencia humana y están presentes en todas las culturas.

Sobre la historia del juego, no ha sido patrimonio de un solo pueblo, de una sola época, sin embargo donde alcanzan los datos históricos, el primero que nos habla de ellos es Herodoto, quien señala con lugar de origen la ciudad de Lydia; enumera como causa histórica un caso anecdótico: “En el reinado de de Atys se experimentó en todo Lydia una carestía de víveres, hambre cruel asolo todo el país, el pueblo lo soporto durante mucho tiempo pero después viendo que no cesaba la calamidad, buscaron remedio contra ella y descubrieron varios entretenimientos entonces inventaron los dados, la pelota y todo los otros juegos a excepción del ajedrez que fue copia de otros pueblos”. Otro argumento de la razón histórica es el origen etimológico del juego,



"Ludus" en latín que deriva de la palabra Lydia, si se da como un hecho incontrovertible, su existencia en todos los pueblos, la actividad que tomaron frente a él, las diferencias; así por ejemplo hubieron pueblos como hebreo que los aceptaron plenamente, y otros como el Hindú, que lo rechazó abiertamente. En la Cultura de Israel se aceptaba este criterio de sabiduría popular "Lo que agrada a los hombres, agrada a Dios" y en virtud de esta concepción no se podría omitir el juego, por ser una actividad placentera y agradable al hombre. Sanchidrian, C; Ruiz, J. (2010) Historia y Perspectiva Actual de la Educación Infantil. Editorial GRAO. Editorial GRAO: Biblioteca infantil

- Considerando que el juego históricamente se consideraba como método de enseñanza, ya que en la comunidad primitiva era utilizado de manera empírica en el desarrollo de habilidades en los niños y jóvenes que aprendían de los mayores la forma de cazar, pescar, cultivar, y otras actividades que se transmitían de generación en generación, de esta forma los niños lograban asimilar de una manera más fácil los procedimientos de las actividades de la vida cotidiana.

✦ TIPOS DE JUEGOS

1. JUEGOS POPULARES

Los juegos populares están muy ligados a las actividades del pueblo llano, y a lo largo del tiempo han pasado de padres a hijos. De la mayoría de ellos no se conoce el origen: simplemente nacieron de la necesidad que



tiene el hombre de jugar. Es decir, se trata de actividades espontáneas, creativas y muy motivadoras.

Su reglamento es muy variable, y puede cambiar de una zona geográfica a otra con facilidad; incluso pueden ser conocidos con nombres diferentes según donde se practique.

Los juegos populares suelen tener pocas reglas, y en ellos se utiliza todo tipo de materiales, sin que tengan que ser específicos del propio juego. Todos ellos tienen sus objetivos y un modo determinado de llevarlos a cabo: perseguir, lanzar un objeto a un sitio determinado, conquistar un territorio, conservar o ganar un objeto, etc. Su práctica no tiene una trascendencia más allá del propio juego, no está institucionalizado, y el gran objetivo del mismo es divertirse.

Con el tiempo, algunos se han ido convirtiendo en un apoyo muy importante dentro de las clases de Educación Física, para desarrollar las distintas capacidades físicas y cualidades matrices, o servir como base de otros juegos y deportes

Los juegos populares pueden servir como herramienta educativa en el aula en diversas materias ya que en sus canciones o letras se observa características de cada una de las épocas. Esta tipología puede ser una estrategia divertida en la que las personas que los realizan aprendan al mismo tiempo que se divierten.



2. JUEGOS TRADICIONALES

Son juegos más solemnes que también han sido transmitidos de generación en generación, pero su origen se remonta a tiempos muy lejanos.

No solamente han pasado de padres a hijos, sino que en su conservación y divulgación han tenido que ver mucho las instituciones y entidades que se han preocupado de que no se perdieran con el paso del tiempo. Están muy ligados a la historia, cultura y tradiciones de un país, un territorio o una nación. Sus reglamentos son similares, independientemente de donde se desarrollen.

El material de los juegos es específico de los mismos, y está muy ligado a la zona, a las costumbres e incluso a las clases de trabajo que se desarrollaban en el lugar.

Sus practicantes suelen estar organizados en clubes, asociaciones y federaciones. Existen campeonatos oficiales y competiciones más o menos regladas.

Algunos de éstos juegos tradicionales con el tiempo se convirtieron en deportes, denominados tradicionales, de modo que la popularidad que tienen entre los habitantes de un territorio o país compite con la popularidad de otros deportes convencionales. Algunos ejemplos: la petanca, el chito, los bolos, la rana, etc.

Entre estos, podríamos encontrar juegos que con el tiempo se han convertido en verdaderos deportes ligados a una región, y que sólo se



practican en ella, llegando a formar parte de las tradiciones culturales. El origen de los juegos y deportes tradicionales está ligado al propio origen de ese pueblo, por ello, los denominan juegos o deportes autóctonos. Ej. Lucha canaria, el silbo, el palo canario, la sogá tira, pelota mano, lanzamiento de barra etc.

✦ **HISTORIA DE LOS JUEGOS TRADICIONALES**

Según González de la Vega (1987) los juegos tradicionales constituyen una manifestación natural, que son resultados del legado generacional de todas aquellas actividades de carácter lúdico que se originan en la remota historia de los pueblos y de su subsecuente evolución cultural, por lo que se transmite en una comunidad determinada, definida como pautas culturales propias. Estos reflejan las costumbres de los pueblos mediante el proceso de enculturación o transmisión cultural entre individuos del mismo marco cultural; muchos de ellos aunque con diferentes versiones y nombres, se encuentran extendidos por buena parte del mundo y que constituyen la huella palpable de las migraciones de los pueblos y la aculturación o proceso de transmisión cultural a través del contacto entre grupos de diferentes culturas. Prueba de ello lo constituye el imperio romano, que aplicaba una drástica legislación en materia de amparo de la niñez.

Tan pronto como el recién nacido era incorporado la vida social, momento en el que aparecía como miembro de una familia, su vida estaba protegida por la ley, esperándole unos años de feliz infancia



con juegos y juguetes que como hoy eran pelotas, muñecas, caracoles y dados, los chicos romanos jugaban a los carros, luchaban a caballo montado en la espalda de otro niño o jugaban a los soldados. Estos juegos como tantos otros, se quedaron en la península Ibérica durante la dominación romana y de allí, pasaron a nuestro continente adquiriendo los ingredientes de la cultura conquistada. Probablemente, los juegos tradicionales se hayan estructurado con base en los rituales o esa dimensión simbólica de las actividades sociales, en donde los hechos se presentan ceremonialmente, otorgándoles una gran satisfacción e importancia.

Un ejemplo de ello pudiera ser juegos tan tradicionales que como los dados, el trompo, las cometas, las golosas o rayuela, parecen ser derivaciones de ceremonias o rituales de honor, de las fuerzas cósmicas o naturales que se gobernaban las tribus, así los dados, representaban el ordenamiento cósmico, el trompo el equilibrio dinámico de los cuerpos celestes; las cometas la fuerza natural del viento, la rayuela el difícil ascenso de las almas al cielo.

Los juegos tradicionales no surgieron tal como se conocen en la actualidad, han experimentado una evolución, lo que supone que entre las posibles causas que originaron este juego Están relacionadas con:

- ✓ La actividad económica o laboral, como por ejemplo actividades de caza, de agricultura, etc.
- ✓ La actividad militar y de supervivencia.
- ✓ La actividad lúdico - festiva y religiosa.



4 JUEGOS TRADICIONALES

Los juegos tradicionales son una excusa perfecta para aprender y relacionarse o como una prueba de demostración de habilidades. Forman parte inseparable de la vida de la persona y sobre todo, no es posible explicar la condición social del ser humano sin los juegos, ya que estos son una expresión social y cultural de la adaptación que ha protagonizado el ser humano en relación con su entorno (Maestro, 2005).

4 ¿CÓMO SE TRANSMITEN LOS JUEGOS TRADICIONALES?

Según Maestro, (2005) la transmisión de los juegos tradicionales se ha dado de manera oral, generación tras generación. Y puede darse de dos formas: la vertical que se da a través de la familia y la horizontal por medio de la socialización. La familia es el primer lugar de aprendizaje. Por medio de sus diferentes miembros (abuelos, papás, abuelas, mamás o los hermanos y las hermanas) se introduce el entorno y se potencia el juego, a través de estímulos visuales, voces y sonidos. En la relación abuelo(a)-nieta(a) se crea un vínculo de protección, complicidad y de relación transgeneracional de gran importancia para la educación.

Ellos y ellas aprenden con la experiencia de un referente vivo, a lo que se le puede llamar una transmisión generacional directa por imitación.

Conforme se va creciendo, las necesidades de acción y de relación producen un distanciamiento del núcleo familiar y el aprendizaje se continúa en la calle, en el patio de recreo, en la esquina del barrio. En ese momento, los juegos tradicionales cumplen su papel. Por una vía u otra



los juegos como trompos, canicas, rayuela, yoyos, boleros, cronos, gallinita ciega, jackses, entre otros llegan hasta las personas y de esa manera se conservan en el tiempo.

✦ **MODALIDADES DE LOS JUEGOS TRADICIONALES**

Para la descripción de las modalidades, características e importancia tomamos como referencia a

- ✓ Juegos de niños
- ✓ Juegos de niñas
- ✓ Canciones de cuna
- ✓ Juegos de adivinación
- ✓ Cuentos de nunca acabar
- ✓ Juegos de sorteo
- ✓ Juguetes

✦ **CARACTERÍSTICAS DE LOS JUEGOS TRADICIONALES**

- ✓ Son jugados por los niños por el mismo placer de jugar.
- ✓ Son los mismos niños quienes deciden cuando, donde y como jugar.
- ✓ Responden a necesidades básicas de los niños.
- ✓ Tienen reglas de fácil comprensión, memorización y de acatamiento.
- ✓ Las reglas son negociables, no requiere mucho material ni costoso, son simples de compartir, practicables en cualquier momento y lugar.
- ✓ Significan un medio de transmisión de valores y cultura.

- ✓ Son de muy fácil comprensión, memorización y acatamiento y sus reglas son flexibles.
- ✓ La escala es muy amplia y ofrecen muchas posibilidades para que todos puedan participar y Practicar en cualquier momento y lugar.
- ✓ Representan un patrimonio cultural irremplazable y son un disfrute para la familia.
- ✓ Son una fuente de motivación para grandes y pequeños.
- ✓ Facilitan y estimulan el desarrollo de la sociabilidad entre generaciones, con nuestros pares y con el entorno más próximo.
- ✓ Son la excusa para valorar y conocer otros juegos y tradiciones de otras culturas. Favorecen la comunicación y adquisición del lenguaje.

✦ **IMPORTANCIA DE LOS JUEGOS TRADICIONALES**

Ofele (1998) Pero ¿Cuál es el interés o la importancia que estos juegos pueden tener en el ámbito pedagógico? Son diferentes las razones por las cuales vale la pena mantener vivos estos juegos. A través de los mismos podemos transmitir a los niños características, valores, formas de vida, tradiciones de diferentes zonas, si, acompañamos los juegos contamos otros aspectos de los mismos, como por ejemplo que juego se jugaba en determinada región y de qué manera. Podemos estudiar y mostrar las diferentes variantes que tiene un mismo juego según la cultura y la región en la que se juega.



✦ **TEORÍAS ACERCA DE LOS JUEGOS TRADICIONALES**

Para esta descripción tomamos como referencia a la siguiente cita

Zhukovskala (1999), menciona que es un conjunto de actividades y procesos libertarios, en la que los sujetos implicados en dicha experiencia cultural, se introducen en una zona lúdica de característica neutra, apta para fortalecer el desarrollo de la integralidad humana.

Trautmann (1995) No olvidemos por otro lado que no todos los juegos tradicionales serán novedades para los niños. Ellos conocen y juegan en más de una ocasión a algunos de estos juegos, quien sabe porque se lo contaron, porque lo han visto o alguien se lo ha mostrado.

✦ **CLASIFICACIÓN DE LOS JUEGOS:**

Existen clasificaciones de los juegos, así tenemos que de acuerdo a la lógica y tomando en consideración las características de los juegos por distinguidos peritos en la materia sumariamente dividiremos a los juegos en cinco grandes categoría.

- **Juegos Infantiles**

Estos juegos comprenden desde el nacimiento hasta los seis años y con manifestaciones de placer, no exigen esfuerzo muscular, sus juegos son individuales. Esta es la edad de oro del juguete, es decir, del estímulo para el juego individual.



▪ **Juegos Recreativos**

Estos juegos también llamados de salón, son aquellos que además de proporcionar placer exigen esfuerzo muscular para llegar a dominarlos; se les puede dividir en dos grupos:

- a. Corporales.
- b. Mentales.

▪ **Juegos Escolares**

Estos juegos son los que comprenden en el período de siete a doce años aproximadamente; el juego cambia fundamentalmente de aspecto, es asociable. Estos juegos responden vivamente al instinto gregario.

Esta es la edad del juego dramático, ejemplos: El gato y el ratón, el zorro y los perros, ladrones y celadores.

Los juegos escolares los dividiremos en tres grupos, de acuerdo a su acción:

- **Juegos de Velocidad.**-En estos juegos priman la carrera y el salto; hay habilidad, arte y táctica del movimiento, predominando una coordinación motriz impecable.
- **Juegos de Fuerza.**-Estos juegos exigen un gran despliegue de energías, producen por lo general fatiga y congestión.
- **Juegos de Destreza.**- Estos juegos se caracterizan por el empleo económico del esfuerzo, por la combinación apropiada de los movimientos para alcanzar un fin.



En estos juegos no debe haber movimientos demás, sino útiles y necesarios, esto es la inteligencia puesta al servicio del músculo.

