

UNIVERSIDAD NACIONAL DE CAJAMARCA

ESCUELA DE POSTGRADO



MAESTRIA EN CIENCIAS

MENCIÓN: GESTIÓN DE LA EDUCACIÓN

TESIS

**JUEGOS ACTIVOS EN LA HABILIDAD SOCIAL DE COMUNICACIÓN EN
LOS NIÑOS DE 03, 04 Y 05 AÑOS DE LA I.E.I. N° 379 DE LA GRANJA,
QUEROCOTO, 2014.**

Por:

ADELAIDA GUEVARA PÉREZ

Asesor:

Dr. ELFER GERMÁN MIRANDA VALDIVIA

Chota, Cajamarca – Perú

2016

COPYRIGHT © 2016 by
ADELAI DA GUEVARA PÉREZ
Todos los derechos reservados

UNIVERSIDAD NACIONAL DE CAJAMARCA

ESCUELA DE POSTGRADO



MAESTRIA EN CIENCIAS

MENCIÓN: GESTIÓN DE LA EDUCACIÓN

TESIS APROBADA:

**JUEGOS ACTIVOS EN LA HABILIDAD SOCIAL DE COMUNICACIÓN EN
LOS NIÑOS DE 03, 04 Y 05 AÑOS DE LA I.E.I. N° 379 DE LA GRANJA,
QUEROCOTO, 2014.**

Por:

ADELAIDA GUEVARA PÉREZ

Comité científico

Dr. Elfer Miranda Valdivia
Asesor

Dr. Ricardo Cabanillas Aguilar
Miembro de Comité Científico

M.Cs. Waldir Díaz Cabrera
Miembro de Comité Científico

M. Cs. Enrique Vera Viera
Miembro de Comité Científico

Cajamarca – Perú

2016

DEDICATORIA

A mis hijos: Euler, Dioner, Zeiner, Dixon, Candy, Diana, Andi, Yostin, y Ashilly.

A mi esposo: Segundo Eleuterio y a mis hermanos: Itala, Humberto, Rosa, Luz, Miguel, Nelly, Hernaldo e Isabel, como símbolo de gratitud por brindarme su apoyo moral para hacer realidad mi formación profesional.

ADELAIDA

AGRADECIMIENTO

A Dios por darnos la vida, la salud y por proteger en cada momento de nuestras vidas y de los que nos rodean.

A la Dra. Marina Estrada Pérez y al Dr. Ricardo Cabanillas Aguilar y a la Universidad Nacional de Cajamarca por darme la oportunidad de seguir estudios continuos en Maestría.

Un agradecimiento especial y afectivo a los en los niños y niñas de la I.E.I. N° 379, por permitirme realizar el trabajo de investigación y apoyarme de manera desinteresada para una feliz culminación.

LA AUTORA

ÍNDICE

	Pág.
DEDICATORIA	iv
AGRADECIMIENTO	v
INDICE	vi
LISTA DE CUADROS	viii
LISTA DE TABLAS	ix
LISTA DE GRÁFICOS	x
RESUMEN	xi
ABSTRACT	xii
INTRODUCCIÓN	xiii

CAPÍTULO I

PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1. Planteamiento del problema	1
2. Formulación del problema.....	5
3. Justificación	5
4. Delimitación	7
5. Limitaciones	7
6. Objetivos.....	7
6.1. General.....	7
6.2. Específicos	7

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de la investigación	9
2.2. Bases teóricas científicas.....	14
2.2.1. Teorías del aprendizaje	14
a) Las inteligencias múltiples de Howard Gardner.....	14
b) La teoría sociocultural de Vigotsky	17
c) Teoría del juego simbólico de Fröebel.....	18

2.2.2. Juegos activos.....	19
2.2. 3. Las habilidades sociales.....	32
2.3. Definición de términos básicos.....	40

CAPÍTULO III

MARCO METODOLÓGICO

1. Hipótesis.....	43
1.1. General.....	43
1.2. Específicos	43
2. Variables.....	43
3. Matriz de la operacionalización de variables	44
4. Población y muestra.....	45
5. Unidad de análisis	45
6. Tipo de investigación	45
7. Diseño de investigación.....	46
8. Técnicas e instrumentos de recolección y procesamiento de datos	47
9. Validez y confiabilidad de los instrumentos de investigación	48

CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

1. Resultados y discusión	50
CONCLUSIONES.....	59
SUGERENCIAS.....	60
LISTA DE REFERENCIAS	62
APÉNDICES Y ANEXOS	63

LISTA DE CUADROS

	Pág.
Cuadro 1: Distribución de los estudiantes por edades de la I.E.I. N° 379 – La Granja- Querocoto	45
Cuadro 2: Cuadro de validez y confiabilidad con la opinión de expertos	48
Cuadro 3: Resumen del procesamiento de los casos	49
Cuadro 4: Estadísticos de fiabilidad	49

LISTA DE TABLAS

	Pág.
Tabla 1: Resumen de los puntajes obtenidos de la ficha de observación, según la dimensión ejercicio social en los estudiantes de la I.E.I. N° 379 de La Granja, Querocoto.....	50
Tabla 2: Resumen de los puntajes obtenidos de la lista de cotejo, según la dimensión: asertividad en los estudiantes de la I.E.I. N° 379 de La Granja, Querocoto.....	54
Tabla 3: Comparación de resultados del post test y pre test sobre habilidad social de comunicación en los niños y niñas de la I. E. I. N° 379 de La Granja, Querocoto, 2014.....	56
Tabla 4: Resultados de la prueba t para determinar influencia de los juegos activos en el mejoramiento de la habilidad social de comunicación en los niños y niñas de la I.E.I. N° 379, La Granja, Querocoto, 2014.....	57

LSITA DE GRÁFICOS

	Pág.
Gráfico 1: Ejercicio social en los niños y niñas de la I. E. I. N° 379 de la Granja, Querocoto.....	51
Gráfico 2: Lista de cotejo de la asertividad de los estudiantes de la I. E. I. N° 379. La Granja, Querocoto 2014.....	55

RESUMEN

El presente trabajo de investigación titulado Juegos activos en la habilidad social de comunicación en los niños de la Institución Educativa Inicial N° 379 La Granja, Querocoto, 2014, tiene como objetivo determinar la influencia en las habilidades sociales de comunicación de los niños de la Institución Educativa mencionada. La investigación es de tipo cuantitativa aplicada, con un diseño pre experimental con un grupo de estudio, se trabajó con una muestra de 42 niños que corresponden al grupo de estudio, utilizándose como instrumentos la ficha de observación y la lista de cotejo. Los resultados del pre test con el pos test, demuestran que los estudiantes incrementaron significativamente sus habilidades sociales de comunicación en un 25.04%. En cuanto a los resultados por dimensiones los estudiantes lograron avances significativos en la dimensión ejercicio social en un 61,90% y en la dimensión asertividad se logró avances significativos en un 71%. Los resultados demuestran que los juegos activos mejoran las habilidades sociales de comunicación en los estudiantes de la I.E.I. N° 379 de La Granja de Querocoto, con lo cual se demuestra que los objetivos de la investigación han sido cumplidos y que la hipótesis ha sido confirmada.

Palabras clave: Juegos activos, habilidad social, área de comunicación.

ABSTRACT

The present research work “Active games in the social ability of communication in children at the 379 Kindergarten School, La Granja, Querocoto, 2014, has as purpose to determine how the active games has influenced in the social abilities of communication in the children of the mentioned institution. This is a quantitative applicative research, with pre experimental design, with a group of study; the sample was made of 42 children who belonged to the group of study, it used the observation technique and the instruments were the observation guide and the checklist. The results between the pre and post test shown that the students increased in a significant way their abilities, it means a 25, 04%. In relation to the results for dimensions, the students achieve significantly advances in the social exercise dimension, 61,90% and in the assertiveness dimension the students achieve significantly advances, 71%. The results shown that active games increase in a significant way the students’ social abilities of communication at 379 kindergarten school, La Granja, Querocoto. These results shown that the research objectives have been accomplished and the hypothesis has been confirmed.

Key words: Active games, social ability, communication area.

INTRODUCCIÓN

Esta investigación surgió luego de un proceso de observación donde se detectó que la mayoría de los niños y niñas de 03, 04 y 05 años de la I.E.I. N° 379, no interactuaban con los demás. Las manifestaciones concretas que se evidenciaron fueron: indiferencia cuando uno les hablaba, no hacían caso cuando se les daba instrucciones, no respondían al saludo y timidez al expresar sus ideas, sentimientos y emociones, siendo necesario elaborar una estrategia usando los juegos activos en la habilidad social de comunicación para solucionar dicho problema.

La reflexión que surge a partir de dichos eventos, se relaciona con la importancia que juegan los roles activos de los y las docentes, con el propósito de incentivar la interacción de los niños con los demás. Los niños y niñas aprenden muy rápido a través de lo que observan, imitan y otras veces por ensayo y error, así que la adquisición y mantenimiento de estas conductas es una labor en la cual los docentes tienen un gran compromiso. Ellos deben convertirse en guías, permitiéndole al niño ser el protagonista de su propio aprendizaje, del desarrollo de sus habilidades aprovechando todos los momentos de interacción en la Institución Educativa para permitir la expresión de sentimientos y emociones por parte de los estudiantes.

Con el presente trabajo de investigación se pretendió mejorar las deficiencias de las habilidades sociales de comunicación aplicando los juegos activos en los niños y niñas de 03, 04 y 05 años, quedando formulado la siguiente pregunta de investigación: ¿Cómo los juegos activos mejoran las habilidades sociales de comunicación de los niños y niñas de 3,4 y 5 años de la I.E.I. N° 379 de La Granja, Quercoto, 2014?.

Está estructurado en los siguientes capítulos:

En el capítulo I, se hace mención al planteamiento del problema de las habilidades sociales de comunicación, justificación del problema, delimitación, limitaciones y el objetivo general y los objetivos específicos.

El capítulo II, comprende el marco teórico de los juegos activos y las habilidades sociales, antecedentes de la investigación, bases teóricas científicas y la definición de términos básicos.

El capítulo III, comprende la hipótesis de investigación, las variables, matriz de operacionalización de variables, la población, muestra, unidad de análisis, tipo de investigación, diseño de investigación, técnicas e instrumentos de recolección y procesamiento de datos y la validez y confiabilidad de los instrumentos de investigación.

El capítulo IV, comprende los resultados y la discusión con su respectiva presentación, interpretación, análisis y discusión de resultados.

El capítulo V, comprende la propuesta de la producción de textos. Finalmente se presentan las conclusiones, sugerencias, lista de referencias y los anexos.

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1. Planteamiento del problema

La Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO), desde su sector educación, se rige en un principio que es la Educación Para Todos (EPT). Esta prioridad, que emana del derecho a la educación que posee seis objetivos de carácter temático y orientador.

Precisamente, el primero de ellos se refiere a la atención y cuidado de los primeros años de vida. El trabajo conjunto con la OMEP (Organización Mundial de Educación Pre Escolar) potencia y complementa nuestro accionar a favor de los más pequeños y sus educadores, ver que con los ajustes de los tiempos ambas organizaciones buscan enclavar el derecho a la educación como base del desarrollo humano.

La Organización Mundial de Educación Pre Escolar (OMEP) en Argentina retomó con este evento una larga tradición en la concreción de jornadas, congresos y seminarios destinados a la capacitación y actualización de docentes dedicados a la primera infancia, en diciembre de 1968 y con la presidencia de la Prof. Margarita Ravioli, se lleva a cabo en la Facultad de Derecho y Ciencias Sociales de la Universidad de Buenos Aires, el primer Congreso Argentino de OMEP en torno al tema “los derechos del niño”, editándose también el primer boletín.

La organización cumplió una larga y fecunda trayectoria, reconocida y apoyada en el ámbito regional e internacional entablando relaciones cooperativas con los otros comités de América Latina asesoró a organismos gubernamentales en la relación de

normas referidas a la protección y educación de la niñez, actuando como consultores educativos.

En América Latina, en general, y en la región andina, en particular, hay una nueva atención a la diversidad cultural que parte de reconocimientos jurídicos y una necesidad cada vez mayor, de promover relaciones positivas entre distintos grupos culturales, de confrontar la discriminación, racismo y exclusión, de formar ciudadanos conscientes de las diferencias y capaces de trabajar conjuntamente en el desarrollo del país y en la construcción de una democracia justa, igualitaria y plural.

La educación representa para el individuo la base fundamental para lograr una formación holística que le permitirá, entre otras cosas, la integración y el pleno desenvolvimiento en la sociedad. En tal sentido, la educación inicial en Venezuela, es concebida según el currículo de educación inicial (2009), como una etapa de atención integral del niño y la niña desde su gestación hasta cumplir los seis años de edad; en ella se promueven experiencias pedagógicas de naturaleza cognoscitiva, de lenguaje, psicomotora, social y emocional, para potenciar el desarrollo armónico e integral del niño y la niña. Así mismo, considera a estos y estas como seres únicos con necesidades, intereses y características propias del momento donde se encuentra.

Se sabe que las primeras acciones educativas son cruciales porque permiten el desarrollo de los niños ya que pueden ser efectuadas por diversos agentes: la familia, el jardín, la escuela infantil u otras instituciones, lo cual requieren de una constante reflexión, replanteo, búsqueda, difusión de las buenas prácticas y nuevas estrategias.

En el Perú las instituciones educativas carecen de una política de integración entre las actividades de interacción social y su influencia en el desarrollo de las habilidades sociales de comunicación.

El Ministro de Educación del Perú Jaime Saavedra Chanduví, indicó que en noviembre del año 2012 se evaluó a los estudiantes peruanos en comprensión lectora en segundo grado de primaria obteniendo los siguientes resultados: El 47,1% de los estudiantes no lograron los aprendizajes esperados y que se ubican en el Nivel 1, que son los que responden solo las preguntas más fáciles de las pruebas. También que un 29,8% de los estudiantes alcanzaron los aprendizajes esperados (Nivel 2), respecto a las brechas entre la educación urbana y rural, se puede apreciar, por ejemplo, que en el Nivel 2, en la zona urbana, el 36,3% de estudiantes entienden lo que leen, mientras que en la zona rural sólo el 5,8% lo hace; asimismo se tiene que el logro de aprendizaje en comprensión lectora en la Región de Cajamarca es del 26,2% (MINEDU 2012).

En este contexto, el descuido de la educación en el campo socio afectivo de los escolares es bastante alarmante y esto se demuestra en un estudio nacional realizado por la Oficina de Tutoría y Prevención Integral del Ministerio de Educación (2003) donde se presentó que en el Perú el 31,3% de escolares presentan serias deficiencias en sus habilidades sociales. Es decir, de cada 100 escolares adolescentes en el país, 31 escolares presentan deficiencias significativas en sus habilidades sociales, entre ellas las habilidades de comunicación, habilidades para reducir la ansiedad, habilidades para la autoafirmación personal, habilidades para la afirmación de vínculos amicales y habilidades para la afirmación de vínculos sociales en general.