▪ **Juegos Deportivos**

Es un juego especializado, conveniente para el alumno y sujeto a reglas y a libertad de acción en su práctica.

El deporte dice el Dr. Tissis (1990) : "Es una escuela de la inteligencia por la acomodación al medio, del carácter, por la afirmación del "Yo", de la voluntad, de la lucha contra el obstáculo, por lo mismo, del juicio puesto que la voluntad es el paso del juicio al acto, el juego deportivo tiene un carácter mixto pues de un lado son más difíciles que los demás juegos, exigiendo una mayor suma de destrezas y resistencia, por otra parte son más libres y espontáneos que todos los otros juegos.

En el Perú la clasificación es la que preconiza la Escuela de Educación Física en los años de 1948, cuyo Profesor es el Sr. Emilio Montoya quien ha divulgado entre los profesores de Educación Primaria en los años de 1957 y 1958, la estructura de la Metodología Pedagógica.

Dicha clasificación es la siguiente:

- a) **Juegos Visuales.**-Son los juegos que ayudan a la función visual, que corresponden a la época lúdica del juguete y se producen con ayuda de elementos especiales, como objetos brillantes para ser suspendidos; cubos y conos brillantes, prismas, tablitas de madera en los que se insertan figuras geométricas, juguetes para el sentido cromático.



- b) Juegos Auditivos.-** Son los juegos que ayudan a la función auditiva, corresponden a la etapa del juguete y se hace proporcionado a los niños en la primera etapa de la infancia, también se organiza estos juegos en la escuela para perfeccionar la función sensorial auditiva. Son todos los juegos de caza con venda y con orientación por sonido.
- c) Juegos Táctiles.-** Estos juegos ayudan al desarrollo del sentido del tacto y los niños lo realizan con diversos juguetes como muñecas y animales de material blando, cubos de distintos tamaños, tablillas donde se resalte las superficies lisas.
- d) Juego de Agilidad.-** Son todos los juegos que permite cambiar de posición en el espacio y hacer recorridos con variantes posiciones corporales (saltos, carreras con obstáculos)
- e) Juegos de Equilibrio.-** Son aquellos que desarrollan la capacidad para controlar la gravedad en relación con el plano de sustentación y la elevación del punto conservador de la gravedad.
- f) Juegos Individuales.-** Son los juegos que ejecuta un solo niño satisfaciendo así sus intereses muy personales.
- La personalidad no puede producirse dentro del estrecho marco del ambiente individual, además hay el peligro de formarse una personalidad egocéntrica y un tipo introvertido.
- g) Juegos Colectivos.-** Son los juegos que se realizan entre varias personas, responden al principio de la socialización y



están estimulados por la emoción y la competencia. Ejemplo el deporte.

h) Juegos Libres.-Son los juegos que se realizan en completa libertad, sin la intervención ni la vigilancia del profesor. Este juego fue propiciado por Froebel (1866), tiene sus inconvenientes porque el niño no está en condiciones de darse cuenta de los peligros que algunos juegos encierran. En la escuela antigua el juego libre se producía en todos los recreos y ahora se ha reemplazado por el juego vigilado.

✦ **DIFERENCIA ENTRE JUEGO Y DEPORTE**

Actualmente, al igual que con la definición de **juego**, existen infinidad de concepciones de deporte según el autor que se tome como referencia: Coubertain, Demeny, Cacigal, Parlebas, García Ferrando, etc. Realizando también otra síntesis de estos autores podríamos definir deporte y diferenciarlo del simple juego de la siguiente manera:

El deporte es un conjunto de situaciones motrices e intelectuales que se diferencia del juego en que busca la competición con los demás o consigo mismo, en que precisa unas reglas concretas y en que está institucionalizado.

✦ **Carácter del juego.** El juego tiene carácter universal, es decir, que las personas de todas las culturas han jugado siempre. Muchos juegos se repiten en la mayoría de las sociedades.

Está presente en la historia de la humanidad a pesar de las dificultades en algunas épocas para jugar, como en las primeras sociedades industriales.



Evoluciona según la edad de los jugadores y posee unas características diferentes en función de la cultura en que se estudie.

Llegamos a la conclusión que el juego es una actividad necesaria para los seres humanos teniendo suma importancia en la esfera social, puesto que permite ensayar ciertas conductas sociales; a su vez es herramienta útil para adquirir y desarrollar capacidades intelectuales, motoras, o afectivas y todo esto se debe realizar de forma gustosa, sin sentir obligación de ningún tipo y como todas las actividades se requiere disponer de tiempo y espacio para poder realizarlo.

✚ IMPORTANCIA DE LOS JUEGOS POPULARES TRADICIONALES

La experiencia de varios educadores indica que la enseñanza de juegos y actividades cooperativas, provoca un aumento en la aceptación de las diferencias entre los niños y una relación más positiva entre pares.

La Psicología tiene la percepción del niño como un individuo capaz de organizar su experiencia mediante el juego, por lo que su principal actividad es: jugar.

Piaget dice: "El juego, con su énfasis en el cómo y el por qué, se convierte en el instrumento primario de adaptación, el niño transforma su experiencia del mundo en juego con rapidez."

No está por demás mencionar las repercusiones del juego en el desarrollo integral del niño y el porqué los pedagogos insisten en proponerlo como un método enseñanza, dado que representa un conjunto lógico y unitario de procedimientos didácticos. En otras palabras, se considera que los



juegos posibilitan desarrollar un conjunto de momentos y técnicas lógicamente coordinados para dirigir el aprendizaje del alumno hacia determinados objetivos. El “juego” posibilita dar sentido de unidad a todos los pasos de la enseñanza y del aprendizaje, principalmente a lo que atañe a la presentación de las materias y a la elaboración de las mismas.

En la actualidad, cuando la realidad del niño es tan compleja, el juego como parte de su vida puede ser el medio que lo acerque en forma positiva a los nuevos paradigmas y situaciones del contexto en que se desarrolla y se forma como ciudadano, en forma amena e interesante.

Es que los juegos tradicionales la gente juega con los demás y no contra los demás:

Se juega para superar desafíos u obstáculos, y no para superar a los otros.

Se busca la participación de todos.

Se da importancia a las metas colectivas, no a las metas individuales.

Se procura la colaboración y el aporte de todos.

Se busca eliminar la agresión física contra los demás.

Predomina el interés de desarrollar las actitudes de empatía, cooperación y comunicación.

Existe un conjunto apreciable y diverso de juegos, destinados a socializar pautas de comportamiento colectivo y desarrollar destrezas, entre grupos diferenciados en edad y género.

En la política cultural y educativa vigente en el país, se plantea la necesidad de promover una auténtica cultura nacional, enraizada en la realidad y la cultura del pueblo ecuatoriano, conjuntamente con la preservación y el fortalecimiento de sus valores propios, de su identidad cultural y autenticidad dentro del ámbito latinoamericano y mundial.



De manera específica la Ley de Educación contempla en sus propósitos y fines: “Desarrollar la capacidad física, intelectual, creadora y crítica del estudiante, respetando su identidad personal para que contribuya activamente a la transformación moral, política, social, cultural y económica del país.

La pertinencia de este enfoque, se refuerza si consideramos –además- que la Declaración de los Derechos de los Niños, en su artículo 7, estipula:

“El niño tiene derecho a recibir educación que será gratuita y obligatoria por lo menos en las etapas elementales. Se le dará una educación que favorezca su cultura general y le permita, en condiciones de igualdad de oportunidades, desarrollar sus aptitudes y su juicio individual, su sentido de responsabilidad moral y social y llegar a ser un miembro útil de la sociedad.

✚ LA IMPORTANCIA DE LOS JUEGOS TRADICIONALES EN EL ÁMBITO PEDAGÓGICO

Son diferentes las razones por las cuales vale la pena mantener vivos estos juegos. A través de los mismos podemos transmitir a los niños características, valores, formas de vida, tradiciones de diferentes zonas, como otros aspectos de los mismos, por ejemplo qué juego se jugaba en determinada región y de qué manera. Podemos estudiar y mostrar las diferentes variantes que tiene un mismo juego según la cultura y la región en la que se juega. Las posibilidades que brindan los **juegos tradicionales** son múltiples.



En primer lugar el juego tradicional, en la medida que le demos mayor cabida dentro del ámbito educativo institucional, ya estaremos incluyendo un aspecto importante para la educación y desarrollo de los niños. En el orden práctico, por otro lado, muchos de estos juegos son cortos en su duración –si bien son repetitivos, en cuanto que cuando termina una vuelta o ronda se vuelve a comenzar inmediatamente-, y no requieren de mucho material, por lo que se pueden incluir con facilidad en las escuelas, sin exigencia de grandes recursos ni horarios especiales. Teniendo en cuenta que son juegos que tienen su origen en tiempos muy remotos, esto "asegura" de alguna manera que encontraremos los mismos en todas las generaciones y culturas. De esta forma, estamos frente a una vía de acceso a la cultura local y regional y aún de otros lugares, si nos interesase, a través de la cual se podrán conocer aspectos importantes para comprender la vida, costumbres, hábitos y otras características de los diferentes grupos étnicos.

A través de estos juegos podremos conocer historias propias y ajenas, acercando también generaciones. Cuando los niños pequeños perciban que los mismos juegos que ellos está jugando ya los han jugado sus padres y abuelos, se podrán crear así nuevos ligamentos que acercan posturas y favorecen la comprensión y el entendimiento de numerosos aspectos. Al mismo tiempo tienen la posibilidad de conocer cómo se juegan estos mismos juegos en otros lugares, por más remotos que estén. Se podrían trabajar estos juegos investigando desde diferentes puntos de partida. Se podrá preguntar a personas mayores cercanas a los niños, como pueden ser abuelos, tíos, etc. Pero quizá también encontremos



dentro de la comunidad otras personas que, dada la experiencia o funciones que cumplen, puedan describir los juegos de su infancia. Para ello es importante que los niños vean la importancia de investigar sobre diferentes aspectos de los juegos: el nombre que tenían, en qué momento del año y del día se jugaba, con quién, en qué lugares, con qué materiales jugaban (quizás aún tengan algún elemento de juego de épocas pasadas) si había prohibiciones al respecto. A partir de allí se podrán describir formas de vida de esa época, cómo era la ciudad o el pueblo en ese momento, cómo vestían en ese momento (si se pueden obtener registros de fotos o gráficos, por ejemplo).

No olvidemos por otro lado que no todos los juegos tradicionales serán novedades para los niños. Ellos conocen y juegan en más de una ocasión a algunos de estos juegos, quien sabe porque se lo contaron, porque lo han visto o alguien se lo ha mostrado.

Por otro lado, considero interesante el desafío de fomentar, favorecer y apoyar el juego activo, participativo, comunicativo y relacional entre los niños, frente a una cultura "de avanzada" que estimula cada vez más la pasividad aún corporal, receptividad consumista frente a una imagen/pantalla. El hecho de reactivar los **juegos tradicionales** no es un grito de melancolía por un pasado que no vuelve, sino que implica ahondar y profundizar en nuestras raíces y poder comprender así mejor nuestro presente. "Los **juegos tradicionales** son indicados como una faceta –aún en niños de ciudad- para satisfacer necesidades fundamentales y ofrecer formas de aprendizaje social en un espectro amplio."

Publicado por Miriam, Almudena y M^a del Mar (2000)



LA EDUCACION Y EL JUEGO

La importancia del juego en la educación es grande, pone en actividad todos los órganos del cuerpo, fortifica y ejercita las funciones síquicas, es un factor poderoso para la preparación de la vida social del niño; jugando se aprende la solidaridad, se forma y consolida el carácter y se estimula el poder creador. En lo que respecta al poder individual, los juegos desenvuelven el lenguaje, despiertan el ingenio, desarrollan el espíritu de observación, afirma la voluntad y perfeccionan la paciencia. También favorecen la agudeza visual, táctil y auditiva; aligeran la noción del tiempo, del espacio; dan soltura, elegancia y agilidad del cuerpo. El juego y su importancia pedagógica (2009).

- Considerando que Frente a esta realidad la escuela nueva es una verdadera mutación en el pensamiento y accionar pedagógico, como oposición a la educación medieval, dogmática autoritaria, tradicional, tiene la virtud de respetar la libertad y autonomía infantil, su actividad, vitalidad, individualidad y colectiva, el niño es el eje de la acción educativa, el juego, en efecto, es el medio más importante para educar.

FUNDAMENTACIÓN LEGAL

ART 7: El niño tiene derecho a recibir educación, que será gratuita y obligatoria por lo menos en las etapas elementales. Se le dará una educación que favorezca su cultura general y le permita, en condiciones de igualdad de oportunidades, desarrollar sus aptitudes y su juicio individual, su sentido de responsabilidad moral y social, y llegar a ser un



miembro útil de la sociedad.

El interés superior del niño debe ser el principio rector de quienes tienen la responsabilidad de su educación y orientación; dicha responsabilidad incumbe, en primer término, a sus padres. El niño debe disfrutar plenamente de juegos y recreaciones, los cuales deben estar orientados hacia los fines perseguidos por la educación; la sociedad y las autoridades públicas se esforzarán por promover el goce de este derecho <http://www.educared.edu.pe/estudiantes/derechos/der5.htm>.

Artículo N° 31. El ocio y la cultura: Tienen derecho al juego, al descanso y a las actividades recreativas y culturales.

[http://www.educared.edu.pe/estudiantes/ Convención sobre los derechos del niño./der5.htm](http://www.educared.edu.pe/estudiantes/Convención_sobre_los_derechos_del_niño./der5.htm)



CAPITULO III

5. METODOLOGIA DE LA INVESTIGACIÓN

5.1 TIPO Y NIVEL DE INVESTIGACIÓN.

5.1.1 TIPO DE INVESTIGACIÓN.

Por la naturaleza del proceso y el diseño de investigación, el presente trabajo se enmarca en un tipo de investigación experimental aplicada.

5.1.2 NIVEL DE INVESTIGACIÓN.

El nivel de investigación corresponde cuasi experimental está orientado a explicar o identificar la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de las habilidades sociales. Es decir requiere explicar las hipótesis de estudio.

5.2 MÉTODO Y DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN.

El diseño que se usará en esta investigación será el diseño Cuasi Experimental: Diseño de dos grupos aleatorizados Pre y Post Test, o diseño con grupo control Pre y Post Test. Que cuenta con el siguiente esquema:



Grupo	Preprueba	Variable independiente (Experimento)	Posprueba
Ge	O ₁	X	O ₂
Gc	O ₃	–	O ₄

Ge = Grupo experimental

Ge = Grupo de control.

X = Aplicación de juegos tradicionales.

O₁ O₃ = Preprueba de habilidades sociales.

O₂ O₄ = Posprueba de habilidades sociales.

5.3 POBLACIÓN.

La población estará conformada por un total de 180 estudiantes matriculados y que asisten regularmente a las clases en la Institución Educativa “N° 54301 de Chuquina”, según los datos proporcionados por la dirección de dicha Institución.

5.3.1 Características y delimitación

5.3.1.1 Delimitación Espacial

La investigación se desarrollará en la Institución Educativa N° 54301 de Chuquina con los niños del III ciclo de educación primaria.

5.3.1.2 Delimitación Temporal

Por el tipo de investigación y el diseño sugerido y apropiado; la investigación cumple con las características de ser un estudio de actualidad y más aun siendo un tema importante en cuanto a la relación de los juegos en el desarrollo de las habilidades sociales, en los niños del III ciclo de educación primaria. El trabajo de



campo de investigación se realizará del mes julio a octubre del año 2011.

5.3.2 Ubicación Espacio Temporal

La investigación se realizará en la Institución Educativa “N° 54301 de Chuquina, Chalhuanca”, que abarca los meses de abril - julio año 2011. Por el Este: con Canchuillca, Chalhuanca; por el Norte: con Pairaca y Urubamba; por el Sur: con Ancojajo; Por el Oeste: con Pincahuacho y jayo.

5.4 MUESTRA.

Se seleccionará para efectos de muestra a las estudiantes del III ciclo de la Institución Educativa “N° 54301 de Chuquina”.

Grupo experimental:15

Grupo control:15

5.4.1 Técnicas de muestreo

La técnica a utilizar es, no probabilístico por que no se conoce la probabilidad que tiene cada uno de los elementos de integrar a la muestra.

5.4.2 Tamaño y cálculo del tamaño.

En total la cantidad de estudiantes que habita la Institución Educativa “N° 54301 de Chuquina” son 180 entre niños y niñas de los cuales se toma la muestra de 30 niños(as) del III ciclo, 15 para el grupo experimental y 15 para el grupo control, se hace ésta selección con el



objetivo de tener grupos homogéneos. Dicha probabilidad, conocida previamente, es distinta de cero y de uno.

5.5 Descripción de la experimentación

El presente estudio de investigación se realizará con 30 estudiantes del III ciclo de la institución Educativa Primaria de Chuquina.

La sección donde se llevará a cabo el estudio será seleccionada por conveniencia y estará compuesta por los estudiantes del III ciclo. Para contrastar la hipótesis se aplicará la distribución de Chi Cuadrada El diseño de investigación específico se refiere al modo de probar la hipótesis mediante la estrategia del nivel cuasi experimental que corresponde:

- Selección de la muestra.
- Aplicación de la pre prueba.
- Aplicación de los juegos tradicionales.
- Aplicación del pos test.

5.6 Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos.

En la presente investigación se utilizó diversos instrumentos para la aplicación del pre-test y pos-test, a continuación se dará a conocer de manera detallada cada una de ellas:



Tabla que grafica las técnicas y los instrumentos a utilizar:

TÉCNICA	INSTRUMENTOS	DESTINO	MOMENTO	LUGAR
Observación de habilidades sociales	Ficha de observación	Niños de 6 años de edad del grupo control y el grupo experimental	Antes y después de la aplicación de los juegos tradicionales.	I.E.
Observación ejecución de juegos tradicionales	LISTA DE COTEJO	Niños de 6 años de edad del grupo experimental	Durante la aplicación de las sesiones de aprendizaje	I.E.

DESCRIPCIÓN DE LOS INSTRUMENTOS

FICHA DE OBSERVACIÓN:

Una ficha de observación es un documento que intenta obtener la mayor información de algo, (sujeto) observándolo.

La ficha puede ser de gran duración o corta duración en el tiempo. Las características del sujeto observado determinaron las características de la ficha. Por ejemplo:

En una sesión de aprendizaje de los juegos tradicionales se observó cuantas veces el niño manifiesta comportamientos distintos de las habilidades sociales.

LISTA DE COTEJO:

Es un instrumento de verificación, es decir, actúa como un mecanismo de revisión durante el proceso de enseñanza - aprendizaje de ciertos indicadores prefijados y la revisión de su logro. Puede evaluar cualitativa o cuantitativamente, dependiendo del enfoque que se le quiera asignar. También es



un instrumento que permite intervenir durante el proceso de enseñanza - aprendizaje, ya que puede graficar estados de avance o tareas pendientes. Por ello, las listas de cotejo poseen un amplio rango de aplicaciones, y pueden ser fácilmente adaptadas a la situación requerida.

5.6.1 Etapas de la experimentación.

Familiarización con los niños tomados para la muestra.

- Presentación de las facilitadoras de la aplicación de los juegos tradicionales ante los niños.
- Llenado de datos de los alumnos en la lista de cotejo.

Aplicación del pre test de habilidades sociales

- División de grupos: Control y Experimental
- Aplicación de Pre Prueba de Habilidades Sociales a los Grupos Control y Experimental

Realización de la parte experimental del Proyecto de Tesis

- Ejecución de las Sesiones de Aprendizaje de los Juegos Tradicionales
- Observación, Corrección y Orientación del Desarrollo de cada Habilidad Social
- Observación de las habilidades sociales básicas.
- Observación de las habilidades sociales avanzadas.

Ejecución de diferentes juegos tradicionales.

- Toro toro.
- Patea tejo.
- Chanca la lata.
- Kiwi.



Aplicación del Post test de las habilidades sociales

- Evaluación del test de habilidades sociales
- Observación de las habilidades sociales básicas.
- Observación de las habilidades sociales avanzadas.

La experimentación consta de tres etapas:

▪ **PRIMERA ETAPA:**

Aplicación del pre test de Habilidades Sociales

Se aplicó el pre test a los dos grupos, control y experimental.

Aplicación de la **FICHA DE OBSERVACION (Lista de Cotejo) DE HABILIDADES SOCIALES (Básicas y Avanzadas) Y LA FICHA DE OBSERVACION (Lista de Cotejo de Juegos Tradicionales)**

▪ **SEGUNDA ETAPA:**

Ejecución del programa de juegos tradicionales

Una vez obtenidos los datos del pre test en la institución, inmediatamente se puso en marcha la difusión de las actividades a estructurarse en el programa de juegos tradicionales para desarrollar las habilidades sociales básicas y avanzadas.

Se establecieron las reglas de ejecución de los juegos tradicionales. Con la participación de los niños del grupo experimental.

▪ **Experimentación.**

Aplicación de los juegos tradicionales con el objetivo de desarrollar las habilidades sociales básicas y avanzadas.

Las sesiones de los juegos tradicionales se aplicaron cuatro veces por semana.

Con una duración de 30 minutos aproximadamente.



5.7 Procesamiento y análisis de datos

El procesamiento de los datos recolectados se realizará mediante presentación de tablas estadísticas, para la obtención de los resultados correspondientes a las variables en estudio. Se utilizará el software estadístico SSPS 18 y el EXCEL.

5.8 Prueba de hipótesis

5.8.1 Formulación de hipótesis nulas y alternas.

Hipótesis Nulas H_0 :

El uso de los juegos tradicionales no favorece positivamente en el desarrollo de las habilidades sociales en los estudiantes del III ciclo de educación primaria de la Institución Educativa N° 54301 de Chuquina, 2010.

Hipótesis Alternas H_1 :

El uso de los juegos tradicionales favorece positivamente en el desarrollo de las habilidades sociales en los estudiantes del III ciclo de educación primaria de la Institución Educativa N° 54301 de Chuquina, 2010.

5.8.2 Selección de Pruebas Estadísticas.

Las pruebas estadísticas se realizarán a través de la estadística inferencial, para lo cual usaremos principalmente:

La Chi Cuadrado Esta distribución es identificada para los grados de libertad, los cuales constituyen el número de maneras en que los datos pueden variar libremente.

5.8.3 Condiciones para rechazar o aceptar las hipótesis.

La contrastación de la hipótesis viene hacer una regla de decisiones que permite aceptar o rechazar una hipótesis estadística en base a la información experimental o disponible.

La hipótesis nula (H_0); denominada también la hipótesis de la inferencia, es la hipótesis que se quiere probar, generalmente el efecto de un tratamiento, lo que indica la ausencia de efecto de la variable investigar. En general H_0 se establece con el propósito expreso de rechazar o aceptar una hipótesis.

La hipótesis alterna (H_1); Es la hipótesis contraria a la que se quiere probar la cual generalmente es formulada en menos precisión.

H_1 : El uso juegos tradicionales favorece el aprendizaje de las habilidades sociales en los estudiantes del III ciclo de educación primaria de la Institución Educativa N°54301 Chuquina- Chalhuanca, 2011

H_0 : El uso juegos tradicionales no favorece el aprendizaje de las habilidades sociales en los estudiantes del III ciclo de educación primaria de la Institución Educativa N°54301 Chuquina- Chalhuanca, 2011.



CAPITULO IV

RESULTADOS E INTERPRETACIONES.

6.1 RESULTADOS

En este capítulo se presentan los resultados del estudio de las cuales fueron obtenidos mediante la aplicación de instrumentos (lista de cotejos de habilidades sociales) que fueron tomadas en dos etapas (Pre test y Pos test) tanto en grupo control y grupo experimental de la población investigada ubicada en la Institución Educativa N° 54301 de Chuquina – Chalhuanca. Estos resultados permitieron determinar el desarrollo de las habilidades sociales mediante la aplicación de juegos tradicionales.

Además se incluyen tablas representativas y gráficos correspondientes a las tablas en la que se encontró la interacción significativa de la ejecución de los juegos tradicionales para el desarrollo de las habilidades sociales de los niños del III ciclo.

El resultado al que hemos podido llegar es que los juegos tradicionales efectivamente logra sus propósitos por lo tanto afirmamos que comparando a ambos grupos control y experimental la diferencia obtenida es estadísticamente significativa confirmando la hipótesis general de trabajo.



PRE TEST Y POST TEST DE NIVELES DE HABILIDADES SOCIALES

INTERPRETACIÓN:

Del cuadro y gráfico estadístico se observa que a los alumnos de la Institución Educativa N° 54301 de Chuquinga se les tomo una prueba de Pre-test del nivel de habilidades sociales; donde el 66.7% del grupo control tienen un nivel bajo de habilidades, el 33.3% de los alumnos se encuentran en el nivel medio mientras el grupo experimental el 86.7% de los alumnos se encuentran en el nivel bajo y solo el 13.3% de los alumnos del grupo experimental están en el nivel bajo.

En el post test se observa que los alumnos del grupo experimental a incrementado el nivel de habilidades sociales a un 93.3% que se encuentran en n nivel alto.

CUADRO NRO. 01
Pre test y post test de niveles de habilidades sociales

Niveles de Habilidades sociales	Pre – Test				Post – Test			
	Grupo Control		Grupo Experimental		Grupo Control		Grupo Experimental	
	N°	%	N°	%	N°	%	N°	%
Bajo	10	66.7	13	86.7	5	33.3	0	.0
Medio	5	33.3	2	13.3	10	66.7	1	6.7
Alto	0	.0	0	.0	0	.0	14	93.3
Total	15	100.0	15	100.0	15	100.0	15	100.0

Fuente: Elaboración propia.

PRE TEST DE LAS HABILIDADES BASICAS

INTERPRETACIÓN:

El pre test de **ficha de observación** adaptado y validado para la presente tesis se sometió a evaluación al grupo experimental con la finalidad de medir su desarrollo de habilidades sociales de cada niño.

Luego de aplicar, la prueba de pre-test a los niños del grupo experimental y control antes de desarrollar las sesiones de clase de los juegos tradicionales, se alcanzaron los resultados de la siguiente manera: con el juego toro toro y la habilidad de escuchar; donde el 73.3% del grupo control y el 86.7% del grupo experimental muchos de los niños no cuentan con la habilidad social de escuchar; ya que muchos al momento de dárseles las instrucciones del mencionado juego estaban realizando otras actividades tales como: molestando a su compañero, mirar hacia otros lado entre otras. Así mismo solo el 26.7% del grupo control y el 13.3% del grupo experimental “a veces” muestran dicha habilidad por el motivo de que sus clases eran antes del recreo y podríamos afirmar que un agente distractor era el quiosko y estaban mas atentos mirando lo que se estaba preparando. Con el transcurrir del tiempo y el número de sesiones se puede evidenciar cambios notables en la habilidad de escuchar en lo que respecta al grupo experimental reflejado en un 66,7% que si escuchan ya que muchos de ellos han aprendido y adquirido dicha habilidad porque es especifica a la situación que se ha planteado como es la de facilitar la asimilación de los roles y normas que son impuestas por nuestra sociedad, que implican aprendizajes por parte de los niños.