En el ámbito de las instituciones educativas las habilidades sociales de comunicación son fundamentales. Los seres humanos formamos parte de la sociedad con el fin de acceder a la cultura humana, trabajar y llevar a cabo los procesos sociales en general que hace que la sociedad en general pueda subsistir. Si las instituciones educativas

no caminan bien, si tienen fracasos, entonces la educación está en peligro. De allí la importancia que ha adquirido las habilidades sociales de comunicación en las instituciones educativas de la sociedad moderna.

En la Institución Educativa Inicial N° 379 de La Granja, se ha detectado que los estudiantes de 03, 04 y 05 años presentan problemas de socialización debido a su edad y a la poca participación e involucramiento en las actividades de aprendizaje que diariamente se realiza en el salón de clase, lo cual impide el normal desarrollo de las sesiones debido a la timidez que presentan, además muchos estudiantes no prestan atención a las instrucciones asignadas, no responden al momento al saludo y presentan poca expresión de sus necesidades de integración social y sus emociones.

Detectado el problema, las causas podrían ser el desconocimiento de estrategias motivadoras a través de los juegos activos parte de la docente, todo esto les conlleva a la timidez en comunicar sus ideas, pensamiento y sentimientos, problemas de autoestima, ansiedad, motivación personal, auto afirmación personal, habilidad para la afirmación de vínculos sociales en general, afirmación de vínculos amicales, desarrollo personal, el desarrollo de la afectividad, entre otros.

Lo cual se propuso la aplicación de juegos activos para mejorar las habilidades sociales de comunicación en los estudiantes de la I.E.I. N° 379 de La Granja, Querocoto, 2014.

Todos estos hechos indican un escaso desarrollo de la habilidad social de comunicación en los estudiantes, lo que motivó a realizar el presente trabajo de investigación.

2. Formulación del problema

2.1. General

¿Cuál es la influencia de los juegos activos en las habilidades sociales de comunicación de los niños de 03, 04 y 05 años de la Institución Educativa Inicial N° 379 de La Granja, Querocoto, 2014?

2.2. Específicos

¿Cómo los juegos activos individuales lúdicas mejoran las habilidades sociales de comunicación de los estudiantes de 05 años de la Institución Educativa Inicial 379 La Granja – Querocoto, 2014?

¿De qué manera los juegos activos grupales mejoran las habilidades sociales de comunicación de los estudiantes de 05 años de la Institución Educativa Inicial 379 La Granja – Querocoto, 2014?

¿Qué efectos produce los juegos activos globales en el mejoramiento de las habilidades sociales de comunicación de la Institución Educativa Inicial 379 La Granja – Querocoto, 2014?.

3. Justificación de la investigación

El presente trabajo de investigación se realizó frente a los álgidos problemas de nuestros estudiantes debido a que se ha detectado que los niños y niñas tienen la dificultad para comunicarse, esto se debe a la falta de conocimiento de su esquema corporal, por lo que se propuso revertir este problema aplicando los juegos activos para mejorar las habilidades sociales de comunicación en los estudiantes de tres, cuatro y cinco años de edad de la I.E.I. N° 379 de La Granja, 2014.

Justificación teórica: Su aporte teórico consiste en dar a conocer la manera cómo se logra potenciar el desarrollo de las habilidades sociales de comunicación para que los estudiantes tengan una comunicación asertiva que les permita establecer relaciones más fluidas con los demás.

En lo pedagógico nuestro trabajo es importante porque responde a los cambios científicos curriculares que se están produciendo en nuestro medio, es decir, la inclusión de los juegos activos en todo el proceso de enseñanza aprendizaje para lograr el desarrollo de las habilidades sociales de comunicación. En esta perspectiva, la investigación, enriquece a la pedagogía como ciencia, para abordar eficientemente los problemas que afectan el sistema educativo actual.

Justificación metodológica: Desde el punto de vista metodológico, la presente investigación es relevante en la medida que se convierte en un instrumento educativo que ayuda a las docentes del nivel inicial a fortalecer en la misión tan delicada y profunda sobre la que recae la formación personal y humana del ser y hacer para aprender a convivir, contribuyendo como un material de consulta que puede ser mejorado con su práctica docente.

Justificación práctica: Desde el punto de vista práctico, el estudio es importante, porque fomenta el desarrollo de las habilidades sociales, en donde cada individuo pondrá de manifiesto una convivencia armónica, así como la predisposición para interrelacionarse con los demás bajo una concepción de que todos somos iguales y cumplimos un rol en la sociedad.

4. Delimitación

Línea de investigación: Gestión educativa y desarrollo institucional

Eje temático: estrategias de acompañamiento para el fortalecimiento de la práctica pedagógica docente.

Duración de la investigación: 02 años.

Niños y niñas de 03, 04 y 05 años de la Institución Educativa Inicial N° 379 de La Granja, Querocoto, 2014.

La Institución Educativa N° 379 de La Granja es el ambiente donde el niño afianza sus potencialidades cognoscitivas, psicomotoras, afectivas, volitivas; y es aquí en donde se da prioridad para desarrollar la habilidad social de comunicación en los niños y niñas.

5. Limitaciones

Las principales limitaciones que se encontraron en el presente trabajo son:

- Deficiente disponibilidad de trabajar en la investigación que anteceden al presente, debido a que la Institución educativa carece de recursos tecnológicos.
- Poca utilización de los recursos disponibles de la zona.

6. Objetivos de la investigación

6.1. General

Determinar la influencia de los juegos activos en las habilidades sociales de comunicación de los niños de 03, 04 y 05 años de la Institución Educativa Inicial N° 379 de La Granja, Querocoto, 2014.

6.2. Específicos

- Diagnosticar el nivel de las habilidades sociales de comunicación de los niños de la I.E.I. N° 379 de La Granja, Querocoto, 2014.
- Diseñar y aplicar un programa de juegos activos para mejorar las habilidades sociales de comunicación de los niños de la I.E.I. N° 379 de La Granja, Querocoto, 2014.
- Evaluar el nivel de mejora de las habilidades sociales de los estudiantes de la I.E.I. N° 379 de La Granja, Querocoto, 2014, después de la aplicación del programa de juegos activos.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de la investigación

Idrogo, (2007), en su tesis de maestría denominada: “La aplicación de los juegos psicomotores para lograr la socialización en estudiantes de 3 y 4 años de edad de educación inicial”, egresada de la Universidad Nacional de Cajamarca la investigación de tipo cuantitativo lo realizó con una muestra de 25 estudiantes la cual llegó a las siguientes conclusiones:

La aplicación de los juegos psicomotores ha permitido que los niños expresen con naturalidad y creativamente sus necesidades, ideas, sentimientos, emociones y experiencias, en su lengua materna y haciendo uso de diversos lenguajes y manifestaciones artísticas y lúdicas.

La aplicación de los diversos juegos psicomotores ha logrado la socialización.

El niño que presenta dificultades escolares, problemas psicomotores relacionados con la alteración psicológica o psicoactiva; por lo cual mediante la aplicación de diversos test y pruebas de observación ha permitido recoger y analizar datos referidos al desarrollo de la psicomotricidad y proponer estrategias de la formación integral de los estudiantes y desenvolverse en el mundo que lo rodea asimismo en el aspecto pedagógico, la estructuración de la noción de tiempo está ligada básicamente a las actividades que realiza el niño y la niña en el aula considerando que el juego predispone al niño a desarrollarse positivamente.

Alvarado, (2007), en su tesis de maestría denominado “Programa de actividades lúdicas para el mejoramiento de las relaciones interpersonales de los niños en la I.E.I.

Nº 81015 “Carlos Emilio Uceda Mesa” de Trujillo, concluye que mediante la aplicación correcta del programa de actividades lúdicas se ha mejorado significativamente las relaciones interpersonales de los alumnos de dicha I. E. así como también la interacción y la integración positivamente con sus compañeros, muestra actitudes de respeto al otro y reconoce las diferencias culturales, físicas y de pertenencia de los demás.

Delgado, (2009) en su tesis de maestría denominado “Estrategias lúdico motrices para desarrollar el esquema corporal en los niños de 03, 04 y 05 años de la Institución Educativa Nº 302 “Santa Rafaela María” de Chota, estudio emprendido para optar el título de Profesor de Educación Inicial. La investigación mencionada es cuantitativo con una muestra de 25 estudiantes de la I. E. I. Nº 302 Chota como instrumento se ha utilizado una ficha de observación concluye: Que a través de las estrategias lúdicas motrices se llegó al conocimiento de que los estudiantes desarrollan aprendizajes integrales a partir del reconocimiento de su esquema corporal, desarrollando habilidades y destrezas motoras.

Briones, (1998), en su tesis de maestría denominada “El juego y el aprendizaje en el nivel de Educación Inicial”, llega a la siguiente conclusión: “El verdadero juego es aquel en que el niño centra el placer en su práctica, en el desarrollo equilibrado de su personalidad es decir que el juego debe permitir que el niño muestre sus emociones de agrado y desagrado y a través de él se va relacionando y conociendo nuevos amigos”.

López, (1995) psicóloga chilena, en su tesis de maestría titulado “Como estimular la inteligencia emocional de los niños”, llega a las siguientes conclusiones:

La representación con títeres, marionetas, es una manifestación artística y cultural que ha tenido históricamente escasa difusión y muy poco apoyo, permaneciendo en el tiempo gracias al tesón y perseverancia de unos pocos cultores.

El títere empleado en las aulas y en las comunicaciones interpersonales estimula la inteligencia emocional de los niños y es el método más completo de las técnicas audiovisuales.

Pérez, (2005), en su tesis de maestría denominado “Significado de las habilidades sociales para los diversos actores de instituciones educativas en la ciudad de Temuco”, estudio emprendido para optar el grado de maestro en Educación.

La investigación mencionada es de tipo experimental de la ciudad de Temuco del país de Chile llegando a la conclusión:

La dimensión o componente conductual, cognitivo y afectivo “ayuda a las personas a comunicarse de modo efectivo mediante el desarrollo de habilidades de interacción o de comunicación”.

Gayoso, (2005), en su tesis doctoral “los juegos cooperativos como estrategia para mejorar la creatividad a través del movimiento corporal de los alumnos del cuarto grado de la Institución Educativa Luis Guillermo Lumbreras”, estudio emprendido para optar el título de Profesor en Educación Secundaria. La investigación mencionada es de tipo cuantitativo con una muestra de 35 alumnos dela I.E.I. Luis Guillermo Lumbreras llegando a las siguientes conclusiones:

Que los juegos cooperativos permiten explorar y dan pie a la búsqueda de soluciones creativas en su entorno, que está libre de presiones. Así mismo se fomenta

conductas de ayuda y un alto grado de comunicación e intercambio de información.

Jugar es para los niños un acto creativo que no sólo les ayuda a aprehender el mundo sino a resolver sus conflictos y dificultades. Éste es el período del juego libre y creativo basado en la imitación, por medio del cual desarrollan su capacidad para crear símbolos e inventar historias.

Alva, (2007), en su tesis de maestría denominada: “Programa de actividades lúdicas para mejorar la socialización en los niños y niñas de 0 a 3 años del Wawa Wasi Clementina Peralta de Acuña Huanchaco” de Trujillo, estudio emprendido para optar el título de Profesor de Educación Inicial.

La investigación mencionada es de tipo cuantitativo con una muestra conformada por 30 niños y niñas de 3 años de edad, se utilizó el diseño pre-experimental y llega a la siguiente conclusión:

El programa de actividades lúdicas propicia siempre la participación grupal para que los niños y niñas y permite la socialización para que puedan intercambiar sus diferentes vivencias y experiencias; se utilizó diferentes dinámicas grupales para propiciar la cooperación, solidaridad, ayuda mutua y otros valores importantes que nos sirven para convivir en armonía.

Alvarado, (2007), en su tesis de maestría denominada: “Programa de actividades lúdicas para el mejoramiento de las relaciones interpersonales de los niños en la I.E.I. N° 81015 “Carlos Emilio Uceda Mesa” de Trujillo, concluye:

Mediante la aplicación del programa de actividades lúdicas los niños han perdido la timidez, mejorado significativamente las relaciones interpersonales de los alumnos de la I.E N° 81015 “Carlos Emilio Uceda Meza.

Coronel, Marque y Sandoval (2010), en su tesis doctoral: “Influencia del programa Aprendemos a ser mejores personas en el fortalecimiento de las habilidades sociales de los niños y niñas del 5° grado de la Institución Educativa “Maura Ysabel”. Tesis para optar el grado de Magister en la Universidad de Piura. Los autores concluyen:

Las habilidades sociales se adquieren, principalmente, a través del aprendizaje (por ejemplo, mediante la observación, la imitación, el ensayo y la información).

Las habilidades sociales incluyen comportamientos verbales y no verbales, específicos y discretos y ello se ha podido comprobar a lo largo de la investigación, tanto a nivel de la aplicación de la prueba piloto como en las sesiones que desarrollamos a lo largo del programa.

Si nos preguntamos a donde nos conduce el desarrollo de habilidades sociales indiscutiblemente la respuesta es hacia la socialización, lo que implica la adaptación y ajuste pro social, si dichas habilidades que conducen a la competencia son desarrolladas en etapas tempranas de la infancia optimizaremos el antes señalado ajuste y adaptación social.

En este punto donde se considera que la clase de interacciones personales que se realizan durante la infancia con frecuencia es producto ya sea de posibles efectos psicológicos y/o la inadecuada adaptación social a corto y a largo plazo; por lo tanto sus manifestaciones se harán más evidentes durante la adolescencia y edad adulta.

2.2. Bases teórico científicas

2.2.1. Teorías del aprendizaje

a) Las inteligencias múltiples de Howard Gardner

López, (2006), cita a Gardner psicólogo y profesor de la Universidad de Harvard, señala que nuestra cultura había definido la inteligencia de manera muy estrecha, rechazando así el enfoque que reduce la inteligencia humana a capacidades lingüísticas y lógico matemáticas con las que mide y califica el coeficiente intelectual.

Gardner, hace un gran aporte a la educación. Toma de la ciencia cognitiva (estudio de la mente) y de la neurociencia (estudio del cerebro) su visión pluralista de la mente teniendo en cuenta que la mayoría de personas posee un gran espectro de inteligencias y que cada uno revela distintas formas de conocer. Gardner afirmaba que: la teoría de las inteligencias múltiples pasa a responder a la filosofía de la educación centrada en las personas entendiendo que **no** hay una única y uniforme forma de aprender, mientras la mayoría de las personas poseen un gran espectro de inteligencias, cada una tiene características propias para aprender..”(p. 129).

Los niños y niñas de la I.E.I. N° 379 de La Granja, tienen múltiples inteligencias, que muestran a través de la inteligencia Kinestésica corporal la habilidad para emplear el cuerpo en formas muy diferenciadas y hábiles, para propósitos expresivos al igual que orientados a metas.