CUADRO NRO. 02

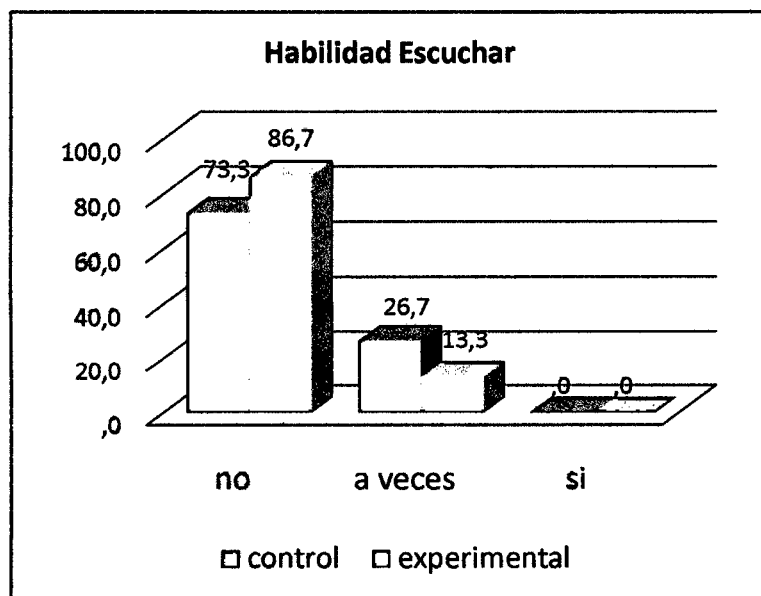
Habilidad Social Escuchar Pre Test-Post Test

Habilidad Escuchar	Pre – Test				Post – Test			
	Grupo		Grupo		Grupo		Grupo	
	Control	Experimental	Control	Experimental	Control	Experimental	Control	Experimental
	N°	%	N°	%	N°	%	N°	%
No	11	73.3	13	86.7	2	13.3	0	.0
a veces	4	26.7	2	13.3	13	86.7	5	33.3
Si	0	.0	0	.0	0	.0	10	66.7
Total	15	100.0	15	100.0	15	100.0	15	100.0

Fuente: Elaboración Propia

GRAFICO NRO. 01

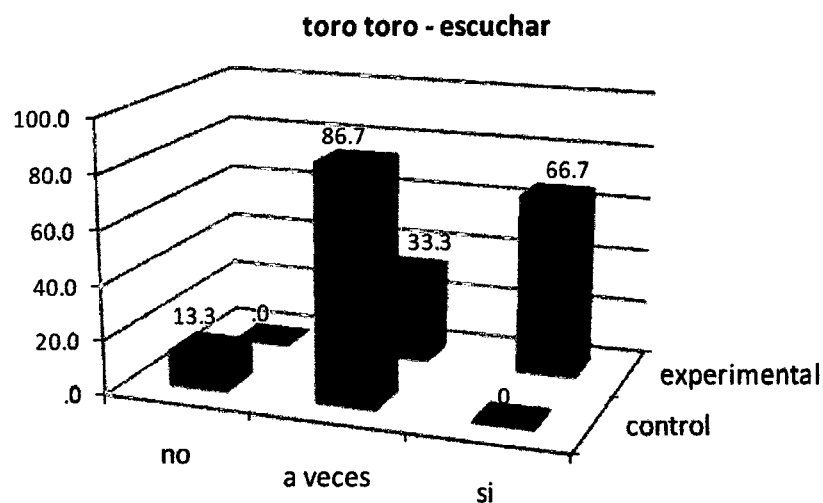
Habilidad de Escuchar Pre Test



Fuente: Cuadro Nro. 02

GRAFICO N° 02

Habilidad Escuchar Post Test



Fuente: Cuadro N° 02

DISCUSIÓN.

Según RINN y MANKLE 1983 - 19 una habilidad social consiste en un repertorio de comportamientos verbales y no verbales a través de los cuales los individuos influyen en las respuestas de otros; tal es el caso de la habilidad de escuchar (comportamiento no verbal) que muchos en el ámbito rural los niños no prestan la debida atención a sus profesores debido a que su habilidad social de escuchar no lo tiene muy desarrollada ya que en casa sus padres, hablan al mismo tiempo y no saben a quién hacerle caso por lo que la adquisición de dichos hábitos adecuados adaptativos se fundamentan en el progresivo aprendizaje de las pautas de comportamiento propias de cada grupo social al que pertenece iniciándose desde tempranas edades, y se prolonga a lo largo de toda la vida sujeto a posibles modificaciones como lo dice KELLY 1987 - 15.

INTERPRETACION:

En el juego del pateo de tejo una de las reglas es que inmediatamente terminado el turno del jugador debería agradecerse en señal de cortesía y amabilidad con los demás compañeros, lo que se pudo observar que en el grupo control el 100% de los niños no daban las gracias a sus compañeros porque pensaban que era un simple juego en el que no existían reglas, mientras ocurría lo contrario con el grupo experimental ya que muchos de ellos en su mayoría que equivale a un 66,7% sabían que era un juego de integración y respeto al prójimo donde se debía ser agradecido con los compañeros. A diferencia del grupo experimental en el post test, muchos niños aprendieron a dar las gracias como se evidencia en 80% de los mismos.

CUADRO NRO.03

Habilidad Social Dar gracias Pre Test-Post Test

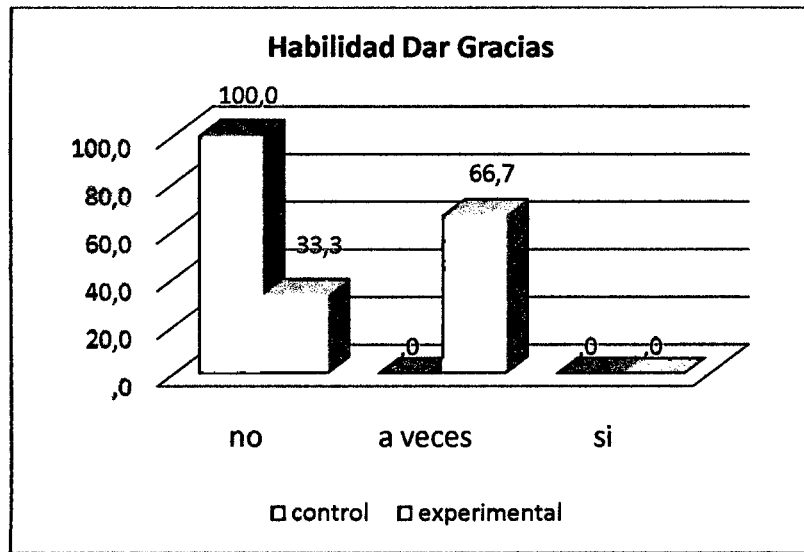
Habilidad - Dar Gracias	Pre - Test				Post - Test			
	Grupo Control		Grupo Experimental		Grupo Control		Grupo Experimental	
	Nº	%	Nº	%	Nº	%	Nº	%
No	15	100.0	5	33.3	1	6.7	0	.0
a veces	0	.0	10	66.7	14	93.3	3	20.0
Si	0	.0	0	.0	0	.0	12	80.0
Total	15	100.0	15	100.0	15	100.0	15	100.0

Fuente: Elaboración Propia



GRAFICO NRO.03

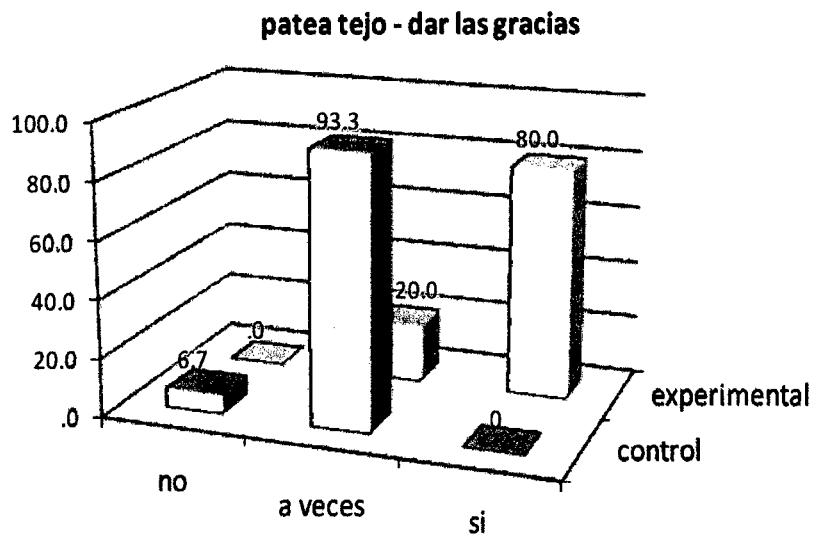
Habilidad social Dar Gracias Pre Test.



Fuente: Cuadro Nro. 03

GRAFICO NRO.04

Habilidad social Dar Gracias Post Test.



Fuente: Cuadro Nro. 03



DISCUSIÓN.

Según EISLER 2000-19 dice que el primer ambiente socializador es la familia y que los niños aprenderán distintas pautas de comportamiento social a través de las consecuencias directas de sus respuestas o también a través de la observación de la conducta de modelos (aprendizaje vicario: ALBERT BANDURA 1969- 35 tales como profesores, padres de familia, pares.

En la programación curricular de las distintas instituciones educativas se ve una carencia y/o ausencia de programas que se ocupen en la enseñanza de dichas habilidades a los escolares; por lo que CABALLO 1997- 45 considera que es necesario enseñar a adquirir conductas sociales para que las consecuencias se vean reflejadas en el contexto y en el desarrollo de la personalidad de los niños.



PRE TEST Y POST TEST DE LAS HABILIDADES SOCIALES
AVANZADAS

INTERPRETACION:

Los niños a través del juego chanca la lata tienen que saber presentarse es una habilidad avanzada que permite a los mismos conocerse mejor por medio de su nombre pero como podemos observar tanto en el grupo control como el experimental en el pre test no lo tienen presente ya que muchos de ellos se conocen por sus apodos o seudónimos ocasionando que tengan bajos niveles de autoestima y por ende de aceptación haciendo un total de 66.7 % en el grupo control comparado a un 86.7 % de los alumnos del grupo experimental, ya que hasta las fechas en que se inicio el proceso de aplicación muchos niños recién se incorporaban a las aulas por motivos que en el área rural en los meses de marzo a junio ayudan a sus padres en labores agrícolas, y además solamente se saludan de un apretón de manos sin conocerse por su nombre diciéndose únicamente hola.

CUADRO NRO. 04

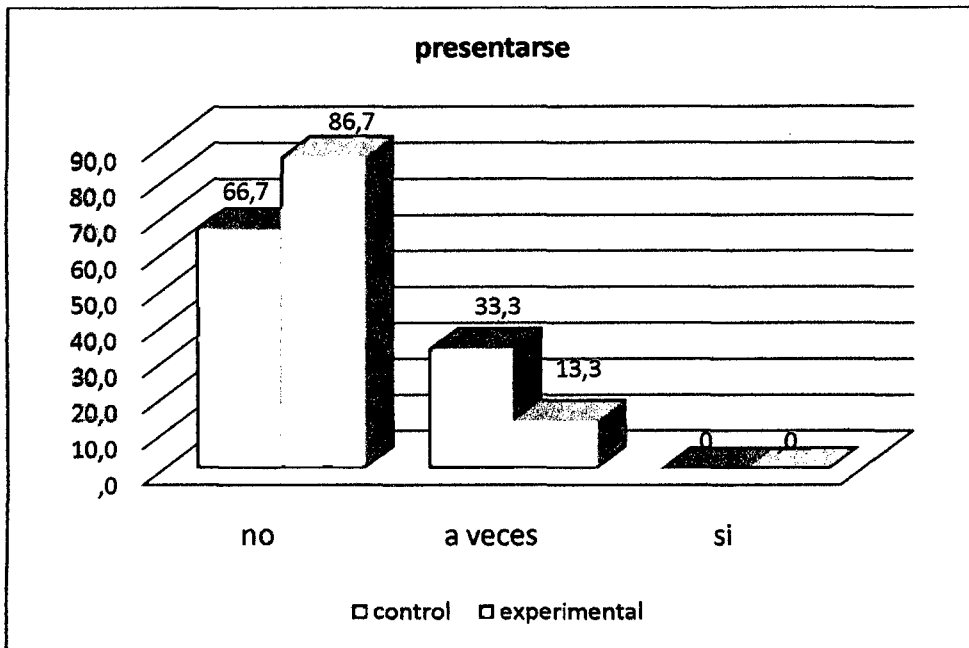
Habilidad Social Presentarse Pre Test-Post Test

Habilidad – Presentarse	Pre – Test				Post – Test			
	Grupo				Grupo			
	Control		Experimental		Control		Experimental	
	Nº	%	Nº	%	Nº	%	Nº	%
No	10	66.7	13	86.7	5	33.3	0	.0
a veces	5	33.3	2	13.3	10	66.7	1	6.7
Si	0	.0	0	.0	0	.0	14	93.3
Total	15	100.0	15	100.0	15	100.0	15	100.0

Fuente: Elaboración propia.