Gardner, (1999), define a “la inteligencia como un conjunto de capacidades para resolver problemas en distintos ámbitos, convirtiéndolo en una destreza que se puede desarrollar”.

A partir de esta perspectiva más amplia de inteligencia, Gardner plantea su teoría de las inteligencias múltiples, identificando ocho tipos de inteligencia, estableciendo que las personas aprenden distintas maneras, de acuerdo a sus habilidades: lingüística, lógico matemática, espacial, corporal kinestésica, musical, interpersonal, intrapersonal, naturalista

Las que más se relaciona con nuestro trabajo son:

- **Inteligencia lingüística**

Capacidad de utilizar palabras eficientemente en forma oral o en forma escrita. Esta inteligencia comprende la habilidad de manejar la estructura del lenguaje (sintaxis), los sonidos del lenguaje (fonética), los significados del lenguaje (semántica) y las dimensiones pragmáticas o usos prácticos del lenguaje. Algunos de estos usos incluyen la retórica, la mnemotecnia y el metalenguaje.

- **Inteligencia corporal – kinestésica**

López (2006), es la capacidad para usar todo el cuerpo en la expresión de ideas y sentimientos y la facilidad en el uso de las manos para transformar elementos. Incluye habilidades de coordinación, destreza, equilibrio, flexibilidad, fuerza y velocidad, como así también la capacidad cenestésica y la percepción de medidas y volúmenes.

Se manifiesta en atletas, bailarines, cirujanos y artesanos, entre otros. Se le aprecia en los alumnos que se destacan en actividades deportivas, danzas,

expresión corporal y/o trabajos de construcciones utilizando diversos materiales concretos. También en aquellos que son hábiles en la ejecución de instrumentos.

- **Inteligencia intrapersonal**

López, (2006), es el conocimiento de los aspectos internos de una persona: el acceso a la propia vida emocional, a la propia gama de sentimiento, la capacidad de efectuar discriminaciones entre ciertas emociones y, finalmente, ponerles un nombre y recurrir a ellas como medio de interpretar y orientar la propia conducta.

Habilidad para percibir y distinguir los estados de ánimo, intenciones y sentimientos de otras personas. También considera la sensibilidad y las expresiones faciales, o la voz o los gestos y la habilidad de responder eficazmente a esas señales de alguna manera pragmática, por ejemplo, para influir aun grupo de gente de manera que siga cierto curso de acción. Es la inteligencia desarrollada por quienes tienen la capacidad de manejar grandes grupos humanos.

Las personas que poseen la inteligencia intrapersonal notable poseen modelos viables y eficaces de sí mismos. Pero al ser esta forma de inteligencia la más privada de todas, requiere otras formas expresivas para que puedan ser observadas en funcionamiento.

La inteligencia intrapersonal, permite comprender mejor y trabajar con uno mismo. En el sentido individual de uno mismo, es posible hallar una mezcla de componentes intrapersonal e interpersonal.

El sentido de uno mismo es una de las más notables invenciones humanas: simboliza toda la información posible respecto a una persona y lo que es. Se trata de una invención que todos los individuos construyen para sí mismos

- Inteligencia interpersonal

López, (2006), se constituye a partir de la capacidad nuclear para sentir distinciones entre los demás, en particular, contrastes en sus estados de ánimo, temperamento, motivaciones e intenciones. Esta inteligencia le permite a un adulto hábil leer las intenciones y los deseos de los demás aunque se los hayan ocultado. Esta capacidad se da de forma muy sofisticada en los líderes religiosos, políticos, terapeutas y maestros. Esta forma de inteligencia no depende necesariamente del lenguaje

Es el conocimiento propio y la capacidad de actuar adecuadamente sobre la base de ese conocimiento. Esta inteligencia permite tener una imagen acertada de sí mismo (de las propias fortalezas y debilidades), reconocimiento de los estados de ánimo, motivaciones, temperamentos y deseos; y la capacidad de autodisciplina, auto comprensión y amor propio.

b) La teoría sociocultural de Vigotsky

La teoría sociocultural de Vigotsky (1978), en su investigación “Historia del desarrollo de las funciones psíquicas superiores”, hace hincapié en las influencias sociales y culturales sobre el crecimiento intelectual, tal como se dice el siguiente párrafo:

“...cada cultura transmite creencias, valores y métodos preferidos de pensamiento o de solución de problemas, sus herramientas de adaptación intelectual, a la generación que sigue. Por lo tanto la cultura enseña a los niños

qué pensar y cómo hacerlo. Los niños adquieren sus conocimientos, ideas, actitudes y valores a partir de su trato con los demás. Este sistema pasa del adulto al niño gracias a las relaciones formales e informales y a la enseñanza...” (p. 65)

Vigotsky, menciona que existe dos zonas de desarrollo en el niño, la primera de ellas es la Zona de Desarrollo Próximo (ZDP), se produce cuando los niños buscan el acompañamiento de sus compañeros y docente para integrarse al grupo y perder su timidez a través de las sesiones de aprendizaje elaborados para este fin y los juegos activos para mejorar las habilidades sociales de comunicación y cuando ya tiene control de sí mismo los niños ya no necesitan de nadie para integrarse al grupo y participar en las actividades ha llegado a desarrollar la Zona de Desarrollo Real (ZDR).

c) Teoría del juego simbólico de Fröbel

Froebel (2005), en su libro “La educación del hombre”, afirma que:

“...el juego es un medio de comunicación, una actividad que contribuye en el equilibrio de la vida humana; importante para el desarrollo físico, social, emocional e intelectual, mediante el uso de material adecuado a la edad y circunstancias de los niños y niñas...” (p. 65).

Froebel nos dice:

“...que para los niños el juego es “la más pura y espiritual de las actividades humanas de esta etapa, y, a la vez, típica de la vida humana en su conjunto de la vida natural oculta, interior, del hombre y todas las cosas”. Concebía el juego de los niños como actividades muy estructuradas y eran ambivalentes respecto al valor del juego libre y espontáneo...” (p. 78).

Según Froebel, el juego “no era trivial” sino algo “muy serio”. Propicia la “alegría, libertad, gozo, descanso interno y externo, paz en el mundo”. El juego no dirigido era una pérdida de tiempo.

El valor del juego consistía en promover tanto el desarrollo social como el individual. Al jugar, los niños se encontraban ante la oportunidad de expresarse así mimos, pero también aprendían a cooperar.

Sin embargo, en la educación preescolar, una de las prácticas más útiles para la educadora consiste en orientar a las niñas y los niños hacia el juego, ya que puede alcanzar niveles complejos por la iniciativa que muestran. En ocasiones, las sugerencias de la maestra propiciarán la organización y focalización del juego, y en otras su intervención se dirigirá a abrir oportunidades para que fluya espontáneamente.

2.2.2. Juegos activos

Montañés, (2005), en su investigación denominado “El juego en el medio escolar” de la Universidad de La Castilla, cita a Ferrari (1994), menciona a numerosos autores que han caracterizado los juegos activos de diversas maneras entre ellos:

Ried, (2002), plantea que los juegos activos son un conjunto de ejercicios físicos que realizados en forma lúdica desarrollan en los niños una u otra capacidad, o perfeccionan determinada acción motriz.

“...además de contribuir de manera muy efectiva al desarrollo de habilidades sociales de comunicación. Los juegos activos constituyen una actividad, un elemento de regulación y compensación de las energías potenciales del niño, un medio esencial de interacción y socialización, un elemento importante en el desarrollo de las estructuras del pensamiento influyendo notablemente en la personalidad del niño”. (p. 50).

Esto nos da a entender que los juegos en los niños contribuyen a su formación integral siendo muy importante que los docentes sigan promoviendo el uso de los juegos para ayudar a los niños en su creatividad y su desarrollo personal.

El juego es un medio eficaz para la asimilación del conocimiento, es una forma de actividad mental dinámica porque tiene su expresión en el análisis profundo de su realidad, forma parte de la experiencia práctica del niño.

Piaget, (1980), citado por Montañés, (2005), considera a “los juegos activos como actividades que tienen fin en sí misma y el niño lo realiza sin intención de alcanzar un objetivo, es algo espontáneo, lo realiza por puro placer, permite la liberación de conflictos”.

Los juegos activos son actividades propias de la infancia por medio de la cual el niños puede elaborar las distintas situaciones propias de su vida, al realizar activamente lo vivido en forma pasiva, posibilita también la vía de realización de deseos no permitidos por los adultos.

El juego es evidentemente un producto natural de los procesos de desarrollo físico, social y psicológico.

a) Proceso psicológico

Surge espontáneamente permitiéndole expresar sus emociones.

b) Proceso físico

Permite que el niño desarrolle sus habilidades y la capacidad de realizar nuevos juegos.

c) Proceso social

Permite la integración del niño al grupo y su integración con el medio.

2.2.2.1. Características

Ried, (2002), citado por Montañés (2005), nos da a conocer las siguientes características:

- La característica fundamental del juego radica en que posibilita la más plena incorporación de todas las partes del cuerpo (órganos y sistemas) en el movimiento, evitándose la lateralidad de la carga, lo cual se logra influir de forma generalizada en el organismo del niño.
- El juego es libre, espontáneo, no condiciona por refuerzos o acontecimientos externos. El sujeto sabe que está realizando una actividad libre.
- El juego es un modo de expresión, le permite con mucha más claridad que en otros contextos expresar sus intereses, motivaciones, tendencias, actitudes para potenciar las habilidades sociales.
- El juego es una conducta intrínsecamente motivada que produce placer, en el juego predominan los medios sobre los fines.
- Los juegos se ponen de manifiesto de forma elocuente en las posibilidades que brinda en la personalidad del niño. También influyen en la creación de condiciones para adquirir y afianzar los conocimientos en el desarrollo de los procesos mentales del lenguaje, habilidades sociales y la estimulación para la actividad creadora.
- La interacción del juego es la creación de escenas e imágenes del mundo real con el fantástico, de los cuales participan los roles de los personajes, donde el pequeño lo asigna.
- El juego es evolutivo ya que empieza por el dominio del cuerpo y posteriormente maneja las relaciones sociales y su medio.

- Por medio del juego el niño se socializa, es divertido, placentero, voluntario y lo más importante no es obligatorio.
- Desde la perspectiva educativa. El niño es un ser único en él que, de manera integrada se dan actitudes, deseos, creencias, capacidades, habilidades relacionadas con el desarrollo físico, afectivo, cognitivo, etc., pues todos estos componentes son puestos en el juego en la actividad lúdica.

2.2.2.2. ¿Qué es jugar para el niño o niña?

Ried, (2002), citado por Montañés, (2000), señala que es ser y hacer. **Ser** en cuanto a expresarse, a vivir experiencias placenteras volcando en estos estados emocionales, carencias, frustraciones. Es el lenguaje propio del niño(a) con el que se relaciona con su medio y facilita la formación del colectivo infantil. Hacer en cuanto a las acciones que se realizan durante el juego sin fin específico para relacionarse, para explorar, para manipular dando significado e intencionalidad a la actividad lúdica.

En el juego existe interrelación entre el ambiente en la que el niño se desenvuelve y la realidad circundante (sociedad), integrándose paulatinamente a ella con la finalidad de compartir intereses comunes facilitando la interacción con la sociedad. Es expresar y compartir, es decir en acciones y luego, verbalizando lo interno. Para el niño, el juego le proporciona placer, felicidad y le prepara para la vida futura. Cuando un niño alcanza las metas propuestas siente satisfacción, descarga energías, y consigue alivio a sus frustraciones, haciéndole crecer con buenas actitudes y ganas de hacer bien las cosas.

2.2.2.3. Clasificación de los juegos activos

Se clasifican en:

Los juegos libres y espontáneos, formado predominante por la actividad infantil. Es la forma natural en que los niños aprenden, adquieren conocimientos, habilidades, destrezas, hábitos, actitudes, en el que se combinan todas las facultades del niño: Físicas, intelectuales, sociales, afectivas y recreativas.

Mediante el juego se les brinda a los niños los medios, recursos, ambientes y una comunicación afectiva que motive y posibilite la socialización y la actividad lúdica en los niños.

Los niños en este tipo de juegos hace lo que desea no existe reglas los niños juegan en cuanto la actividad les sea placentera y dejarán de hacerlo cuando se pierde el interés.

Los juegos de dramatización o simbólicos, lo constituyen los juegos dramáticos, representativos de personajes favoreciendo el enriquecimiento afectivo, social, lingüístico e intelectual de los niños.

El niño actúa representando e imitando personajes, representa en el juego las propiedades de las cosas y le da vida a los seres que le interesan promoviendo la fantasía.

Los juegos de dramatización en los primeros años de vida del niño son literarios que se convierte en una actividad social que incentiva la cooperación.

El juego dramático se inicia en el segundo año de vida, utilizan su juego dándole vida progresivamente van aumentando sus capacidades intelectuales y sus dramatizaciones van tomando mayor interés, pues en un principio solo jugaban con sus juguetes posteriormente la lavan, le visten, inclusive la alimentan.

Los juegos configurativos o constructivos, según Husserl, (2000), considera como juegos configurativos o constructivos a los juegos de modelado, el garabato y hasta algunas modalidades de juegos lingüísticos.

El niño mediante sus juegos da forma a sus construcciones (con plastilina, barro, construcciones con bloques, garabatea) y va haciendo experiencias que le proporcionan nuevas formas y temas de acción (un tren, el puente por donde pasa, la estación) según va desarrollando el juego. De este trabajo suele surgir primero la aplicación formal y la invención. De aquí surge el ritmo, orden y la simetría.

Cuando los niños están en actividad lúdica se le debe dar el material necesario para que realice los juegos en forma individual o en grupo. Llegando los niños a jugar con este material en un principio sin un patrón establecido, para posteriormente realizarlo en forma específica convirtiéndolo juego en reproductivo.

Los juegos de reglas, es más propio del adulto y de los niños mayores. Los niños en etapa preescolar establecen sus propias reglas.

Las reglas del pequeño son individuales y espontáneas, es decir, no son intencionales y se improvisan sobre la marcha.

La naturaleza del juego es tan variada y abarca toda la naturaleza del niño, por medio del juego se desarrolla física, psíquica y socialmente, considera los siguientes juegos:

Los juegos funcionales, aparecen en el niño antes de andar y hablar porque sirven para desarrollar las funciones latentes.

El juego funcional es pues el que el niño desarrolla en su primera infancia (0 a 2 años) y es en el seno de la familia donde lo realiza.

Por medio de estos juegos el niño va posesionándose de las cosas y toma conciencia poco a poco de que es lo que le envuelve, pero aun es incapaz de distinguir su “yo” de lo que le rodea.

La actividad de los juegos funcionales permite a cada función explorar su dominio y extenderse para producir nuevos resultados.

Los juegos activos, es la actividad placentera que realizan los niños en compañía de sus compañeros, donde influyen los siguientes factores:

- a) La salud, en los juegos activos influye la salud del niño. Si el niño está sano dedicará más tiempo a estos juegos, lo que no se da en niños que su salud es deficiente.
- b) La presencia de compañeros, donde el grado de aceptación y adaptación social que tenga el niño determinará el tiempo que dedique a los juegos y la satisfacción que obtenga de dichos juegos. Un niño que ha pasado sus primeros años jugando sólo demorará para lograr aceptar al grupo y adaptarse al juego.

- c) El ambiente geográfico. Influirá en la cantidad y los tipos de juegos activos que los niños escojan.

Ried, (2002), citado por Montañés, (2005) señala que para el desarrollo intelectual de los estudiantes existe diversos juegos, entre ellos tenemos: (juegos de ejercicios, juegos simbólicos, juego de reglas, juegos de construcción), según el desarrollo social.

- Juegos sociales, influye en su origen, en su vocabulario, en su ritual y en sus convenciones, en su medio y en sus manifestaciones y también en sus afectos del niño. Jugando se ejercita la vida donde le permite potenciar sus habilidades sociales, sin perder su esencia permite al niño el desarrollo de una variedad de situaciones que activan sus cualidades físicas importantes (los juegos tradicionales son transmitidos de unas generaciones a otras en contextos socializadores). Otros autores indican que los juegos de grupo suele utilizarse para promover el desarrollo de las habilidades cognitivo, social y moral en los niños, siendo apropiados para procurar cooperación.
- Los juegos educativos para que cumplan fines educativos, tienen que reunir algunas condiciones como son:
 - a) Disponer de un espacio libre (patio o terreno de gras);
 - b) Contar con materiales y recursos humanos aprovechables
 - c) Apuntar al logro de metas u objetivos concretos.
 - d) Continuación se anotan sugerencias didácticas:

Tratándose de juegos vigilados: El patio o terreno utilizable debe permitir el juego libre y el desplazamiento tranquilo de los participantes; no debe tener focos de contaminación ni instalaciones peligrosas.

El docente debe percatarse que todos participen en igualdad de condiciones, que usen un trato cordial y modales decorosos, y que no se susciten desacuerdos, pendientes y marginaciones.

Tratándose de juegos organizados:

a) Antes del juego:

- El docente debe estar seguro que el campo o área a utilizar ofrece seguridad y condiciones higiénicas.
- Que los materiales a emplear no ofrezcan peligros.
- Los participantes deben estar sanos.
- Que el juego tenga relación con el grado de madurez de los educandos.
- Si se usa música, los medios para reproducirla estén revisados y convenientemente instalados.
- Que traten de cumplir los objetivos propuestos.

b) Durante el juego:

- Que se respete la individualidad ajena.
- Las reglas deben ser acatadas por todos (participación total).
- Que no se dañen el cuerpo, la ropa y los recursos materiales que se usen.

c) Después del juego:

- El lugar utilizado debe quedar en condiciones de ser usado por otros.
- Que todos vayan a asearse luego del juego.

- Que los resultados obtenidos sean anotados para la evaluación general y las observaciones del comportamiento sean dadas a conocer a los padres de familias en su debida oportunidad.

2.2.2.4. Importancia del juego en la educación

El juego en la educación es uno de los instrumentos más eficaces para generar habilidades sociales, por ello el educador debe asegurar que la actividad del niño o la niña sea una de las fuentes principales de sus aprendizajes y desarrollo. El educador debe aprovechar el interés nato que tiene el niño por el juego para impulsar el aprendizaje ya que al jugar está experimentando, explorando, aprendiendo, descubriendo, potenciando sus habilidades sociales, etc.

El papel del educador infantil, consiste en facilitar la realización de actividades y experiencias que, conectando al máximo con las necesidades, intereses y movimientos de los niños, les ayuden a aprender y a desarrollarse.

2.2.2.5. Habilidad y/o capacidades que desarrollan los niños(as) a través de los juegos activos

Entre las ventajas tenemos:

- Permite establecer relaciones sociales.
- Contribuyen al desarrollo de la autonomía, autoconfianza.
- Mejora las posibilidades expresivas, cognoscitivas, comunicativas lúdicas y de movimiento.
- Explora su propio cuerpo y al mundo exterior.
- Exploración de nuevas posibilidades sensaciones y motoras.

- Mejora la coordinación del movimiento de su cuerpo.
- Mejora los hábitos elementales de organización, constancia, atención, iniciativa y capacidad de esfuerzo en la propia actividad.
- Permite que los niños se desinhiban de su timidez.
- El trascurso del tiempo vivido al percibirlo promoviendo su comunicación.

2.2.2.6. Rol docente en la aplicación de los juegos

El Ministerio de Educación en el Diseño Curricular Nacional DCN, (2009), considera que separar el juego de la educación equivaldría a privarla de uno de sus instrumentos más eficaces, por ello el educador debe asegurar que la actividad del niño o la niña sea una de las fuentes principales de sus aprendizajes y desarrollo.

El educador debe aprovechar el interés nato que tiene el niño por el juego para impulsar el aprendizaje ya que al jugar está experimentando, explorando, aprendiendo, descubriendo, etc.

El papel del educador infantil, consiste en facilitar la relajación de actividades y experiencias que, conectando al máximo con las necesidades, intereses y movimientos de los niños, les ayuden a aprender y desarrollar las habilidades de comunicación. Es importante brindarle atención y seguridad, respetando su ritmo de desarrollo; se debe tener en cuenta que cada niño es único y diferente, por ello requiere atención y cuidado diferenciado. La tarea del docente es motivarles a implementar sus ideas y proyectos personales; así como brindarles los materiales y espacios necesarios para elaborar y crear lo que desean y prepararlos según su desarrollo motriz, cognitivo y emocional.

El docente debe ser el observador, estará atento a las características, necesidades y potencialidades, procurando proveerlos de un ambiente adecuado para apuntarlas y apoyar su desarrollo, siendo mediador del aprendizaje, es acompañar e incentivar en el niño la expresión de nuevas realidades, la libertad de expresión y comunicación, capacidad de decisión considerando su realidad cultural y social.

La comunicación entre maestro y el niño es muy importante y literalmente se convierte en un medio para ayudar al desarrollo de habilidades sociales de comunicación. Ser creativo y estimular la creatividad en el niño, se les motiva a probar diversas maneras; se les plantean constantemente retos interesantes y divertidos, que les brindan materiales diversos, brindarles las condiciones necesarias para potenciar sus habilidades sociales.

2.2.2.7. Funciones del juego

Entre ellos tenemos:

- Descubrir. El juego promueve la posibilidad de explorar y descubrir el mundo externo e interno.
- Relacionar a unos con otros. El juego ayuda a conocer, establecer acuerdos, compartir y “negociar” con otros; también favorece la aceptación del punto de vista ajeno.
- Equilibrar el cuerpo con el alma. El juego es una actividad natural que contribuye al equilibrio corporal y afectivo.
- Transmitir valores, bienes y productos culturales. La actividad lúdica ayuda a que el niño aprenda las pautas culturales de su entorno y que asimile los complejos fenómenos de la realidad natural y social.

- Evadir saludablemente la realidad. El juego favorece la construcción y la diferenciación de dos mundos: el de la realidad y el de la fantasía.

2.2.2.8.¿Cómo generar un ambiente lúdico que permita el desarrollo de las habilidades sociales infantiles?.

Ried, (2002), refiere que el(la) docente debe partir del convencimiento del valor educativo del juego en el desarrollo integral infantil, lo que le llevará a pensar y planificar una cantidad de elementos que faciliten una actividad lúdica, el componente lúdico favorece el desarrollo de las capacidades y el equilibrio personal, potencia actitudes y valores como el respeto por el derecho propio y de los demás, aprendiendo a pactar, a llegar a consensos, a saber esperar, a discutir en vez de pelear.

Las habilidades sociales se desarrollarán en un clima de autonomía y respeto a través del juego en que el niño participe en su creación y realización, manteniendo normas previas y situaciones en que pueda compartir y desenvolverse autónomamente.

Las rondas infantiles y los juegos tradicionales nos hacen recordar aquella época de nuestra infancia cuando éramos muy pequeños y nos tomamos de la mano formando una ronda, girábamos y cantábamos con alegría con el canto y el juego puede provocar en un niño. Una buena maestra de educación inicial, sabe que el juego para el niño es como el trabajo para un adulto, es la afirmación de su yo y la puerta que abre al conocimiento del mundo que le rodea, el juego es el puente que le lleva a relacionarse con los otros. La maestra que juega con sus alumnos fortalece la relación con ellos, los conoce de mejor manera, y tiene a su favor la

confianza y el amor de sus alumnos que aceptarán gustosos después de jugar, trabajar en el interior del aula. (p. 72).

2.2.2.9. El juego de los niños y niñas en la educación pre escolar.

Como se sabe, quienes trabajamos en este nivel, el juego es un proceso complejo que permite a los niños y a las niñas dominar el mundo que les rodea, ajustar su comportamiento a él y, al mismo tiempo, aprender sus propios límites para ser independiente y progresar en la línea del pensamiento y la acción autónoma.

Ried (2002), afirma que:

“...el juego es, además, un elemento fundamental para la integración social porque requiere que sus participantes interactúen y, de esta forma, contribuyen plenamente a la socialización de las personas. Es, así mismo, un medio ideal para la integración, porque es una actividad libre y cada uno puede desempeñar el papel que quiera en función de sus “preferencias” y limitaciones, representando la base de la socialización a estas edades...”. (p.76)

Desde el punto de vista psicológico, el juego además de ser una actividad placentera, permite el desarrollo y aprendizaje en los factores cognoscitivo, motivacional y afectivo-social.

2.3. Las habilidades sociales

2.3.1. Definiciones

Existen muchas definiciones para explicar el concepto de habilidades sociales.

Pero todas ellas contienen el siguiente común denominador:

Caballo (1999), define:

“...las habilidades sociales son las destrezas específicas requeridas para ejecutar competentemente una tarea de índole personal. Implica un conjunto de conductas emitidas por un individuo en un contexto interpersonal que expresa los sentimientos, actitudes, deseos, opiniones o derechos de ese individuo, de un modo adecuado a la situación, respetando esas conductas de los demás, y que generalmente resuelve los problemas inmediatos de la situación mientras minimiza la probabilidad de futuros problemas...”. (p. 23).

La habilidad social de comunicación son las capacidades y destrezas en el ámbito socio afectivo de las personas, que les permiten expresarse de manera muy diferente, dependiendo de muchas circunstancias, y así poder enfrentar con éxito las exigencias, demandas y desafíos de la vida diaria, actuando competentemente y contribuyendo al desarrollo humano”.

Las habilidades sociales son uno de los términos más difundidos del cual se atribuyen su origen a Salter, uno de los padres de la terapia de la conducta quien su libro *Conditioned Reflex Therapy* describió seis técnicas para aumentar la expresividad de las personas las cuales eran las siguientes: la expresión verbal y facial de las emociones, el empleo deliberado de la primera persona al hablar, el estar de acuerdo cuando se reciben alabanzas, el expresar desacuerdo y la improvisación y actuación espontáneas.

Bravo, (2003), cita a Mantilla, (2000), explica que las habilidades son destrezas para conducirse de cierta manera, de acuerdo con la motivación individual y el campo de acción que tenga la persona, dentro de sus posibilidades sociales y culturales. Son un eslabón o “puente” entre los factores motivadores del conocimiento, las actitudes y los valores, y el comportamiento o estilo de vida saludable.

Según la Organización Mundial de la Salud (OMS) (2006), las habilidades sociales, son habilidades personales, interpersonales, cognitivas y físicas que permiten a las personas controlar y dirigir sus vidas, desarrollando la capacidad para vivir con su entorno y lograr que éste cambie. Como ejemplos de habilidades sociales individuales se pueden citar la toma de decisiones y solución de problemas, el pensamiento creativo y crítico, el conocimiento de sí mismo y la empatía, las habilidades de comunicación y de relación interpersonal y la capacidad para hacer frente a las emociones y manejar el estrés.

La habilidad social de comunicación son las capacidades y destrezas en el ámbito socio afectivo de las personas, que les permiten expresarse de manera muy diferente, dependiendo de muchas circunstancias y así poder enfrentar con éxito las exigencias, demandas y desafíos de la vida diaria, actuando competentemente y contribuyendo al desarrollo humano.

2.3.2. La Inteligencia social

Las personas que denotan tener un alto nivel de desarrollo de su inteligencia social, son aquellas que han desarrollado habilidades que le permiten comunicarse con facilidad con los demás, establecer relaciones cordiales todo lo cual facilita la convivencia en grupo. “la inteligencia social simplemente es cómo nos llevamos y nos relacionamos con las otras personas que nos rodean.

Buzán (2003), comenta que: Los seres humanos somos, a fin de cuentas, animales sociales y esta habilidad es esencial si queremos progresar en la vida y pasárnoslo bien” (p. 12).

Las personas socialmente inteligentes tienen que usar todo el poder de sus cerebros y cuerpos para comunicarse con los demás e interpretarles. Han de adquirir actitudes que animen a las personas a crecer, ser creativas, comunicarse y han de saber hacer amigos y mantenerlos”.

Estas habilidades a las que hace alusión Tony Buzán, hacen posible que los seres humanos sean capaces de enfrentar conflictos de diversa índole que se presentan a lo largo de la convivencia social.

Todas estas habilidades requieren que la persona socialmente inteligente sea una gran conocedora y sepa escuchar, que sea capaz de relacionarse con éxito con el mundo exterior. Las personas socialmente inteligentes se sienten bien con otras personas de diferentes niveles culturales, edades, culturas y clases sociales y (lo más importante) son capaces de hacer que esas personas se sientan relajadas y cómodas con ellas

2.3.3. Importancia de las habilidades sociales

Según Goleman, (2002), viene a ser la capacidad de percibir el mundo interior emocional y vivencial de otras personas, por lo tanto, es la raíz de la interacción eficaz con otras personas, es decir está relacionado con la convivencia de las personas.

Monjas, (1995), resalta la importancia de las habilidades sociales es en consecuencia de una necesidad de buscar soluciones a los problemas y de disciplina que generan conflictos. Se conseguirá en el futuro personas con un mayor conocimiento de sí mismo y de los demás, respetuosos, capaces de aceptar las contrariedades y promover soluciones.