GRAFICO NRO. 05

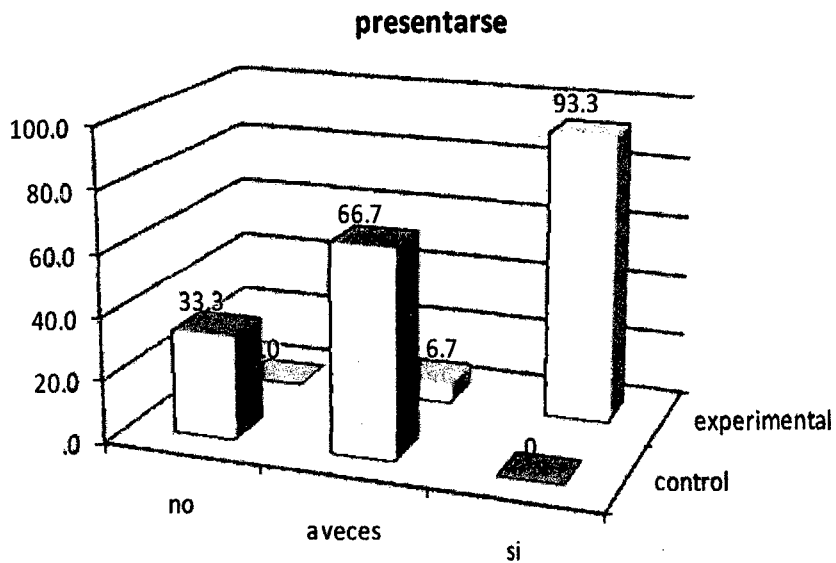
Habilidad Social Presentarse Pre Test



Fuente: Cuadro Nro. 04

GRAFICO NRO. 06

Habilidad Social Presentarse Post Test



Fuente: Cuadro Nro. 04



DISCUSIÓN.

Según VALLES 1996-35 la habilidad de presentarse es una conducta que debemos tener en cuenta para relacionarnos con los demás, Para llevarnos bien con todos y no tener problemas ya que cuando estas relaciones son apropiadas o buenas la resultante es una mayor satisfacción personal de los niños.

Según DOWRICK, 1986-37 HERBERT 1984-37 Y ARON 1992-56 en el campo escolar este aspecto es trascendente ya que contribuyen al desarrollo de la personalidad, fomento de las competencias sociales y habilidad para hacer amigos.



INTERPRETACION:

Como podemos observar los resultados de la prueba de pre-test del juego del kiwi donde se observa la habilidad de seguir instrucciones el grupo control en un 53,3% en ciertas oportunidades muestran dicha habilidad, pero ajustando las reglas del juego a su conveniencia, la hipótesis que nos hacemos es que es un juego que causa mucha expectativa entre los niños ya que permanentemente lo realizan en sus distintas comunidades de donde proceden, lo contrario ocurre con el grupo experimental, ya que en su caso dicha habilidad no se incentivado por motivos de que ellos colaboran a sus padres en los quehaceres agrícolas de la zona.

CUADRO NRO. 05

Habilidad Social de Seguir Instrucciones Pre Test-Post Test.

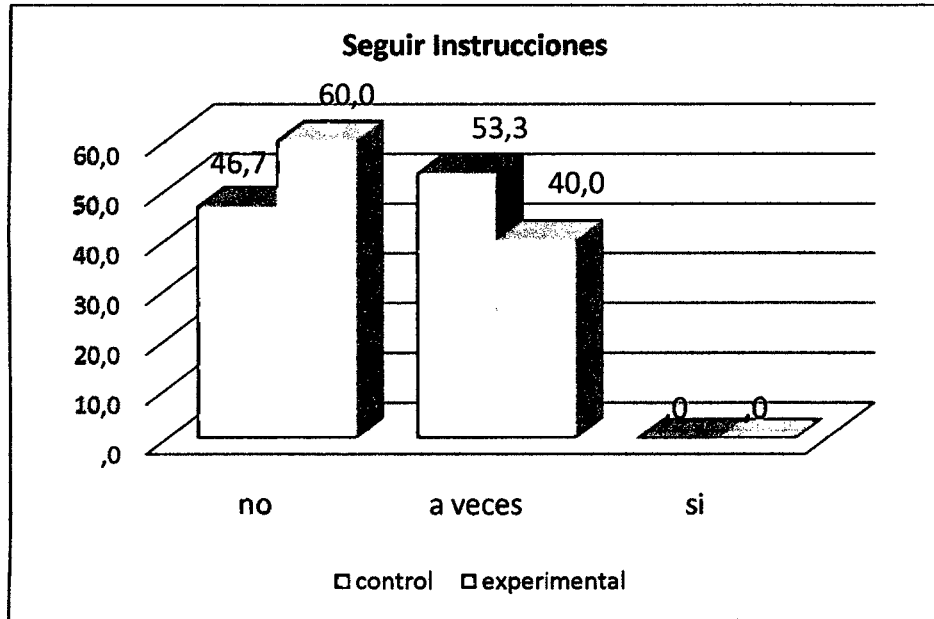
Habilidad - Seguir Instrucciones	Pre – Test				Post – Test			
	Grupo Control		Grupo Experimental		Grupo Control		Grupo Experimental	
	Nº	%	Nº	%	Nº	%	Nº	%
No	7	46.7	9	60.0	1	6.7	0	.0
a veces	8	53.3	6	40.0	14	93.3	2	13.3
Si	0	.0	0	.0	0	.0	13	86.7
Total	15	100.0	15	100.0	15	100.0	15	100.0

Fuente: Elaboración propia.



GRAFICO NRO. 07

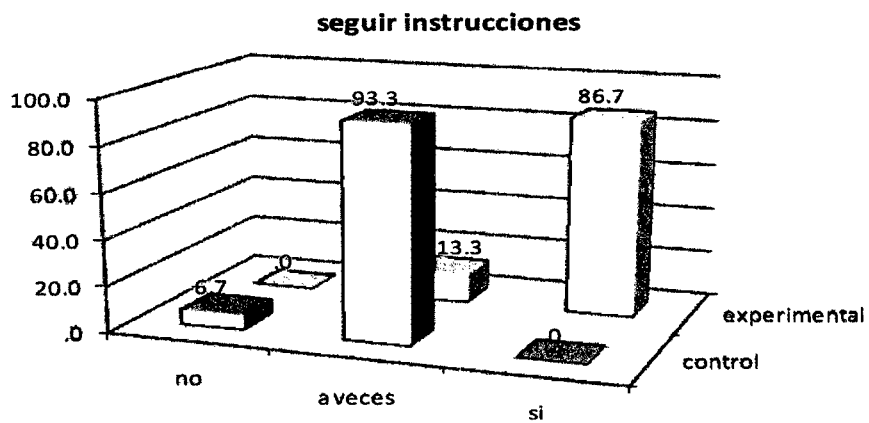
Habilidad Social de Seguir Instrucciones Pre Test.



Fuente: Cuadro Nro. 05

GRAFICO NRO. 08

Habilidad Social Seguir instrucciones Post Test



Fuente: Cuadro Nro. 05



DISCUSIÓN.

Según CAROZZO 1998-25 y ZAPATA y RAFFO 2000-65 esta habilidad es una competencia social que deben adquirirla los niños en los primeros años de formación ya que les va permitir afrontar y solucionar los problemas que se paliaran con el proceso de enseñanza y aprendizaje y contribuirá al desarrollo de su asertividad y un mejor manejo de su inteligencia emocional a través del reforzamiento, el castigo que permite y obliga al niño a desarrollar otras habilidades sociales más complejas.



COMPROBACIÓN DE HIPÓTESIS.

a) Juegos Tradicionales y Habilidades Sociales

CUADRO N° 06

Comparación de Desarrollo de Habilidades entre el Grupo Control y Experimental

Habilidades sociales	Grupo			
	control		Experimental	
	N	%	N	%
No	5	33.3	0	.0
a veces	10	66.7	3	20.0
Si	0	.0	12	80.0
Total	15	100.0	15	100.0

Fuente: Elaboración propia

INTERPRETACION.

En el cuadro N°6 al comparar los resultados tanto del grupo control y experimental se puede observar que el 80% de los niños han logrado desarrollar las habilidades sociales: básicas y avanzadas como son: las de saber escuchar, dar gracias, presentarse y seguir instrucciones, pero existe un 33.3% del grupo control aun no han logrado desarrollar dichas habilidades por motivos de que en domicilios no son reforzados por sus padres y menos no cuentan con modelos a seguir ya que en este grupo no mostraban cierta continuidad en la asistencia a sus labores académicas, del mismo modo lo que ocurría era que sus profesores no les brindaban el entusiasmo debido en la realización de sus quehaceres cotidianos.



DISCUSIÓN:

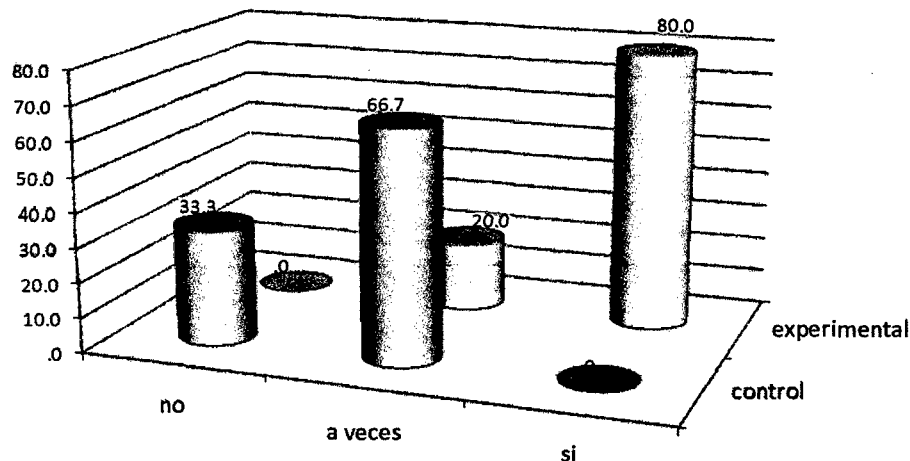
Tanto el grupo control y experimental que estuvo conformado por los niños de 6 años de edad de la I.E. N° 54301 de Chuquina-Chalhuanca que no han desarrollado en general las distintas habilidades sociales planteadas en la presente investigación lo que se demuestra en que no existen cambios estadísticamente significativos en el desarrollo de las mismas

Según Hops y Greenwood 1988-35; Ladd y Asher 1985-7 la relación entre habilidad social y adaptación es notoria entre otras razones a las solidas imbricaciones existentes entre las competencias sociales que los niños poseen producto de la adaptación social escolar y psicológica propiciando en muchos de ellos una baja aceptación personal, rechazo o aislamiento social generando a su vez dificultades en sus relaciones interpersonales y con el riesgo de presentar problemas psicológicos tales como fobia social, depresión entre otros.

Según Kagan y Moos 1990-6 el comportamiento social retraído a sido objeto de estudio lo han relacionado con diversos procesos de carácter desadaptativo personal y escolar repercutiendo negativamente en la autoestima del niño, Lazaruz 1971-5, Lewinsohn 1975-8, Wolpe, 1971-54 por el contrario las habilidades sociales correlacionan positivamente con medidas de popularidad y rendimiento académico.

GRÁFICO NRO.09

Comparación de Desarrollo de Habilidades entre el Grupo Control y Experimental.



Fuente: Cuadro Nro. 06

H_0 : Los juegos tradicionales no desarrollan significativamente las habilidades sociales en los niños del III ciclo de la I.E. N° 54301 DE Chuquina, Chalhuanca -2011.

H_1 : Los juegos tradicionales desarrollan significativamente las habilidades sociales en los niños del III ciclo de la I.E. N° 54301 DE Chuquina, Chalhuanca -2011.

CUADRO N° 07

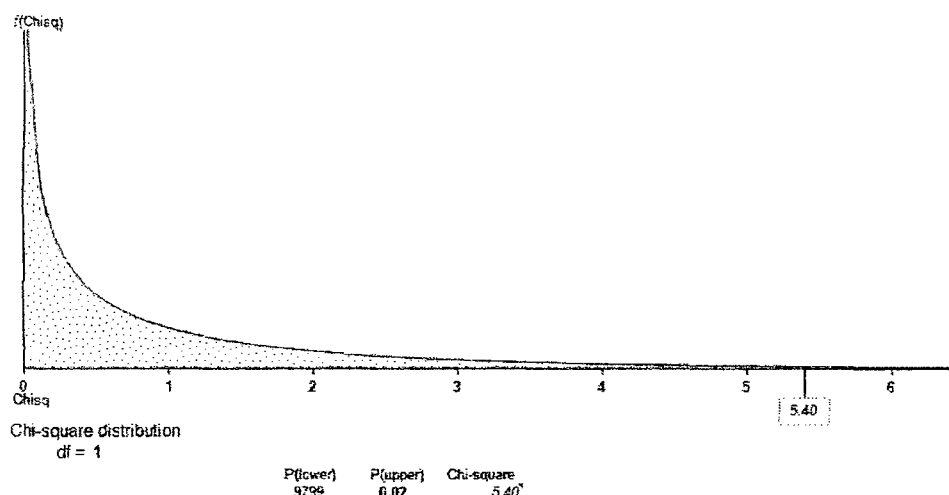
Estadístico de contraste.

Estadísticos de contraste	
	Habilidad social
Chi-cuadrado	5.400
Gl	1
Sig. asintót.	0.020



GRÁFICO NRO.10

Campana de Gaus



Como el valor de “sig. asintot” es 0.020 es menor a 0.05 nivel significancia entonces se rechaza la hipótesis nula, por lo tanto podemos afirmar que *“Los juegos tradicionales desarrollan significativamente las habilidades sociales en los niños del III ciclo de la I.E. N° 54301 DE Chuquianga, Chalhuanca -2011”*

HIPOTESIS ESPECÍFICA.

b) A cerca de los juegos y habilidades sociales

Se observa en el post- test que los niños del grupo control con la aplicación del juego toro toro ha desarrollado su habilidad social de escuchar hasta la escala de “a veces” en un 86.7 %, que representa la mayoría de los alumnos, mientras el 13.3 % del total de alumnos “no” desarrollaron la habilidad social de escuchar. De la misma manera se observa que con la aplicación del juego pateo tejo ha desarrollado su habilidad social de dar gracias hasta la escala de “a veces” en un 93.3 %, que representa la mayoría de los alumnos, así mismo ha desarrollado su habilidad social de presentarse hasta la escala de “a veces” en un 66.7 %, que representa la mayoría de los alumnos, mientras el 33.3 % del total de alumnos que representa la mayoría se encuentran en la escala de “a veces” desarrollaron la habilidad social de seguir instrucciones.

Se observa en el post- test que los niños del grupo experimental con la aplicación del juego toro toro han desarrollado su habilidad social de escuchar hasta la escala de “si” en un 66.7 %, que representa la mayoría de los alumnos. De la misma manera se observa que con la aplicación del juego patear tejo ha desarrollado su habilidad social de dar gracias hasta la escala de “si” en un 80.0 %, que representa la mayoría de los alumnos, así mismo ha desarrollado su habilidad social de presentarse hasta la escala de “a veces” en un 93.3 %, que representa la mayoría de los alumnos, mientras el 86.7 % del total de alumnos que representa la mayoría se encuentran en la escala de “si” desarrollaron la habilidad social de seguir instrucciones con el juego kiwi.

CUADRO NRO. 08
Juegos tradicionales y habilidades sociales.

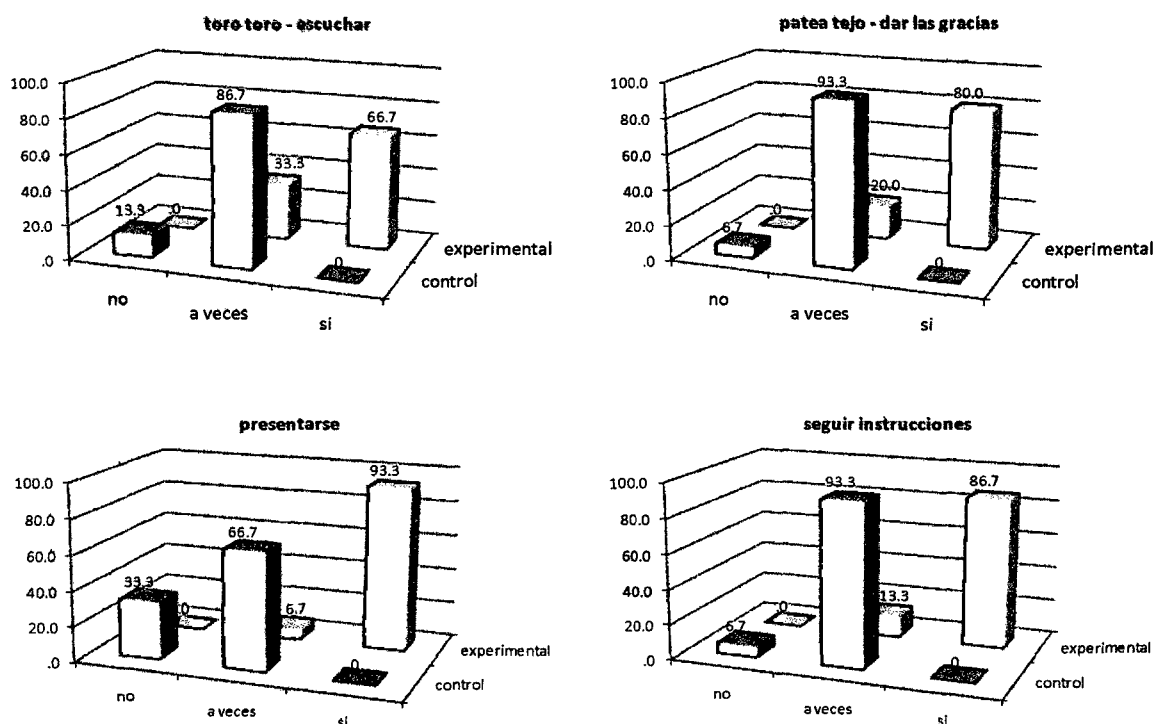
		Grupo				
		control		Experimental		
Juego	Habilidad	n	%	N	%	
Toro	Escuchar	No	2	13.3	0	.0
		a veces	13	86.7	5	33.3
		Si	0	.0	10	66.7
		Total	15	100.0	15	100.0
patea tejo	dar las gracias	No	1	6.7	0	.0
		a veces	14	93.3	3	20.0
		Si	0	.0	12	80.0
		Total	15	100.0	15	100.0
chanca lata	Presentarse	No	5	33.3	0	.0
		a veces	10	66.7	1	6.7
		Si	0	.0	14	93.3
		Total	15	100.0	15	100.0
Kiwi	seguir instrucciones	No	1	6.7	0	.0
		a veces	14	93.3	2	13.3
		Si	0	.0	13	86.7
		Total	15	100.0	15	100.0

Fuente: Elaboración propia



GRAFICO NRO. 11

Alumnos del III Ciclo según juegos y habilidades sociales por grupo durante el 2do bimestre del 2011.



Fuente: Cuadro Nro. 08

H_0 : El juego de toro toro, patear tejo, cancha la lata y kiwi no desarrollan en forma positiva y significativa las habilidades sociales: escuchar, dar gracias, presentarse y seguir instrucciones en los niños del grupo experimental del III ciclo de la I.E N° 54301 de Chuquiaguá 2011.

H_1 : El juego de toro toro, patear tejo, cancha la lata y kiwi desarrollan en forma positiva y significativa las habilidades sociales: escuchar, dar gracias, presentarse y seguir instrucciones en los niños del grupo experimental del III ciclo de la I.E N° 54301 de Chuquiaguá 2011.

CUADRO NRO. 09
Estadísticos de contraste

	escuchar	dar las gracias	presentarse	seguir instrucciones
Chi-cuadrado	8.400	5.400	11.267	8.067
Gl	2	1	1	1
Sig. asintót.	0.015	0.020	0.001	0.005

Como se aprecia los valores “sig. Asintot” son 0.015, 0.020, 0.001, 0.005 son menores a 0.050 que es nivel de significancia por lo tanto se rechaza la hipótesis nula; por lo tanto podemos afirmar que “Los juegos tradicionales del toro toro, patea tejo, chanca la lata y kiwi desarrollan en forma positiva y significativa las distintas habilidades sociales básicas y avanzadas planteadas en la presente investigación en los niños del grupo experimental del III ciclo de la I.E N° 54301 de Chuquina 2011” con un nivel de confianza estadístico del 95%.

Discusión:

Según VALLES: 1988-65 dice que son importantes las habilidades sociales dentro de un contexto escolar y que se da producto de una adecuada interacción positiva de los alumnos con sus pares y con el intercambio con las personas adultas constituyendo un importante foco para el desarrollo de unas adecuadas relaciones interpersonales y un buen rendimiento escolar aunado a un buen clima institucional.

Victor y Havelson 1976-55 plantean que una adecuada competencia social es producto de una buena popularidad y un buen rendimiento académico que conlleva a su vez a un buen desarrollo cognitivo y emocional de los niños.

Clemente y Gil 1985-35 Rimm y Master 1974-45 plantean que las habilidades sociales tienen una clara funcionalidad para el niño puesto que tienen relaciones con los demás de un tipo de carácter reforzante.



Monjas 1983-5 nos dice que independientemente de la frecuencia de las habilidades sociales que pueden diferir significativamente de un niño a otro es bien cierto que por lo general se suele pasar mucho tiempo interactuando con los demás, lo cual proporciona en los niños un aumento de su autoestima y un bienestar personal cuando dichas habilidades sociales son satisfactorias. Según Martínez Paredes 1992-45 nos dice que en nuestra sociedad el éxito personal y social está relacionado con la sociabilidad del individuo y sus habilidades interpersonales y en el caso de los niños y niñas sus habilidades para interactuar con sus iguales y con los adultos significativos forman parte del desarrollo infantil deseado.

c) Habilidades Social Básicas.

Luego de desarrollar las sesiones de clase para desarrollar las habilidades sociales y la prueba de post-test a los niños del grupo control, se alcanzaron los resultados de la siguiente manera: El 80.0 % de los alumnos del grupo control que son la mayoría de los niños se encuentran dentro de la escala de “a veces” desarrollan la habilidad social básica. Mientras los alumnos del grupo experimental “si” desarrollaron la habilidad social básica en un El 73.3 % de los alumnos que son la mayoría.



CUADRO NRO.10

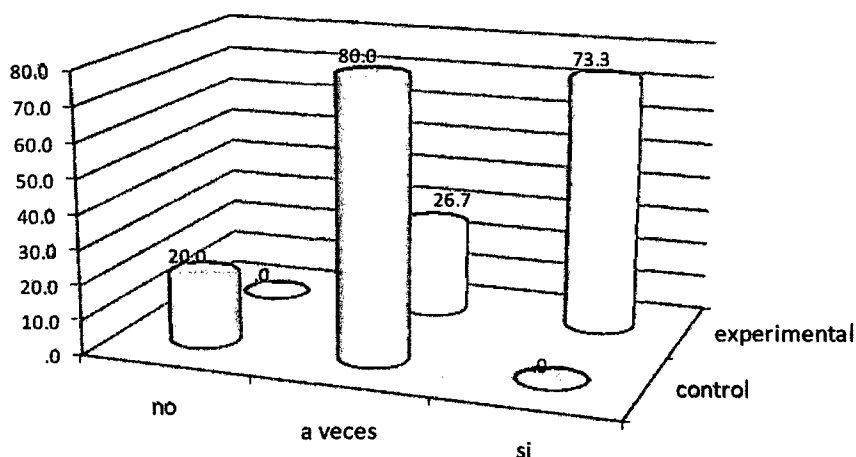
Habilidades sociales básicas

	Grupo			
	Control		Experimental	
Básico	n	%	N	%
No	3	20.0	0	.0
a veces	12	80.0	4	26.7
Si	0	.0	11	73.3
Total	15	100.0	15	100.0

Fuente: Elaboración propia

GRÁFICO NRO.12

Alumnos del III Ciclo según habilidad social básicas por grupo durante el 2do bimestre del 2011



Fuente: Cuadro Nro. 10

H₀: Las habilidades sociales básicas en el grupo experimental “no” se desarrollan producto de la aplicación de los juegos tradicionales.

H₁: Las habilidades sociales básicas en el grupo experimental “si” se desarrollan producto de la aplicación de los juegos tradicionales.



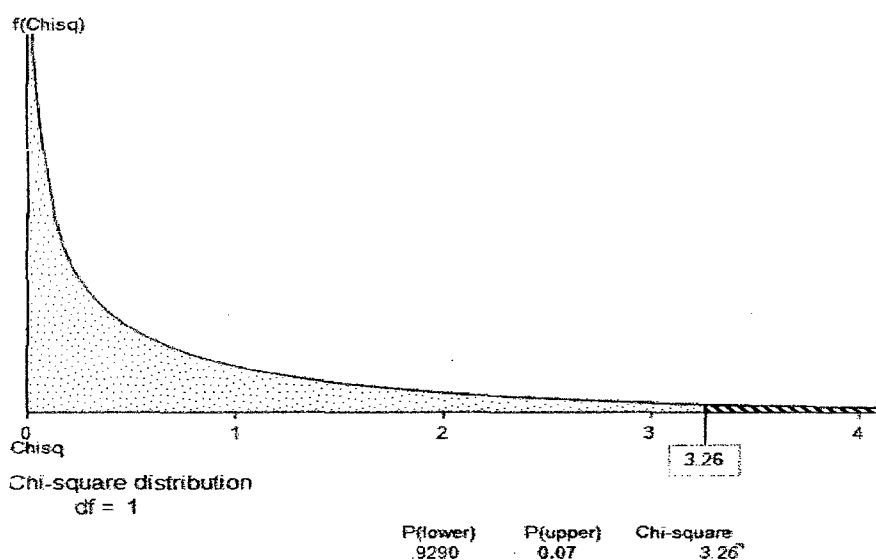
CUADRO NRO. 11

Estadísticos de contraste	
	Básico
Chi-cuadrado	3.267
Gl	1
Sig. asintót.	0.07

Como el valor de “sig. Asintot.” Es 0.07 menor que 0.1 nivel de significancia entonces se rechaza la hipótesis nula, por lo tanto podemos afirmar que *“Las habilidades sociales básicas en el grupo experimental “si” se desarrollan producto de la aplicación de los juegos tradicionales”*

GRÁFICO NRO.13

Campana de Gaus



Discusión.

Según el Diseño Curricular Nacional 2009-30 en el contexto educativo se está enfatizando como uno de los indicadores de logro en el área de personal social el desarrollo y logro de las habilidades sociales pertinentes que faciliten a los alumnos una mejor integración grupal y una mayor integración social a las normas disciplinarias planteadas en las distintas instituciones educativas por medio de la difusión de los pilares de la educación según el informe de Delors: que plantea el aprender a ser, aprender a convivir y el aprender a hacer. Los mismos que van emparejados a las nuevas concepciones pedagógicas como es el aprendizaje significativo en donde los niños van a ser constructores de sus propios saberes o aprendizajes lo que va implicar el manejo de sus habilidades motrices y sociales.

Según Lindsey 1987-38 la escuela es el segundo agente socializador que al entrar a ella implica establecer nuevas relaciones interpersonales ampliando su mundo social y la enseñanza de las distintas habilidades sociales se lleva a cabo dentro o fuera del aula como un currículo oculto ya que es y sirve como modelo de conductas sociales moldeando el comportamiento del alumno como lo refiere Fontana 1985-60.