Las habilidades sociales juegan un papel muy importante, pues ayudan, mejoran la convivencia, previene y reducen previsibles conflictos de convivencia. Esto permitirá un aprendizaje mejor por parte del niño y la niña, y además porque promueven:

- Calidad de vida y salud mental.
- Aumentar la competencia social.
- Fuente de autoestima y confianza.
- Favorecer éxitos personales.
- Prevenir problemas de relación social.
- Hacer nuevos amigos.
- Manifestar ordenadamente sus emociones. (p 26)

2.3.4. Características de las habilidades sociales

Monjas, (1995) menciona las siguientes características:

- Se adquieren principalmente a través del aprendizaje; este último juega un papel importante ya que ningún niño nace “socialmente hábil”.
- Suponen iniciativas y respuestas efectivas y apropiadas.
- Acrecientan el reforzamiento social.
- Son recíprocos por naturaleza.
- La práctica de las habilidades sociales están influenciadas por las características del medio.
- Son respuestas específicas ante situaciones específicas.
- Las habilidades sociales se ponen en juego siempre en contextos interpersonales, son conductas que se dan con relación a otras personas.

- Contienen componentes motores y manifiestos emocionales, afectivos y cognitivos.

2.3.5. Entrenamiento de las habilidades sociales

Después de haber realizado un análisis sobre las habilidades sociales en cuanto a elementos que ejercen cierta determinación sobre las habilidades sociales, pudiéramos decir que en la base del binomio habilidad social – autoestima se encuentra una relación compleja entre el sistema de relaciones y la posición activa del sujeto quien determinará la no adquisición de habilidades que constituye lo más importante condición esencial y básica para la estructura de la baja autoestima.

El proceso de socialización se lleva en primer lugar por la familia quien inicia el proceso de socialización en la formación de habilidades sociales, luego lo continua la escuela quien enfatiza y obliga a desarrollar las habilidades más complejas y específicas simultáneamente; en éste actúa el propio desarrollo o etapas de la vida de un individuo, lo cual le proporciona ciertas exigencias donde ocupa un lugar importante en las relaciones que se establecen con el grupo de amigos.

2.3.6. Inteligencia emocional y habilidad social

Según Goldstein (1985), menciona que al hablar de inteligencia emocional en esta época de grandes y constantes cambios en todas las esferas de nuestra existencia en la que se nos exige estar preparados para enfrentarlos, ya que estos cambios cada día son mayores, más rápidos, más violentos, mucho más traumáticos, más ligados a un ambiente de gran incertidumbre de una competitividad que no se

había tendido antes, que ha sido motivada por el mundo globalizado que se vive y que impone todo tipo de exigencias a las organizaciones ocasionando riesgos a las personas a veces sin tomar conciencia de este cambio.

Recordando que ante todo somos seres humanos, que tenemos necesidades y metas, aceptamos este cambio debido a los cambios sociales, una de las necesidades es el vacío personal de emociones, sentimientos y caricias que deben ser llenados, ya que esto determina y organiza todos los procesos mentales, últimamente se les ha dado a los factores emocionales la importancia debida en el tiempo y espacio incluyéndolos en el óptimo desempeño de las actividades profesionales, donde las personas como individuos, como gerentes y como líderes donde cada uno de ellos tienen sus diferencias en muchos aspectos y áreas, pero que como seres humanos están dentro de los principios de la inteligencia emocional.

En su primer libro, Daniel Goleman, desarrolla tanto desde el punto de vista fisiológico como social la importancia de utilizar positivamente nuestras emociones y orientarlas hacia la eficacia del trabajo personal y las relaciones con otras personas.

Goleman en su segundo libro realiza un análisis exhaustivo de lo que denomina las competencias emocionales sin olvidar particularmente la inteligencia emocional como factor clave de éxito en contraposición con el concepto tradicional de inteligencia racional “Resulta paradójico que el coeficiente intelectual sea tan mal predictor del éxito entre el colectivo de personas lo bastante inteligentes como para desenvolverse bien en los campos cognitivamente más exigentes”.

2.3.7. El Enfoque intercultural propuesta pedagógica del MINEDU

Según el Ministerio de Educación en su propuesta pedagógica “Hacia una educación bilingüe de calidad”. Este documento, sistematizado por la Dirección General de Educación Intercultural Bilingüe y Rural (DIGEIBIR), recoge los aportes de las mejores experiencias de educación intercultural bilingüe que se han desarrollado en el Perú en las últimas décadas, muchas de ellas en las zonas rurales andinas y amazónicas, pero también algunas desarrolladas recientemente en zonas urbanas.

Recoge también las reflexiones, los fundamentos, las esperanzas y los sueños por construir una educación que logre combinar y articular el saber local, es decir los conocimientos y valores de las diversas culturas originarias de nuestro país con aquellos que provienen de otras culturas y de las ciencias, para que se vaya construyendo poco a poco un país que se reconozca, se acepte y se valore como multicultural y plurilingüe.

Los principales aportes y avances en materia de Educación Intercultural Bilingüe se han dado en la educación primaria y, recientemente, en la educación inicial. Por eso, los principales aportes recogidos están en esos niveles educativos, lo que no significa que no estemos proponiendo una EIB en todos los niveles y modalidades del sistema educativo, como lo señala la Ley General de Educación en su artículo 20.

Menciona que el lenguaje de instrucción ha sido elemento de atención principal. Pero, en la conceptualización y en la práctica, lo intercultural sigue siendo el componente débil. En este sentido, los modelos curriculares de EBI, difundidos en la lengua materna o en forma bilingüe, muchas veces no tienen mayor diferencia,

en términos de interculturalidad, con los modelos previstos en la lengua dominante. Es decir, el problema de cómo incorporar y desarrollar lo intercultural no está operativizado en ninguno.

2.2. Definición de términos básicos

2.2.1. Apego, es la capacidad de conectarse afectivamente con las personas, la expresividad es la de ser capaz de expresar emociones sentimientos y necesidades y el autocontrol la de poder dominar los impulsos, ira, enojo, etc.

Para desarrollar el apego y la expresividad es preciso dar oportunidades a los niños y a los jóvenes para que se conozcan y reconozcan sus semejanzas, para que puedan expresar lo que piensan y sienten respecto a determinados aspectos del mundo o de su vida en particular.

2.2.2. Asertividad, son las conductas de autoafirmación, expresión de sentimientos, opiniones, etc. En términos generales, podemos entender la asertividad como una conducta interpersonal que implica la expresión directa de los propios sentimientos y la defensa de los derechos personales, sin negar los derechos ajenos como un concepto restringido que se integra dentro del concepto más amplio de habilidades sociales.

2.2.3. Autocontrol, es la forma consciente del lenguaje interno donde el individuo hablándose de sí mismo, guía y regula su comportamiento por este motivo las estrategias de desarrollo de autocontrol insisten en las autoinstrucciones.

2.2.4. Comunicación, es el proceso a través del cual se intercambian mensajes entre dos o más personas. Estos mensajes pueden ser ideas, pensamientos,

sentimientos, creencias que se intercambian a través de formas verbales y no verbales.

2.2.5. Empatía, es la capacidad de entender realmente las necesidades, sentimientos, circunstancias, motivos, pensamientos, problemas etc., de los demás, poniéndonos para ello en su lugar, y viendo las cosas desde su misma óptica o perspectiva. Capacidad de conectar con los sentimientos de la otra persona y percibir en un contexto determinado el cual es común a lo que el otro individuo puede sentir, pero sin que implique opinar o pensar de la misma forma. También es conocido como un proceso completamente objetivo.

2.2.6. Estructuras cognitivas, es el comportamiento percibido como apropiado y habilidoso que aumenta los sentimientos de autoeficacia y reduce la ansiedad.

2.2.7. Habilidad social de comunicación, son las capacidades y destrezas en el ámbito socio afectivo de las personas, que les permiten expresarse de manera muy diferente, dependiendo de muchas circunstancias, y así poder enfrentar con éxito las exigencias, demandas y desafíos de la vida diaria, actuando competentemente y contribuyendo al desarrollo humano.

2.2.8. Habilidades sociales, son un conjunto de comportamientos eficaces en las relaciones interpersonales. Las habilidades sociales son las capacidades o destrezas sociales específicas requeridas para ejecutar competentemente una tarea interpersonal.

2.2.9. Inteligencia interpersonal, es el logro de un lenguaje para las emociones (alegría, enojo, tristeza y miedo contrastes en sus estados de ánimo,

temperamento, motivaciones e intenciones), también es un aspecto fundamental para el desarrollo de la capacidad de auto observación.

2.2.10. Juegos activos, es la actividad placentera que realizan los niños en compañía de sus compañeros, con el fin de adquirir habilidades que les permite integrarse al grupo y superar la timidez.

CAPÍTULO III

MARCO METODOLÓGICO

1. Hipótesis de investigación

1.1. Hipótesis

Los juegos activos influyen significativamente en la mejora de las habilidades sociales de comunicación de los niños de 03, 04 y 05 años de la Institución Educativa Inicial N° 379 de La Granja, Querocoto, 2014.

2. Variables

Variable Independiente. Juegos activos

Definición conceptual

Es la actividad placentera en la que ellos gozan con lo que realizan, en compañía de sus coetáneos, mediante estos juegos los niños acceden al conocimiento de habilidades, actitudes y conceptos, así mismo estructuran su psiquismo en construcción; proceso que permite la integración del niño al grupo y su integración con el medio.

Variable dependiente. Habilidades sociales de comunicación

Definición conceptual

Son las capacidades y destrezas en el ámbito socio afectivo de los estudiantes, que les permiten expresarse de manera efectiva, enfrentando con éxito las exigencias, demandas y desafíos de su vida diaria, actuando competentemente y contribuyendo al desarrollo humano.

3. Matriz de la operacionalización de variables

VARIABLE	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	TÉCNICAS	INSTRUMENTOS
Juegos activos	Son un conjunto de actividades que realiza la docente con el fin de promover los conocimientos de habilidades, actitudes y conceptos para integrar a los niños al grupo y con el medio.	Juegos individuales	- Muestran interés en el desarrollo del juego	La observación	Ficha de observación
		Juegos grupales	- Trabajan en equipo de manera armónica		
		Juegos globales	- Participación activamente en el desarrollo de los juegos sociales		
Habilidades sociales de comunicación	Son las estrategias que aprenden los estudiantes, que les permiten expresarse de manera efectiva, enfrentando con éxito las exigencias, demandas y desafíos de su vida diaria.	Ejercicio social	<ul style="list-style-type: none"> - Inicia y mantiene conversación con sus compañeros - Habla en público, sin temor. - Expresa amor, agrado y afecto, hacia sus compañeros. - Defiende sus derechos, respetando a sus compañeros. - Pide favores. - Rechaza las peticiones de sus compañeros, con respeto. - Expresan sus opiniones personales, incluido el desacuerdo. - Expresa justificadamente su molestia, desagrado o enfado. - Corrige la conducta de sus compañeros. - Asume las críticas de sus compañeros. 	La observación	Ficha de observación
		Asertividad	<ul style="list-style-type: none"> - Pide ayuda sin dificultad cuando la necesita. - Pide que le devuelvan un objeto que ha prestado cuando ya pasó el tiempo acordado. - Expresa sus emociones abiertamente. - Admite cuando ha cometido un error. - Pide aclaración cuando estima que está equivocado(a). - Dice “no” cuando la ocasión así lo requiere. - Busca hacer nuevos amigos. - Manifiesta su malestar con tranquilidad y firmeza cuando considera que lo han ofendido. - Sabe que decir cuando recibe un halago. - Respeta a los demás compañeros. 		

4. Población y muestra

4.1. Población

La población estudiantil estuvo constituida por 42 niños y niñas de 03, 04 y 05 años de la Institución Educativa Inicial N° 379.

4.2. Muestra

Debido a que la población estudiantil de la I.E. N° 379, es muy reducida se utilizó un grupo de estudio que estuvo constituida por 42 estudiantes del cuarto grado

Cuadro 1

Distribución de los estudiantes por edades de la I.E.I. N° 379 – La Granja-Querocoto

SECCIONES	TOTAL
3 años	11
4 años	15
5 años	16
TOTAL	42

Fuente: Nóminas de matrícula de la I.E N° 379 de La Granja, Querocoto, 2013.

5. Unidad de análisis

Es cada uno de los estudiantes de la I.E.I. N° 379 de La Granja del distrito de Querocoto.

6. Tipo de investigación

El tipo de investigación realizada fue cualitativa – aplicada, porque ha permitido analizar cómo mejoran los juegos activos en las habilidades sociales de comunicación de los estudiantes.

Es aplicativa, porque se aplicó un programa de habilidades sociales con el fin de mejorar las habilidades sociales de comunicación de los estudiantes de 03, 04 y 05 años de la I.E. Inicial 379 de La Granja, Querocoto, 2014.

7. Diseño de investigación

De acuerdo al tipo de investigación el diseño es pre experimental con aplicaciones de la lista de cotejo antes y después de un solo grupo.

a) Diseño de la contrastación de hipótesis.

El diseño general de la investigación es el diseño pre experimental porque se aplicó sesiones de aprendizaje para determinar si los juegos activos influye en las habilidades sociales de comunicación en los estudiantes de la I.E. N° 379 – La Granja, Querocoto, 2014, con un solo grupo con pre y post test cuyo esquema fue el siguiente.

G.E. 01-----X-----02

Dónde:

G.E. Grupo experimental

O1: Pre test o prueba de entrada

X: Habilidades sociales

O2: Post test o prueba de salida.

8. Técnicas e instrumentos de recolección y procesamiento de datos

8.1. Técnicas

Para recabar la información se aplicó lo siguiente:

La observación, lo cual permitió ir registrando a cada estudiante sus procedimientos durante la aplicación de juegos activos y luego ir verificando en cada niño (a) la habilidad social de comunicación durante la construcción de sus aprendizajes.

La observación, se aplicó a través de la ficha de observación, aplicada para conocer en qué nivel se encuentran las habilidades sociales de los niños: Inicio, proceso y logro a través de 10 ítems apropiados para la edad lo cual incluye: Inicia y mantiene conversación con sus compañeros, habla en público sin temor, expresa amor, agrado y afecto hacia sus compañeros, defiende sus derechos respetando a sus compañeros, pide favores, rechaza las peticiones de sus compañeros, con respeto, expresan sus opiniones personales incluido el desacuerdo, expresa justificadamente su molestia, desagrado o enfado, corrige la conducta de sus compañeros y asume las críticas de sus compañeros (APENDICE 02)

Igualmente para recolectar la información se usó la lista de cotejo antes y después de la aplicación del programa juegos activos de las habilidades sociales de comunicación (APENDICE 03).

8.2. Procesamiento de datos

Los datos obtenidos a través de los instrumentos fueron utilizando la Estadística Descriptivas y el programa EXCEL, versión 2010, esto permitió organizar y presentar los resultados en cuadros y gráficos, fueron finalmente analizados y discutidos.

9. Validez y confiabilidad de los instrumentos de investigación

Para dar la validez del presente instrumento se contó con la revisión de tres expertos, cuyos resultados son los siguientes:

Cuadro 2
Cuadro de validez y confiabilidad con la opinión de expertos

N° DE EXPERTOS	INSTRUMENTOS
	FICHA DE OBSERVACIÓN
1	Apropiado
2	Apropiado
3	Apropiado

Fuente: Elaboración propia en base a los informes de los Expertos. (Ver Anexos)

Análisis

Sometidos el instrumento de recojo de datos a juicio de expertos se tiene un valor apropiado, resultado que indica que el instrumento es apto para ser aplicado a la muestra de estudio.

9.1. Confiabilidad de los instrumentos de recolección de datos

Cuadro 3

Resumen del procesamiento de los casos

		Nº	%
Casos	Válidos	20	100,0
	Excluidos	0	,0
	Total	20	100,0

Fuente: validación de instrumentos por expertos.

Cuadro 4

Estadísticos de fiabilidad

Alfa de Cronbach	Nº de elementos
0,971	20

Fuente: validación de instrumentos por expertos

Sometido el instrumento de recojo de datos a el análisis del coeficiente Alfa de Cronbach, se tiene una fiabilidad de 0,971 resultado que indica que el instrumento es apto para ser aplicarlo como como pre test y pos test al grupo de estudio.

CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

Para determinar la influencia de los juegos activos en el mejoramiento de la habilidad social de comunicación en los niños y niñas de la I. E. I. N° 379 de La Granja, Querocoto, se han elaborado las siguientes tablas y gráficos:

4.1. Presentación, interpretación, análisis y discusión de resultados

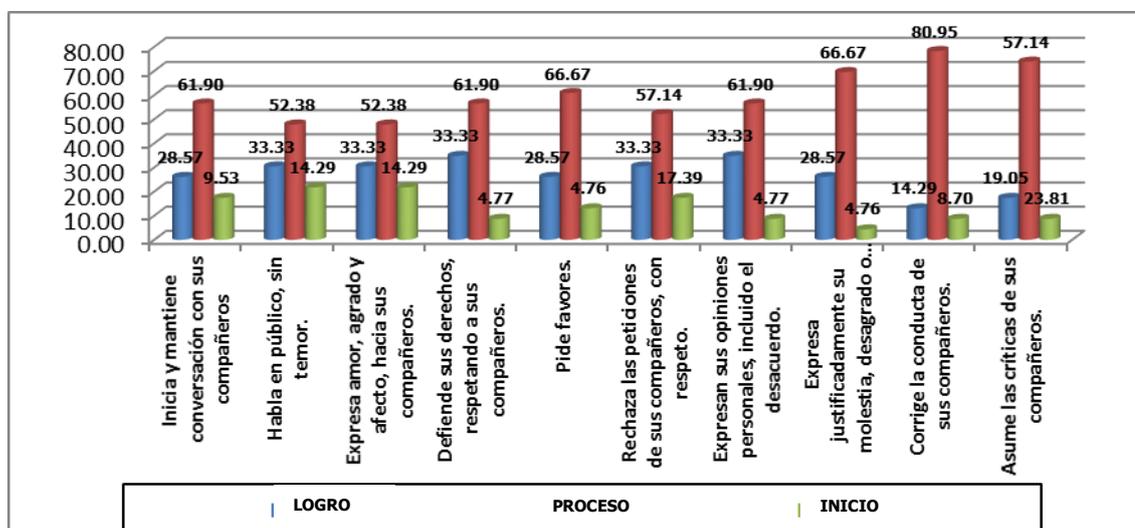
Tabla 1. Resumen de los puntajes obtenidos de la ficha de observación, según la dimensión ejercicio social en los estudiantes de la I.E.I. N° 379 de La Granja, Querocoto

Indicadores	LOGRO		PROCESO		INICIO		TOTAL	
	Nº	%	Nº	%	Nº	%	Nº	%
Inicia y mantiene conversación con sus compañeros	12	28,57	26	61,90	4	9,53	42	100
Habla en público, sin temor.	14	33,33	22	52,38	6	14,29	42	100
Expresa amor, agrado y afecto, hacia sus compañeros.	14	33,33	22	52,38	6	14,29	42	100
Defiende sus derechos, respetando a sus compañeros.	14	33,33	26	61,90	2	4.77	42	100
Pide favores.	12	28,57	28	66,67	2	4.76	42	100
Rechaza las peticiones de sus compañeros, con respeto.	14	33,33	24	57,14	4	9.53	42	100
Expresan sus opiniones personales, incluido el desacuerdo.	14	33,33	26	61,90	2	4.77	42	100
Expresa justificadamente su molestia, desagrado o enfado.	12	28,57	28	66,67	2	4.76	42	100
Corrige la conducta de sus compañeros.	6	14,29	34	80,95	2	4.76	42	100
Asume las críticas de sus compañeros.	8	19,05	24	57,14	10	23,81	42	100
TOTAL	62	14,76	260	61,90	98	23,34	420	100

Fuente: Evaluación de entrada del pre test de los estudiantes de la I.E. N° 379 – La Granja- Querocoto

Gráfico 1

Ejercicio social en los niños y niñas de la I. E. I. N° 379 de La Granja, Querocoto



Fuente: Resultados de la ficha de observación de la tabla 1.

ANÁLISIS

De las 420 respuestas obtenidas según los ítems planteados, 62 equivalentes al (14,76%) han logrado realizar las acciones indicadas, 260 (61,90%) están en proceso y 98 (23,34%) están en inicio. Estos resultados demuestran que su ejercicio social de los niños (as) objeto de estudio está en proceso y se diseñó y desarrolló actividades utilizando los juegos activos como estrategia metodológica activa para revertir estos resultados.

INTERPRETACIÓN

Los resultados del cuadro 01 y gráfico 01, según los ítems establecidos en la ficha de observación, para medir la dimensión ejercicio social, es el siguiente:

a) Inicia y mantiene conversación con sus compañeros

Los resultados muestran que 12 niños (as) equivalentes al (28,57%) han logrado iniciar y mantener conversación con sus compañeros, 26 niños (as) (61,90%) están en proceso y 4 niños (as) (9,53%) están en inicio.

b) Habla en público sin temor

Los resultados muestran que 14 niños (as) equivalentes al (33,33%) han logrado hablar en público sin temor, 22 niños (as) (52,38%) están en proceso y 6 niños (as) (14,29%) están en inicio.

c) Expresa amor, agrado y afecto, hacia sus compañeros

Los resultados muestran que 14 niños (as) equivalentes al (33,33%) lo han logrado expresar amor, agrado y afecto, hacia sus compañeros, 22 niños (as) (52,38%) están en proceso y 6 niños (as) (14,29%) están en inicio.

d) Defiende sus derechos, respetando a sus compañeros

Los resultados muestran que 14 niños (as) equivalentes al (33,33%) lo han logrado defender sus derechos, respetando a sus compañeros, 26 niños (as) (62,90%) están en proceso y 2 niños (as) (4,77%) están en inicio.

e) Pide favores

Los resultados muestran que 12 niños (as) equivalentes al (28,57%) lo han logrado pedir favores, 28 niños (as) (66,67%) están en proceso y 2 niños (as) (4,76%) están en inicio.

f) Rechaza las peticiones de sus compañeros

Los resultados muestran que 04 niños (as) equivalentes al (33,33%) lo han logrado rechazar las peticiones de sus compañeros, 26 niños (as) (61,90%) están en proceso y 2 niños (as) (4,76%) están en inicio.

g) Expresan sus opiniones personales, incluido el desacuerdo

Los resultados muestran que 14 niños (as) equivalentes al (33,33%) lo han logrado expresar sus opiniones personales, incluido el desacuerdo, 26 niños (as) (61,90%) están en proceso y 2 niños (as) (4,77%) están en inicio.

h) Expresa justificadamente su molestia, desagrado o enfado

Los resultados muestran que 12 niños (as) equivalentes al (28,57%) han logrado expresar justificadamente su molestia, desagrado o enfado, 28 niños (as) (66,67%) están en proceso y 1 niño (a) (4,76%) están en inicio.

i) Corrige la conducta de sus compañeros

Los resultados muestran que 6 niños (as) equivalentes al (14,29%) han logrado corregir la conducta de sus compañeros, 30 niños (as) (80,95%) están en proceso y 2 niños (as) (4,76%) están en inicio.

j) Asume las críticas de sus compañeros

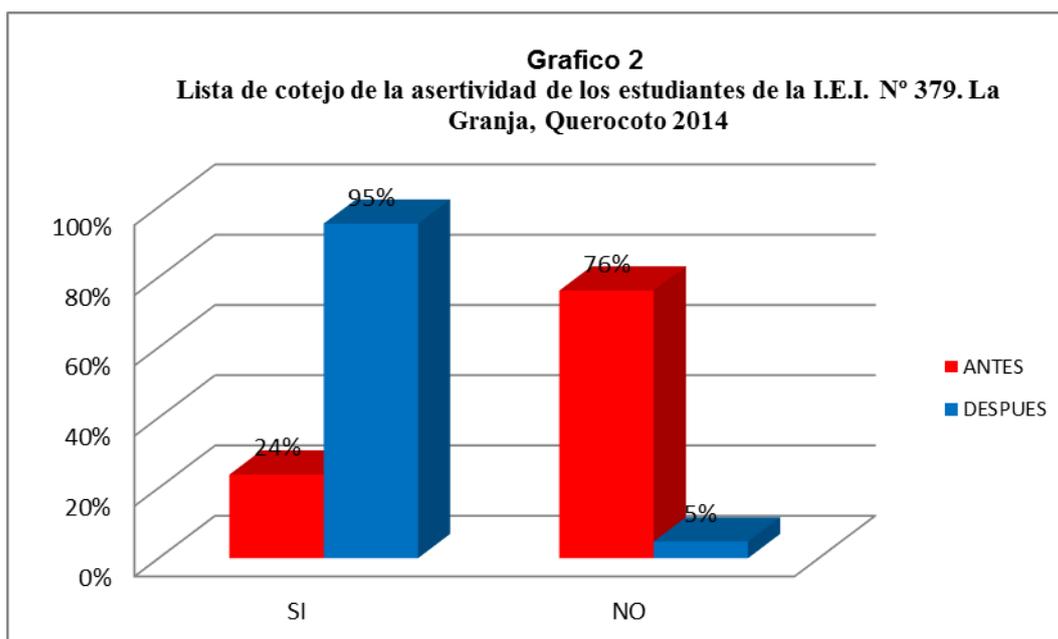
Los resultados muestran que 08 niños (as) equivalentes al (19,05%) han logrado asumir las críticas de sus compañeros, 24 niños (as) (57,14%) están en proceso y 10 niños (as) (23,81%) están en inicio.

DISCUSIÓN

Los resultados están relacionados con lo indicado por Howard Gardner en la teoría de las Inteligencias Múltiples, cuando menciona que las personas desarrollan un conjunto de habilidades apropiadas en el conocimiento del esquema corporal, tiene que ver con la capacidad de unir el cuerpo y la mente para el perfeccionamiento del desempeño físico para desarrollar las habilidades sociales de comunicación, hoy en día se resalta el enorme potencial humano y una dotación integral de inteligencias, garantizando el futuro de las generaciones que en estos momentos se están formando en nuestras aulas , la teoría de la personalidad de Karl Rogers indica que el alumno es capaz de dirigirse asimismo , de encontrar en su propia naturaleza su equilibrio y valores y el papel docente está basado en una relación de respeto con sus alumnos partiendo siempre de sus potencialidades y necesidades individuales y fomentar un clima social para que sea exitosa la comunicación de la información académica y emocional y lo refrenda Pérez, S. (2005) en su tesis de habilidades sociales que el desarrollo de los aspectos conductuales, afectivos y cognitivos ayudan de manera significativa a los estudiantes a comunicarse de forma efectiva mediante el desarrollo de sus habilidades de interacción o de comunicación.

Tabla 2. Resumen de los puntajes obtenidos de la lista de cotejo, según la dimensión: asertividad en los estudiantes de la I.E.I. N° 379 de La Granja, Querocoto

LISTA DE COTEJO	ANTES		DESPUES	
	fi	h%	Fi	h%
SI	10	24%	40	95%
NO	32	76%	2	5%
Total	42	100%	42	100%



Fuente: Resultados de la ficha de observación de la tabla 1

ANÁLISIS

Según el cuadro N° 03 sobre la dimensión asertividad de los niños y niñas de la I.E.I. N° 379 de La Granja, Querocoto, se tiene que los estudiantes antes de la aplicación de la lista de cotejo presentaban una timidez y decisión de participar activamente en los juegos activos para mejorar la habilidad social para comunicarse donde alcanzaron un porcentaje del 24%, pero después de la aplicación de este programa se llegó a obtener un 95%, esto nos indica que el incremento es significativo del 71%.

INTERPRETACIÓN

Los resultados muestran que 32 niños (as) equivalentes al (76%) tenían dificultad en el desarrollo de su asertividad, después de la aplicación del programa de los juegos activos, esta dificultad ha sido superada donde 40 niños (as) equivalentes al (95%) han desarrollado su nivel de asertividad.

DISCUSIÓN

En consecuencia: La aplicación de los juegos activos, influye significativamente en el desarrollo de la habilidad social de comunicación, de los niños de de la I.E.I. N° 379 de La Granja, Querocoto, 2014, quedando así probada nuestra hipótesis de investigación, tal como lo indica la teoría del placer funcional que define al juego como una actividad que proporciona placer funcional en la satisfacción de nuestras necesidades e influye en el aspecto emocional que siente el niño frente al juego, en un estado de conciencia donde la imaginación trasciende la realidad y la supera y lo refrenda Gayoso (2005) en su tesis “los juegos cooperativos como estrategia para mejorar la creatividad a través del movimiento corporal” lo cual indica que los juegos permiten explorar y dan pie a la búsqueda de soluciones creativas en su entorno, que está libre de presiones, asimismo fomentan conductas de ayuda y un alto grado de comunicación e intercambio de información.

Tabla 3. Comparación de resultados del post test y pre test sobre habilidad social de comunicación en los niños y niñas de la I. E. I. N° 379 de La Granja, Querocoto, 2014

		PRE	POST
Nº	Válidos	23	23
	Perdidos	0	0
Media		21,39	25,04
Desv. típ.		2,061	1,942
Varianza		4,249	3,771

Fuente: calificativos obtenidos del pre test y post test (ver anexos tabla 01)

ANÁLISIS ESTADÍSTICO

La comparación de los resultados nos demuestra que en el post test se obtuvo un promedio de 25,04 puntos y en el pre test 21,39 existiendo una diferencia de 3,65 puntos; la desviación estándar de 1, 942 y 2,061 puntos y la varianza de 3,771 y

4,249 puntos. Estos resultados demuestran que la influencia de los juegos activos en la habilidad social de comunicación en los niños y niñas de la I.E.I. N° 379 de La Granja, Querocoto, 2014.