Por otro lado la interacción social profesor alumno como lo indica Marrou 2002-75 es una dimensión interesante porque permite analizar la adaptación social del niño hacia su institución educativa, profesores y pares.



d) **Habilidades Social avanzadas**

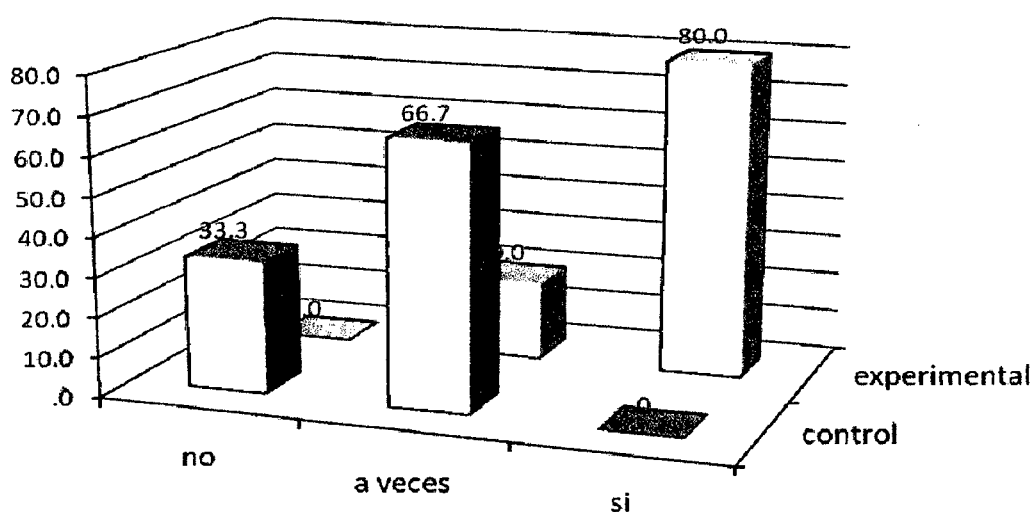
Luego de desarrollar las sesiones de clase para desarrollar las habilidades sociales y la prueba de post-test a los niños del grupo control, se alcanzaron los resultados de la siguiente manera: El 66.7 % de los alumnos del grupo control que son la mayoría de los niños se encuentran dentro de la escala de “a veces” desarrollan la habilidad social avanzada. Mientras los alumnos del grupo experimental “si” desarrollaron la habilidad social avanzada en un El 80.0 % de los alumnos que son la mayoría.

CUADRO NRO. 12
Habilidad social avanzada

	Grupo			
	Control		experimental	
Avanzado	n	%	n	%
No	5	33.3	0	.0
a veces	10	66.7	3	20.0
Si	0	.0	12	80.0
Total	15	100.0	15	100.0

Fuente: Elaboración propia

GRÁFICO NRO. 14
Habilidad social avanzada



Fuente: Cuadro Nro. 12



H0: Las habilidades sociales avanzadas en el grupo experimental “no” se desarrollan producto de la aplicación de los juegos tradicionales.

H1: Las habilidades sociales avanzadas en el grupo experimental “si” se desarrollan producto de la aplicación de los juegos tradicionales.

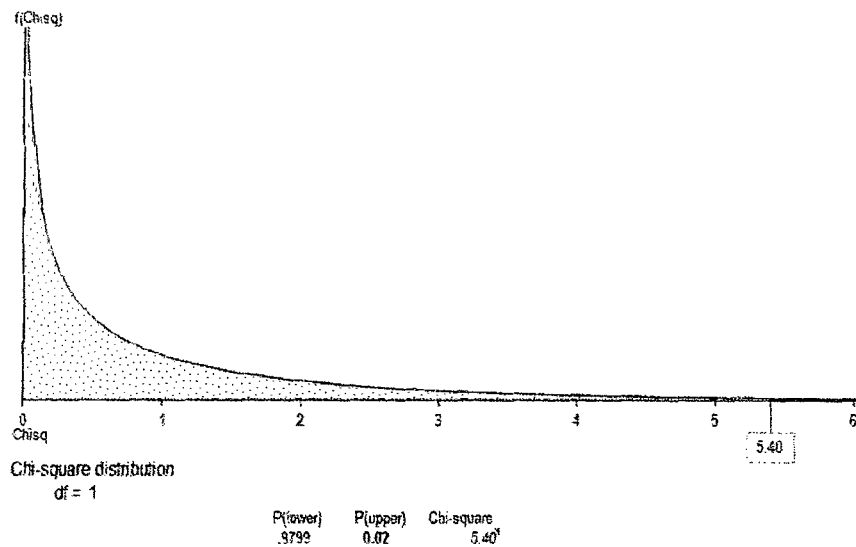
CUADRO NRO. 13

Estadísticos de contraste	
	Avanza
Chi-cuadrado	5.400
Gl	1
Sig. asintót.	0.020

Como el valor de “sig. Asintot.” Es 0.07 menor que 0.1 nivel de significancia entonces se rechaza la hipótesis nula, por lo tanto podemos afirmar que *“Las habilidades sociales avanzadas en el grupo experimental “si” se desarrollan producto de la aplicación de los juegos tradicionales”*

GRÁFICO NRO.15

Campana de Gaus



Discusión.

Según Diaz-Aguado 1986-35 este tipo de relaciones entre iguales constituyen oportunidades únicas para el desarrollo de la personalidad y que los niños que presentan déficit en estas habilidades tienden a experimentar a corto como a largo plazo consecuencias negativas cuyas características resultarían desalentadoras en la adolescencia y adultez.

Dicho déficit de habilidades de habilidades sociales se han relacionado con números problemas en el ajuste al entorno normal del aula propiciando en los niños impopulares que han presentado carencias en sus necesidades de comunicación, cooperación y respuestas positivas ante sus compañeros y el cómo hacer amigos generando alumnos con riesgo como lo refiere Dorman-1983-45.

Según Aron 1993-25 existen otras variables personales y situacionales que van a intervenir en la conducta social del niño tales como en que forma presta atención el niño, su estilo de enseñanza del profesor y como está distribuido el ambiente físico afectando en cierta medida a los distintos patrones de comportamiento impuestos en la institución educativa.



CAPITULO V

CONCLUSIONES

En el presente trabajo de tesis las autoras llegan a las siguientes conclusiones:

PRIMERA.- Se comprobó que mediante la ejecución de los juegos tradicionales se logra un efecto significativo que se ve reflejado en el incremento de las habilidades sociales en general en un 93,3% en nivel ALTO y un 6,7% el nivel MODERADO, dando como resultado un incremento significativo. Estas disminuciones significativas se lograron a través de sus contenidos de aprendizaje (logros de aprendizaje, métodos y estrategias) que fueron los elementos principales para la obtención de los resultados esperados. Ubicándose el mayor número de niños en el nivel alto. Logrando cambios significativos en las habilidades sociales básicas y avanzadas, de los niños de 06 años de edad de la I.E.I. N° 54301 de Chuquina- Chalhuanca, 2011.

SEGUNDA.- En el grupo experimental a medida que se aplicaron los juegos tradicionales: Toro toro, Patea tejo, Chanca la lata y Kiwi se logró desarrollar las habilidades sociales de presentarse equivalente a un 93,3%, seguida de la habilidad social de seguir instrucciones, en un 86.7%.

TERCERA.- Se observa que también hubo un incremento significativo de las habilidades sociales básicas tales como: la de dar gracias en un 80% y finalmente la habilidad básica que también se ha desarrollado es la de escuchar en un 66,7%.



CUARTA.- Se observa un desarrollo significativo al término de la aplicación de los juegos tradicionales del toro toro, pateo de tejo, cancha la lata y kiwi desarrollan en forma positiva y significativa las distintas habilidades sociales básicas y avanzadas planteadas en la presente investigación en los niños del grupo experimental del III ciclo de la I.E N° 54301 de Chuquiaguá 2011” con un nivel de confianza estadístico del 95%.

QUINTA.- Los hallazgos de la investigación deberán servir como base a estudios futuros sobre los beneficios de la práctica de los juegos tradicionales como una acción formativa en el cambio y/o incremento de conductas sociales en la infancia.

RECOMENDACIONES

PRIMERA.- No debemos olvidar un factor muy importante que es la parte de la metodología de enseñanza, muchos docentes cometen el error de corregir de manera drástica dichos comportamientos dañando la personalidad del niño y haciéndolos más huraños y agresivos y en otros casos tímidos e inseguros sin ningún tipo de habilidad social frustrándolos para toda su vida.

SEGUNDA.- Se recomienda utilizar los juegos tradicionales como medio de enseñanza que ayuda en este caso en la formación de la personalidad adecuada del niño porque en algunas instituciones educativas del nivel, aun no tienen un tiempo determinado para la práctica de dichos juegos y lo que esta originando la perdida de identidad y así mismo alienación cultural.

TERCERA.- Los docentes deben promocionar charlas a cargo de personal capacitado y especializado de orientación a los padres de familia sobre desarrollo personal y sobre todo la práctica y desarrollo de habilidades sociales.

CUARTA.- Los resultados obtenidos en la presente investigación deben servir de base a futuras investigaciones logrando así contribuir al desarrollo de la personalidad del niño y así poder tener mejores generaciones que ayuden en el desarrollo de nuestra sociedad.



BIBLIOGRAFIA

- Aron, A. M. y N. Milici (1993). Vivir con otros. Programa de rehabilitación. Santiago de Chile: Edit. Universitaria
- Alberti y Emmons (1978) “Sistema de juegos recreativos dirigidos disminuir la agresividad de niños entre 6 y 12 años pertenecientes a las veredas 15, 19 y 32 del sector 13 de la urbanización la Isabelica”, Municipio Valencia,. Valencia - España.
- Bandura Albert 1969 “Aprendizaje Vicario”. Edit. Maferro. España
- Boluarte Alicia (2000). Influencia de un programa de entrenamiento en habilidades sociales en las habilidades de comunicación e integración social de adolescentes.
- Bruce J, Cohen (2000) Habilidades sociales Lima: Colegio de Psicólogos del Perú, CDR. Lima (Material de capacitación).
- Casimiro Urcos, Walther (2008). Teoría, diseño y formulación de proyecto de investigación. Editorial GRAMAL, Primera Edición. Perú.
- Cagigal, J.M (1996) pag45 Psicología Fundamental, A. – 3 ra. Ed. Madrid – España: Paraninfo.
- Cueli, J. (1981). Teorías de la personalidad. México- Trillas.
- Caballo, V.E. (1997) Manual de evaluación y entrenamiento de las habilidades sociales. Madrid: Siglo XXI. Editores.
- Carozzo, J. C. (1998) Zapata y Raffo (2000) Habilidades sociales Lima: Colegio de Psicólogos del Perú, CDR. Lima (Material de capacitación).
- Diaz Aguado 1986 Mejorando las Habilidades Sociales: Edit. Universal. Lima-Perú
- Diccionario de Psicología.- Felipe Olortegui Editorial Navarrete – Perú.
- Dormán 1983 La Timidez en la Infancia: Madrid. Ediciones Pirámide.

- Dowrick 1986, Herbert 1984 y Aron 1992 vivir con otros. Programa de Habilidades Sociales. Santiago de Chile. Edit. Universitaria.
- E. Ander – Egg (1995) Psicología Fundamental, A. – 3 ra. Ed. Madrid – España: Paraninfo. Habilidades sociales Lima: Colegio de Psicólogos del Perú, CDR. Lima (Material de capacitación).
- Eisler 2000 habilidades sociales, Lima: C.E.P.B.F. Skinner
- Garvey Catherine 2000 Propuestas de actividades motrices para el segundo ciclo. Editorial Navarrete. Arequipa-Perú
- Gutton, P (1994) Simmons (1982) Teorías pedagógicas actuales que fundamentan la psicomotricidad. España: Paraninfo.
- González de la Vega 2001 Influencia de la aplicación de actividades lúdicas en la Psicomotricidad de los niños de 4,5 años de edad en la Institución Educativa Inicial las Américas y Magisterial de Abancay. Abancay – Perú.
- Gessell, ARNOLD, (2003) psicología Educativa: España- Madrid.
- Huizinga (1987) Juegos recreativos en Latinoamérica: Nirvana.
- Kelly 1987 Aprendizaje en infantes. Lima, Material de capacitación.
- Kagan y Moos (1990) Agresividad y Retraimiento Social. “programa de Habilidades Sociales” Madrid: Albor.
- Lazaruz (1971), Lewinsohn (1975), Wolpa (1971). Educación y habilidades sociales: Colegio de Psicólogos del Perú.
- Lindsey (1987) Habilidades Sociales: Edit. Universitaria.
- Marrou, F.; Raffo, L. y Zapata, L. (2001) Diseño y ejecución de programas psicoeducativos, Modulo N° 2. Lima: CPP-CDR-Lima.
- Martínez, Contreras y Pérez, Sandra. (2009), editorial Bruño.
- Ministerio de Salud (1999) Manual de habilidades sociales. Lima: MINSA.