DISCUSIÓN

Según Idrogo, (2007), en su tesis denominada: “La aplicación de los juegos psicomotores para lograr la socialización en estudiantes de 3 y 4 años, concluye que una buena aplicación de los juegos psicomotores permite que los niños expresen con naturalidad y creativamente sus necesidades, ideas, sentimientos, emociones y experiencias, en su lengua materna y haciendo uso de diversos lenguajes y manifestaciones artísticas y lúdicas mejorando sus habilidades, en contraste con lo expresado por Alvarado, (2007), en su tesis denominado “Programa de actividades lúdicas para el mejoramiento de las relaciones interpersonales de los niños en la I.E.I. N° 81015 “Carlos Emilio Uceda Mesa” de Trujillo, concluye que la aplicación correcta del programa de actividades lúdicas mejora significativamente las relaciones interpersonales de los alumnos, permitiéndole la interactuación y la integración positivamente con sus compañeros, muestra actitudes de respeto al otro y reconoce las diferencias culturales, físicas y de pertenencia de los demás.

Tabla 4. Resultados de la prueba t para determinar influencia de los juegos activos en el mejoramiento de la habilidad social de comunicación en los niños y niñas de la I.E.I. N° 379, La Granja, Querocoto, 2014

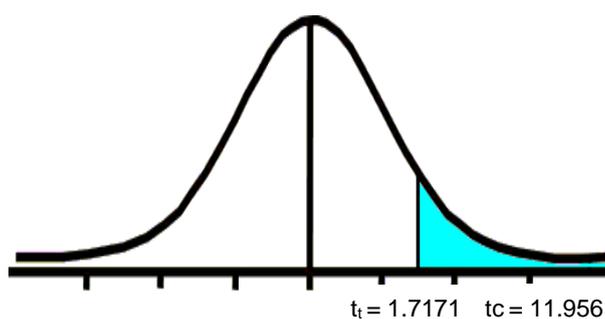
	Diferencias relacionadas					t	gl	Sig. (bilateral)
	Media	Desviación típ.	Error típ. de la media	95% Intervalo de confianza para la diferencia				
				Inferior	Superior			
Par 1 POST - PRE	3,652	1,465	0,305	3,019	4,286	11,956	22	,000

Fuente: calificativos obtenidos del pre test y post test (ver anexos tabla 01)

ANÁLISIS ESTADÍSTICO

Según el cuadro 5 se tiene que la diferencia de medias entre el pre test y el post test es de 3,652; la desviación estándar de 1,465; el error típico de la media es de 0,305; asumiendo un intervalo de confianza para la diferencia de 95%: el resultado inferior es de 3,019 y el resultado superior de 4,286 nos demuestra que se tiene una t igual a 11,956 con 22 grados de libertad, con un significado bilateral de 0,000.

Según el análisis de los resultados obtenidos, asumiendo una confiabilidad del 95% y un margen de error de $5\% = 0,05$; el significado bilateral de 0,000, el cual nos indica que cae en el punto crítico de la H_1 , es decir $t_t = 1,7171$ y $t_c = 11,956$, indicando que $t_t < t_c$, por lo que se acepta la H_1 y se rechaza la H_0 , en consecuencia la aplicación de los juegos activos mejora significativamente las habilidades sociales de los niños y niñas de 03, 04 Y 05 años de la I.E.I. N° 379 de La Granja, Querocoto, 2014.



CONCLUSIONES

1. Los resultados del pre y post test donde demuestran que los estudiantes incrementaron significativamente sus habilidades sociales de comunicación en un 25,04%, ya que se mostraron más interactivos y participativos en las clases.
2. Los resultados de la investigación demuestran que los juegos activos mejoran significativamente (25,04%) las habilidades sociales de comunicación de los estudiantes de la I.E. N° 379 de La Granja, Querocoto, 2014.

SUGERENCIAS

- A la directora de la I.E.I. N° 379, debe sugerir la aplicación de los juegos activos para mejorar las habilidades sociales de comunicación.
- A la UGEL como órgano descentralizado del Ministerio de Educación, a través de la especialista de Educación Inicial debe capacitar a los docentes sobre la aplicación de los juegos activos para mejorar las habilidades sociales de comunicación.
- A los docentes de educación inicial se recomienda que realicen una buena aplicación de los juegos activos para ayudar al niño y la niña a desarrollar sus habilidades sociales y destrezas logrando formar un niño integro en su desarrollo socio afectivo y dar una debida importancia al desarrollo de los juegos activos en la edad preescolar porque constituye la base fundamental para futuras relaciones interpersonales, asertivas, y socio afectiva..
- A los docentes de la red de Querocoto del nivel inicial deben emplear los juegos activos como materiales educativos pertinentes que le permitan desarrollar las habilidades comunicativas y sociales de los estudiantes, a la vez lograr un mejor desarrollo de las diferentes competencias y capacidades para poder enfrentar los nuevos retos y exigencias que plantea la comunidad.
- A los padres de familia de la I.E.I. N° 379 de La Granja, deben participar en los juegos de sus hijos y permanecer el mayor tiempo posible para orientar adecuadamente y obtener un buen desarrollo.

- A los docentes de los diferentes niveles educativos del distrito de Querocoto, deben emplear estrategias pedagógicas lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje para que los estudiantes logren desarrollar aprendizajes significativos en las diferentes áreas o disciplinas de estudio del nivel inicial.

LISTA DE REFERENCIAS

- Alvarado, M. (2007). *“Programa de actividades lúdicas para el mejoramiento de las relaciones interpersonales de los niños en la I.E.I. N° 81015 “Carlos Emilio Uceda Mesa” de Trujillo.*
- Ausubel, D. (2002). *“Psicología Educacional”*. Editorial Trillas 2da Edición México.
- Barriga, C. (2007). *“Teorías Contemporáneas de la educación”*. Primera edición.
- Bravo, M. (2003). *“Orientación para padres de familia y maestro”*. Edit. Marcus. México
- Briones, H. (1998). *“El juego y el aprendizaje”*. I.S.P. “O.M.C.” Cutervo.
- Buzan, T. (2003). *“El poder de la inteligencia social”*. Barcelona: Urano.
- Delgado, L. (2009). *“Estrategias lúdicas motrices para desarrollar el esquema corporal en los niños de 03, 04 y 05 años de la Institución Educativa N° 302 “Santa Rafaela María” de Chota”*.
- Gardner, H. (1992). *“Inteligencias múltiples: la teoría en la práctica”*. Barcelona: Paidós.
- Goldstein (1985). *“Habilidades sociales y autocontrol. Un programa de enseñanza”*. Edit. Martínez Roca. Libros universitarios y profesionales.
- Idrogo, J. (2007). *“La aplicación de los juegos psicomotores para lograr la socialización” en estudiantes de 3 y 4 años de edad de Educación Inicial”*. Cajamarca.
- López, A. (2006). *“Inteligencias Múltiples cómo descubrirlas y desarrollarlas”*. Lima. Ediciones Mirbet
- López, J. (1995). *Como estimular la inteligencia emocional de los niños*. Chile.
- Montañés, J. (2005). *“El juego en el medio escolar”*. Universidad de La Castilla”. España.
- Piaget, J. (1980). *“La psicología de la inteligencia”*. Buenos Aires. Psique.
- Rogers, C. y Singhal, M. (2003). *“Desarrollo del niño”*. 2da Edic. México.

APÉNDICES Y ANEXOS

APÉNDICE 1

FICHA DE OBSERVACIÓN PARA EVALUAR EL NIVEL DE DESARROLLO DE LA HABILIDAD SOCIAL DE COMUNICACIÓN DE LOS NIÑOS DE LA I.E.I. N° 379-LA GRANJA DISTRITO DE QUEROCOTO, 2014

Nombres y Apellidos:

Edad: Sección:.....

INDICADORES	ESCALAS		
	LOGRO	PROCESO	INICIO
DIMENSIÓN: EJERCICIO SOCIAL			
1. Inicia y mantiene conversación con sus compañeros.			
2. Habla en público, sin temor.			
3. Expresa amor, agrado y afecto, hacia sus compañeros.			
4. Defiende sus derechos, respetando a sus compañeros.			
5. Pide favores.			
6. Rechaza las peticiones de sus compañeros, con respeto.			
7. Expresan sus opiniones personales, incluido el desacuerdo.			
8. Expresa justificadamente su molestia, desagrado o enfado.			
9. Corrige la conducta de sus compañeros.			
10. Asume las críticas de sus compañeros.			
11. Pide ayuda sin dificultad cuando la necesita.			
12. Pide que le devuelvan un objeto que ha prestado cuando ya pasó el tiempo acordado.			
13. Expresa sus emociones abiertamente.			
14. Admite cuando ha cometido un error.			
15. Pide aclaración cuando estima que está equivocado(a).			

DIMENSIÓN: ASERTIVIDAD			
16. Dice “no” cuando la ocasión así lo requiere.			
17. Busca hacer nuevos amigos.			
18. Manifiesta su malestar con tranquilidad y firmeza cuando considera que lo han ofendido.			
19. Sabe que decir cuando recibe un halago.			
20. Respeta a los demás compañeros.			
21. Interactúa en situaciones de juego con seguridad y cuida su cuerpo.			
22. Muestra interés en el desarrollo del juego.			
23. Trabaja en equipo de manera armónica.			
24. Participa en actividades grupales y se identifica como parte del grupo.			
25. Participación activa en el desarrollo de los juegos sociales.			
26. Respeta las normas de convivencia.			
27. Dialoga con sus compañeros.			
28. Asume las críticas de sus compañeros.			
29. Expresa sus sentimientos, opiniones y satisfacción.			
30. Se integra al grupo con facilidad.			

Escala de valoración	PUNTAJE DE LA HABILIDAD SOCIAL DE COMUNICACIÓN
Logro	16 - 20
Proceso	11 - 15
Inicio	1 - 10

Fuente: Elaboración propia.

Inicio:	1 – 10	Nunca:	1 (1 – 10)	1
Proceso:	11 – 15	A veces:	2 (11 – 20)	9
Logro:	16 – 20	Siempre:	3 (21 – 30)	5

Anexo 01

**FICHA DE OBSERVACIÓN PARA EVALUAR EL NIVEL DE DESARROLLO
DE LA HABILIDAD SOCIAL DE COMUNICACIÓN DE LOS ESTUDIANTES
DE LA I.E.I. N° 379-LA GRANJA DISTRITO DE QUEROCOTO, 2014**

Nombres y Apellidos:

Edad: Sección:.....

INDICADORES	ESCALA DE VALORACIÓN		
	SIEMPRE	A VECES	NUNCA
.Inicia y mantiene conversación con sus compañeros.			
.Habla en público, sin temor.			
.Expresa amor, agrado y afecto, hacia sus compañeros.			
.Defiende sus derechos, respetando a sus compañeros.			
.Pide favores.			
.Rechaza las peticiones de sus compañeros, con respeto.			
.Expresan sus opiniones personales, incluido el desacuerdo.			
.Expresa justificadamente su molestia, desagrado o enfado.			
.Corrige la conducta de sus compañeros.			
Asume las críticas de sus compañeros.			

Escala de valoración	PUNTAJE DE LA HABILIDAD SOCIAL DE COMUNICACIÓN
Siempre	21 - 30
A veces	11 - 20
Nunca	1 - 10

Nunca : 0

A veces : 1

Siempre : 2

UNIVERSIDAD NACIONAL DE CAJAMARCA

ESCUELA DE POS GRADO

MENCIÓN: MAESTRIA DE LA EDUCACIÓN

LISTA DE COTEJO DE LAS HABILIDADES SOCIALES DE COMUNICACIÓN DE LOS NIÑOS DE LA I.E.I. N° 379 - LA GRANJA

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	INDICADORES										Expresa sus sentimientos, opiniones, satisfacción			
		Interactúa en situaciones de juego con seguridad y cuida su cuerpo	Muestran interés en el desarrollo del juego	Trabajan en equipo de manera armónica	Participa en actividades grupales y se identifica como parte del grupo	Participación activamente en el desarrollo de los juegos sociales	Respetan las normas de convivencia	Dialoga con sus compañeros	Asume las críticas de sus compañeros	Expresa sus sentimientos, opiniones, satisfacción					
1		Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No
2															
3															
4															
5															
6															
7															
8															
9															
10															
11															
12															
13															
14															
15															
16															
17															
18															
19															
20															
21															
22															
23															
24															
25															
27															
28															
29															
30															

Tabla 1. Ficha de observación aplicado a los niños y niñas de 03, 04 y 05 años de la I.E.I. N° 379 de La Granja de Querocoto.

SUJETOS	Inicia y mantiene conversación con sus compañeros	Habla en público, sin temor	Expresa amor, agrado y afecto, hacia sus compañeros	Defiende sus derechos, respetando a sus compañeros	Pide favores	Rechaza las peticiones de sus compañeros, con respeto	Expresan sus opiniones personales, incluido el desacuerdo	Expresa justificadamente su molestia, desagrado o enfado	Corrige la conducta de sus compañeros	Asume las críticas de sus compañeros	PUNTAJE
01	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	28
02	2	1	1	2	2	1	2	2	1	1	15
03	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20
04	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	29
05	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20
06	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20
07	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	29
08	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	20
09	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20
10	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	19
11	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	28
12	1	1	1	2	2	1	2	2	1	1	14
13	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	21
14	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	29
15	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	21
16	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	28
17	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	19
18	2	1	1	2	2	1	2	2	2	1	16
19	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20
20	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	21
21	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20
22	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	28
23	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	19
24	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	29
25	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20
26	3	3	3	3	3	3	2	3	2	2	27
27	2	2	2	2	3	2	2	3	2	2	22
28	2	2	3	3	2	3	2	3	3	2	25
29	2	2	2	2	3	2	3	2	2	2	22
30	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	21
31	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	24
32	1	1	1	1	1	1	2	1	2	1	12
33	2	2	3	3	2	3	3	3	2	2	25
34	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	21
35	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	29
36	2	2	2	2	3	3	2	2	2	2	22
37	1	1	1	2	2	2	2	2	2	1	16
38	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	23
39	2	2	3	3	3	3	3	3	2	2	26
40	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	22
41	2	2	2	1	1	2	1	1	2	1	15
42	1	1	1	2	2	2	1	2	2	1	15
LOGRO	12	14	14	14	12	14	14	12	06	08	62
PROCESO	26	22	22	26	28	24	26	28	34	24	260
INICIO	4	06	06	02	02	04	02	02	02	10	98
	42	42	42	42	42	42	42	42	42	42	420

Fuente: Ficha de observación aplicado a los niños y niñas de 03, 04 y 05 años de la I.E.I. N° 379 de La Granja, Querocoto aplicada el 21 de julio del 2014.