- Ministerio de Educación. (2009). Diseño Curricular Nacional de Educación Básica Regular/Educación Inicial. Perú: Editorial Abedul.
- Miriam, Almudena y M^a del Mar (2000) psicología del desarrollo Edit. Pirámides.
- Monjas, M. I. (2000). La Timidez en la infancia y en la adolescencia. Madrid: Ediciones Pirámide.
- Morales y Guzmán, (2000) Diccionario Temático de los Deportes Edit. Bruño- Perú.
- Ofele (1998) “Psicología general”. México: Editorial Luminosa.
- Raffo, L. y Zapata, L. (2000) Mejorando las habilidades. Lima: Colegio de psicólogos del Perú CDR-Lima, Folleto coleccionable N°2.
- Rinn y Mankle (1983), Manual de Habilidades Sociales. Lima MINSA
- Santiago, Valderrama Mendoza (2007) Pasos para elaborar una tesis de investigación científica Edición San Marcos.
- Stogdill, Saez Benigno (1989) Teorías pedagógicas de la psicomotricidad. México: Editorial Luminosa.
- Trautmann (1995) Educativa las Américas Perú.
- Valles, A. (1998). ¿Qué son y cómo se aprenden las habilidades sociales? Lima: Cedeis
- Zhukovskala (1999), teoría de las habilidades sociales

Referencias bibliográficas obtenidas de páginas webs del internet:

- [http://www.cc.vygotsky.Enfoque sociocultural.htm](http://www.cc.vygotsky.Enfoque%20sociocultural.htm).
- [http://www.webdelbebe.com/psicologia/el-proceso-de socializacion.html](http://www.webdelbebe.com/psicologia/el-proceso-de-socializacion.html).
- <http://www.educared.edu.pe/estudiantes/derechos/der5.htm>.
- [http://www.educared.edu.pe/estudiantes/ Convención sobre los derechos del niño./der5.htm](http://www.educared.edu.pe/estudiantes/Convencion_sobre_los_derechos_del_ni%C3%B1o/der5.htm)



ANEXOS

GLOSARIO DE TERMINOS

- **Juego.**

El juego es una actividad recreativa que ejercitan todas las personas pero particularmente los niños porque es la manera más clara, limpia y transparente de expresar sus sentimientos, emociones en la que están viviendo.

Según Gessell, Arnold, “el niño de 5 – 8 años” pág. 15 define el juego como:

“la actividad natural y uno de los instintos más preciosos del niño”

- **Habilidad.**

Es la capacidad ó el talento que se aprende y desarrolla al practicar ó hacer algo cada vez mejor.

- **Social.**

Significa como nos llevamos con las demás personas (amigos, hermanos, padres, profesores).

- **Habilidades sociales:**

Hargie y cols. (1981) define a las habilidades sociales como:

“un conjunto de conductas sociales dirigidas hacia un objetivo, interrelacionadas, que pueden aprenderse y que están bajo control del individuo”

- **Juegos tradicionales:**

Siguiendo el Diccionario Temático de los Deportes (Morales y Guzmán, 2000), los juegos populares son aquellos juegos de carácter tradicional, comúnmente derivados de las actividades

laborales o de procedencia mágica religiosa; las reglas tienen un carácter participativo, y son variables y flexibles.

Muchos de estos juegos estaban unidos a los recreos de la escuela. Y todos ellos suponían una población infantil numerosa. Por eso, al disminuir los habitantes y desaparecer las escuelas, la mayoría de estos juegos sólo viven en el recuerdo de las personas que los practicaron.

Hace falta tiempo (y memoria en algunos casos) para poner por escrito las normas que los regulaban. Pero es nuestra intención ir completando y desarrollando esta relación con la ayuda de quien quiera prestarla.

- **Desarrollo social:**

El proceso gradual a través del cual el niño aprende a llevarse bien con los demás y disfruta jugando y compartiendo con los otros, demostrando interés por las otras personas y practica la solidaridad y la cooperación mutua en el desarrollo de las sesiones.

- **Proceso de socialización:**

La socialización o sociabilización es el proceso mediante el cual participan del trabajo en grupo, y Manifiesta sentimientos positivos hacia las personas del otro sexo, de respeto y solidaridad.

- **Hecho social:**

Modo de actuar, pensar y sentir, en el desarrollo de las sesiones.

- **Aprendizaje:**

Proceso de adquisición cognoscitiva que explica en parte el enriquecimiento y transformación de las estructuras internas, de las potencialidades del individuo para comprender y actuar sobre su entorno de los niveles de desarrollo que contienen grados específicos. (Piaget 1975).

- **Desarrollo:**

Secuencia de cambio continuo en un sistema que se extiende desde su origen hasta su madurez y extinción. (Diccionario de Psicología 1998).

- **Entorno:**

Es el medio ambiente que rodea al niño dentro de la I.E.I y en el cual se tiene como objeto ayudarlo en su comunicación sus compañeritos.

- **Imitación:**

Acción que repite según indica el docente al que se toma por modelo en el proceso de socialización.

MATRIZ DE CONSISTENCIA

“JUEGOS TRADICIONALES EN EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES SOCIALES EN LOS NIÑOS DEL III CICLO DE LA I.E. N° 54301 DE CHUQUINGA, CHALHUANCA- 2011”

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	METODOLOGÍA
<p>Problema General:</p> <p>➤ ¿En qué medida los juegos tradicionales van a desarrollar las habilidades sociales de los niños y niñas del III Ciclo de la I.E N° 54301 de Chuquina, Chalhuanca 2011?</p> <p>Problemas Específicos</p> <p>➤ ¿Qué tipos de juegos tradicionales van a desarrollar las habilidades sociales de los niños y niñas del III Ciclo de la I.E N° 54301 de Chuquina, Chalhuanca 2011?</p> <p>➤ ¿Qué tipos de habilidades sociales desarrollan los niños y niñas del III Ciclo de la I.E N° 54301 de Chuquina, Chalhuanca 2011 producto de la aplicación de los juegos tradicionales?</p>	<p>Objetivo General</p> <p>➤ Comparar en qué medida los juegos tradicionales van a desarrollar las habilidades sociales de los niños de la I.E N° 54301 de Chuquina, Chalhuanca 2011.</p> <p>Objetivos Específicos:</p> <p>➤ Identificar que tipos de juegos tradicionales que van a desarrollar las habilidades sociales en niños y niñas de la I.E N° 54301 de Chuquina, Chalhuanca 2011.</p> <p>➤ Verificar que tipos de habilidades sociales son desarrolladas producto de la aplicación de los juegos tradicionales en los niños de la I.E N° 54301 de Chuquina, Chalhuanca 2011.</p> <p>➤ Diferenciar las habilidades sociales que van a ser desarrolladas mediante los juegos tradicionales en los niños de la I.E N° 54301 de Chuquina, Chalhuanca 2011 tanto en el grupo control y experimental.</p>	<p>Hipótesis General:</p> <p>➤ Los juegos tradicionales desarrollan significativamente y positivamente las habilidades sociales en los niños del III ciclo de la I.E. N° 54301 DE Chuquina, Chalhuanca -2011.</p> <p>Hipótesis Específica:</p> <p>➤ El juego de toro toro, pateo tejo, chanca la lata y kiwi desarrollan en forma positiva y significativa la habilidad social de integración y pedir disculpas en los niños del III ciclo de la I.E N° 54301 de Chuquina 2011.</p> <p>➤ Las habilidades sociales que se desarrollan producto de la aplicación de los juegos tradicionales son las habilidades Básicas para facilitar el proceso de aprendizaje.</p> <p>➤ Las habilidades sociales que se desarrollan producto de la aplicación de los juegos tradicionales son las habilidades Avanzadas para facilitar el proceso de aprendizaje.</p>	<p>V. Independiente</p> <p>Juegos tradicionales</p> <p>V. Dependiente</p> <p>Habilidades sociales.</p> <p>V. Intervinientes</p> <p>Sexo. Edad.</p>	<p>Tipo y Nivel de Investigación:</p> <p>Experimental aplicada.</p> <p>Diseño de Investigación</p> <p>diseño Cuasi Experimental:</p> <p>Población:</p> <p>La población estará conformada por un total de 180 estudiantes matriculados y que asisten regularmente a las clases en la Institución Educativa “N° 54301 de Chuquina”, según los datos proporcionados por la dirección de dicha Institución.</p> <p>Muestra: Se seleccionará para efectos de muestra a las estudiantes del III ciclo (1er y 2do grados) de la Institución Educativa “N° 54301 de Chuquina”.</p> <p>Grupo experimental: 15 Grupo control: 15</p>





Explicando el juego kiwi



Juego kiwi



Jugando al kiwi



Juego patear tejo



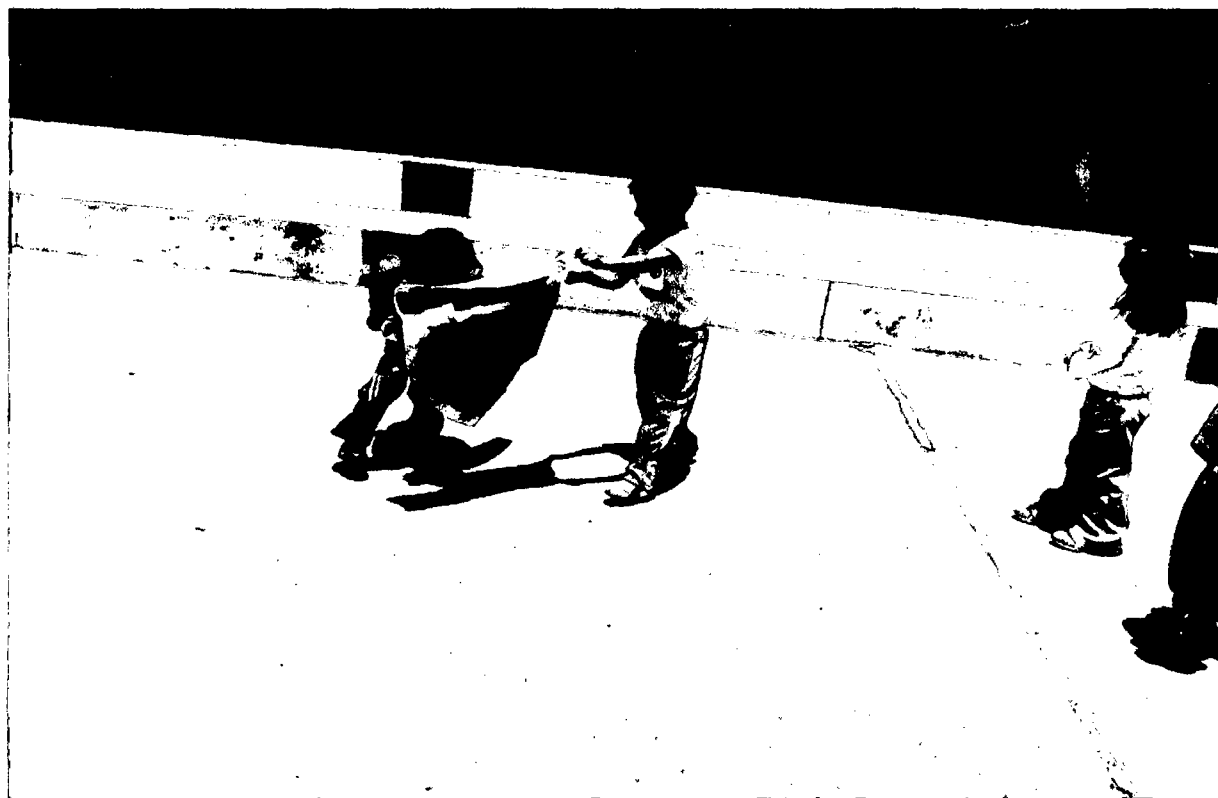
Pateatejo



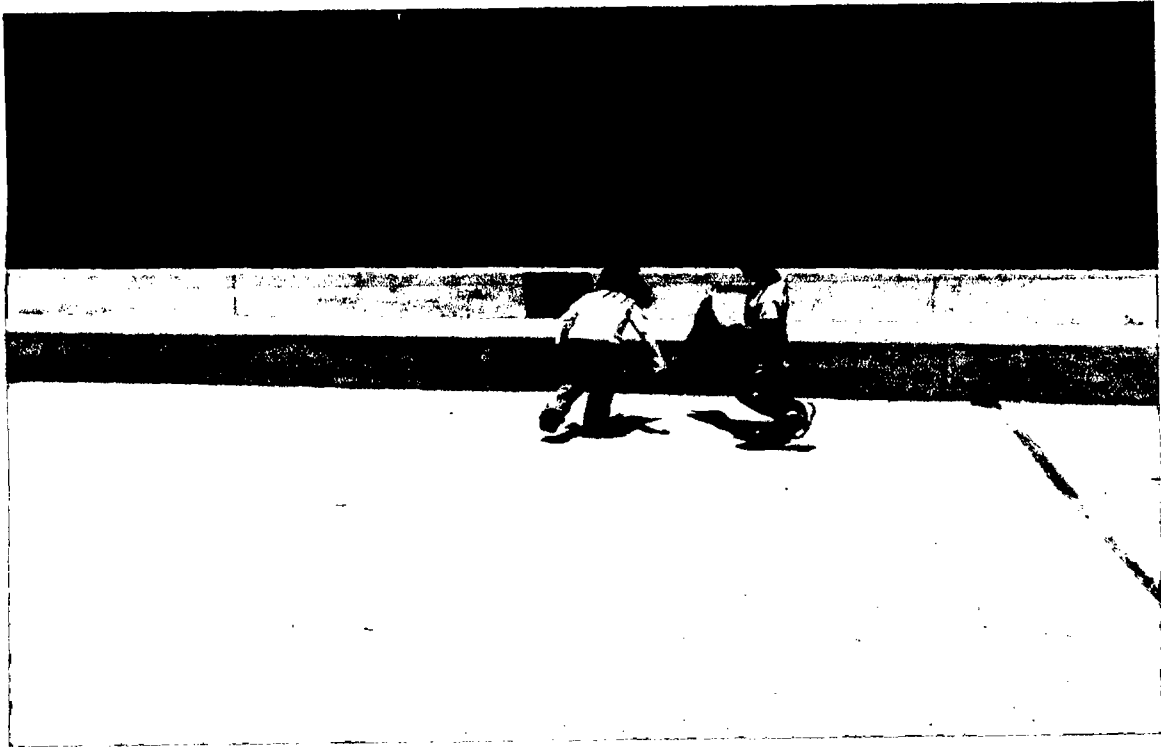
Pateatejo



Pateatejo



Toro toro



Toro toro