**PROGRAMA DE LA HABILIDAD SOCIAL DE COMUNICACIÓN EN LOS
NIÑOS DE 03, 04 Y 05 AÑOS DE LA I.E.I. N° 379 DE LA GRANJA,
QUEROCOTO, 2014**

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1. Institución Educativa : N° 379

1.2. Edades : 03, 04 y 05 años

1.3. Investigadora - Bach. GUEVARA PÉREZ, Adelaida.

II. PRESENTACIÓN

El presente programa denominado “Programa de la habilidad social de comunicación en los niños de 03, 04 Y 05 años de la I.E.I. N° 379 de La Granja, Querocoto, 2014”, tiene por finalidad de apoyar a los niños a integrarse a los grupos, a expresarse libremente sus pensamientos, sentimientos, contiene sesiones de aprendizaje diseñadas para apoyarle a perder su timidez.

III. FUNDAMENTACION:

Filosóficamente, las habilidades sociales permiten la integración de los estudiantes respetando las ideas de los demás.

Psicológicamente, el programa modificará el modo de pensar de los estudiantes en la comunicación, expresión de sus pensamientos y sentimientos a fin de que integre al grupo.

Pedagógicamente, las habilidades sociales permiten la integración de los estudiantes al grupo, permitiendo que los estudiantes aprendan a expresarse a través de los juegos perdiendo la timidez.

III. OBJETIVOS

3.1. Objetivo General

Aplicar el Programa de habilidades sociales para mejorar la comunicación de los niños de 03, 04 y 05 años de la I.E.I. N° 379 de La Granja de Querocoto.

3.2. Objetivos Específicos

1. Desarrollar conocimientos sobre los juegos activos en la mejora de la comunicación.
2. Desarrollar actitudes de respeto ante las ideas de los demás
3. Practica valores.
4. Motivar a los estudiantes en la práctica de la comunicación.

IV. JUSTIFICACIÓN

El presente trabajo de investigación es importante porque responde a los cambios científicos curriculares que se están produciendo en nuestro medio, es decir, la inclusión de los juegos activos en todo el proceso de enseñanza aprendizaje para lograr el desarrollo de las habilidades sociales de comunicación. En esta perspectiva, la investigación, enriquece a la pedagogía como ciencia, para abordar eficientemente los problemas que afectan el sistema educativo actual.

IV. MODELO DE LA PROPUESTA

**CONTEXTO EDUCATIVO DE LA I.E.I. N° 379 –
LA GRANJA – QUEROCOTO, 2014**

**Juegos
individuales**



**Muestran interés en el desarrollo
del juego**

Juegos grupales

**Trabajan en equipo de manera
armónica**

Juegos globales



**Participación activamente en
el desarrollo de los juegos
sociales**

HABILIDADES SOCIALES DE COMUNICACIÓN

Respeto las normas de convivencia

Dialoga con sus compañeros

Asume las críticas de sus compañeros

**Expresa sus sentimientos, opiniones,
satisfacción**

VI. DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA

La propuesta está enmarcada dentro del contexto educativo de la I.E.I. N° 379 de La Granja del distrito de Querocoto donde se ha detectado que los niños y niñas de 03, 04 y 05 años presentan timidez en sus relaciones interpersonales, lo cual se pretende mejorar la habilidad social de comunicación a través de la elaboración de sesiones de aprendizaje y a través de juegos individuales, grupales y sociales, respetando las normas de convivencia, dialogando con sus compañeros, asumiendo las críticas de sus compañeros y expresando sus opiniones y satisfacción.

Los niños muestran interés en el desarrollo del juego, trabajan en equipo de manera armónica y participación activamente en el desarrollo de los juegos sociales.

Cuadro 5

Actividades, estrategias y recursos utilizados para mejorar las habilidades sociales de comunicación

Actividades	Estrategias	Recursos
Juegos activos	- Participación activa de los estudiantes en dinámicas, role plays, juegos y dramatizaciones.	- Estudiantes. - Docente. - Juegos
Ejercicios sociales	- Dialogan sobre diversas situaciones de su realidad. - Participan en dinámicas: conversatorios, juego de roles y socialización de ideas.	- Fichas de información.
Asertividad	- Toman decisiones adecuadas frente a un caso. - Participan en dinámicas de asertividad.	- Estudiantes. - Docente.

VII. EVALUACIÓN

La evaluación de la presente propuesta es permanente e integral encaminado a detectar dificultades y tratar de buscar soluciones para mejorar la habilidad social de comunicación, se utilizó la lista de cotejo, el pre y post test, ficha de observación, además la autoevaluación, la coevaluación y la heteroevaluación.

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

CUENTOS SONOROS

ASAMBLEA

Nos sentamos en círculo sobre petates o una manta en el suelo y contamos a los niños que vamos a crear cuentos con sonidos, mostramos las tarjetas de la ficha.

Pedimos que imiten los sonidos que producen los animales y objetos.

EXPLORACIÓN

Mostramos los materiales con los cuales vamos a trabajar: tijeras, diversos instrumentos y objetos sonoros (tambores, latas, pitos, etc.) les permitimos observarlos y manipularlos. Escuchamos los sonidos que se puedan producir con esos instrumentos y objetivos.

EXPRESIVIDAD MUSICAL

Recortamos con los niños las tarjetas de la ficha y las colocamos todas dentro de un sobre (cada niño tienen su sobre). Entre todos creamos un cuento al cual luego le pondremos sonidos.

Nos sentamos en un círculo y por turnos, cada uno saca una tarjeta de su sobre y va relatando una acción del cuento en la que debe aparecer un sonido.

Podemos empezar tomando una tarjeta (por ejemplo, un pájaro) y decir: había una vez lindo pajarito que contaba alegremente en la rama de un árbol? Conforme los niños van relatando el cuento, los demás van realizando las acciones y haciendo los sonidos que acompañan al cuento; por ejemplo, los niños podrían representar el sonido de las hojas del árbol sacudiendo papeles con sus brazos.

Podemos utilizar los diversos materiales que exploran al inicio para hacer sonidos del cuento:

Como cada niño tienen las mismas tarjetas habrá sonidos que repitan, en este caso podemos preguntarles: ¿De qué otra manera podemos hacer este sonido?

CIERRE

Los niños trabajan en parejas; uno de ellos arma secuencias con sus tarjetas y su pareja realiza los sonidos en ese orden cambian los roles. También pueden jugar en pareja al juego de memoria utilizando las tarjetas.

MATERIALES

- ❖ Tarjetas, tijeras, instrumentos y objetos diversos

CAPACIDADES QUE DESARROLLA

- ❖ Identifica y diferencia diversos sonidos, reconociendo con claridad y apreciando su melodía.
- ❖ Realiza actividades que impliquen la representación e interpretación sonoras, con la utilización de soportes expresivos.
- ❖ Establece secuencias utilizando representativo.

OBJETOS SONOROS

Nos sentamos en círculo y preguntamos: ¿Cuáles son los objetos que escuchamos sonar en nuestra casa? (reloj, licuadora, aspiradora, cuchillo cuando cortan en la tabla de picar, cuando cortan la leña con el hacha, cuando arde la leña en la cocina, Etc.). Escuchamos las respuestas de los niños y decimos que jugaremos con diversos objetos de la casa pero que debemos tener cuidado durante el juego.

ASAMBLEA

Nos ubicamos en pequeños grupos en nuestras mesas, entregamos a cada mesa un grupo de objetos diversos como: peine, llave, cascabeles, pitos, cucharas, latas, botone, chapas, fideos, botellas de plástico, piedras, ollas, licuadora, etc.

Permitamos explorarlos libremente y reproducir sonidos con ellos para descubrir sus posibilidades sonoras.

EXPLORACIÓN EXPRESIVIDAD MUSICAL

Por turnos, nos tapamos los ojos y adivinamos que objeto está haciendo sonar alguno de nuestros compañeros. Escuchamos con atención para identificar el lugar de donde viene el sonido.

CIERRE

Entregamos la ficha y dibujamos los objetos con los que jugaron. Conversan sobre sus dibujos y como se sintieron nuevos sonidos.

MATERIALES

Objetivos diversos

CAPACIDADES QUE DESARROLLA

- Realiza actividades que impliquen la representación e interpretación sonoras, con la utilización de soportes expresivos
- Identifica y diferencia diversos sonidos, reconociéndolos con claridad.
- Crea y representa mediante el dibujo sus sensaciones y vivencias

SUENAN LOS ZAPATOS

ASAMBLEA

Nos sentamos en círculo y conversamos acerca de los objetos que podemos usar para hacer sonidos. Luego proponemos explorar si podemos hacer sonidos con nuestros zapatos. Los motivamos a producir diferentes sonidos con ellos.

EXPLORACIÓN

Presentamos los materiales con los cuales trabajaremos y permitimos manipularlos y explorarlos:

Tambores, triángulos, toc-toc-pedazos de madera, maracas, pitos, baldes, etc. (Instrumentos variados y otros que produzcan un sonido semejante a los tacos de los zapatos).

Diferentes zapatos, grandes, pequeños, con taco grueso y delgado, etc.

EXPRESIVIDAD MUSICAL

Enseñamos a los niños la siguiente canción

Los zapatos de papá son grandes y pesados al andar sanando van pompompom.

Los zapatos de mamá tienen grandes tacos al andar sonando van clic clic clac y los niños chicos también hacen ruiditos con los de papá y mamá tiquitiquitiquita.

Aprendemos la canción y realizamos algunos juegos con ella, por ejemplo:

- ✓ Cantamos y seguimos el ritmo con nuestros zapatos, con otros zapatos (de papá, mamá, hermanos, etc.)
- ✓ Escuchamos y diferenciamos el sonido de zapatos cuando zapateamos sobre:
Madera, tierra, metal, papel periódico, hojas secas, baldes, etc.

- ✓ Escuchamos sonidos de instrumentos y objetos diversos y reconocemos cuales se asemejan al sonido de los zapatos.

CIERRE

Observamos los dibujos que hay en la página 377. Desglosamos las figuras y agrupamos aquellas cuyo sonido se asemeja al de los zapatos y los pegamos en el recuadro donde están dibujados los zapatos, los otros objetos los pegamos en el otro recuadro.

MATERIALES

Instrumentos musicales, zapatos diferentes, goma

CAPACIDADES QUE DESARROLLA

- ✓ Identifica y diferencia diversos sonidos, reconociéndolos con claridad y apreciando su melodía
- ✓ Representa gráficamente colecciones de objetos, señalando el criterio de agrupación.
- ✓ Realiza actividades que impliquen la representación e interpretación sonoras, con la utilización de soportes expresivos.

MATRIZ DE CONSISTENCIA

NOMBRE: GUEVARA PÉREZ, ADELAIDA								
LÍNEA DE INVESTIGACIÓN: Gestión y desarrollo institucional								
EJE TEMÁTICO: Estrategias de acompañamiento para el fortalecimiento de la práctica pedagógica docente								
TÍTULO DEL PROYECTO: Juegos activos para mejorar las habilidades sociales de comunicación de los niños y niñas de la I.E.I. N° 379 de La Granja del distrito de Querocoto en el año 2014								
PROBLEMA	OBJETIVO	HIPÓTESIS	VARIABLES	INDICADORES	UNIDADES DE ANÁLISIS	INSTRUMENTOS	FUENTES	
<p>F. P. ¿Cómo los juegos activos mejoran las habilidades sociales de comunicación de los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 379 de La Granja, Querocoto, 2014?</p>	<p>Mostrar cómo los juegos activos mejoran las habilidades sociales de comunicación de los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 379 de La Granja, Querocoto, 2014.</p>	<p>Los juegos activos con actividades lúdicas y de socialización mejoran las habilidades sociales de comunicación de los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 379 de La Granja, Querocoto, 2014?</p>	<p>Juegos activos Es la actividad placentera en la que ellos gozan con lo que realizan, en compañía de sus coetáneos</p>	<p>-Juegos activos individuales -Juegos activos grupales - Juegos activos globales.</p>	<p>Niños y niñas</p>	<p>Ficha de observación</p>	-	
<p>S. P. ¿Cómo los juegos activos individuales lúdicas mejoran las habilidades sociales de comunicación de los niños de 05 años de la Institución Educativa Inicial N° 379 de La Granja, Querocoto, 2014?</p>	<p>Analizar cómo manera los juegos activos individuales lúdicas mejoran las habilidades sociales de comunicación de los niños de 05 años de la Institución Educativa Inicial N° 379 de La Granja, Querocoto, 2014?</p>	<p>La satisfacción de los niños cuando juegan con sus compañeros, mejoran las habilidades sociales de comunicación de los niños de 05 años de la Institución Educativa Inicial N° 379 de La Granja, Querocoto, 2014</p>	<p>Habilidades sociales de comunicación Son las capacidades y destrezas en el ámbito socio afectivo de los niños y niñas, que les permiten expresarse de manera efectiva, enfrentando con éxito las exigencias, demandas y desafíos de su vida diaria.</p>	<p>Respeto normas de convivencia Diálogo entre compañeros Respeto las opiniones de los demás</p>	<p>Niños y niñas Niños y niñas</p>	<p>Ficha de observación Ficha de observación</p>	- -	
<p>¿De qué manera los juegos activos grupales mejoran las habilidades sociales de comunicación de los niños de 05 años de la Institución Educativa Inicial N° 379 de La Granja, Querocoto, 2014?</p>	<p>Determinar De qué manera los juegos activos grupales mejoran las habilidades sociales de comunicación de los niños de 05 años de la Institución Educativa Inicial N° 379 de La Granja, Querocoto, 2014?</p>	<p>La expresión de sus sentimientos y emociones de los niños cuando juegan con sus compañeros, mejoran las habilidades sociales de comunicación de los niños de 05 años de la Institución Educativa Inicial N° 379 de La Granja, Querocoto, 2014.</p>	<p>Satisfacción</p>	<p>Interés en el desarrollo del juego.</p>	<p>Niños y niñas</p>	<p>Ficha de observación</p>	-	
<p>¿Qué efectos produce los juegos activos globales en el mejoramiento de las habilidades sociales de comunicación de la Institución Educativa Inicial N° 379 de La Granja, Querocoto, 2014?</p>	<p>Describir qué efectos produce los juegos activos globales en el mejoramiento de las habilidades sociales de comunicación de la Institución Educativa Inicial N° 379 de La Granja, Querocoto, 2014?</p>	<p>La comunicación asertiva de los niños cuando juegan con sus compañeros, mejoran las habilidades sociales de comunicación de los niños de 05 años de la Institución Educativa Inicial N° 379 de La Granja, Querocoto, 2014</p>	<p>Habilidades sociales de comunicación Expresión de sentimiento y emociones Habilidades sociales de comunicación Comunicación asertiva Habilidades sociales de comunicación</p>	<p>Trabajo en equipo Armonía Participación activa Desarrollo de juegos</p>		<p>Ficha de observación</p>	-	

EVIDENCIAS





**VALIDACIÓN DE LA FICHA DE OBSERVACIÓN
(JUICIO DE EXPERTOS)**

Yo, Elfer Miranda Valdivia,
 identificado con DNI N° 06619261 con Grado Académico
 de Doctor en Educación,
 Universidad Nacional Federico Villarreal

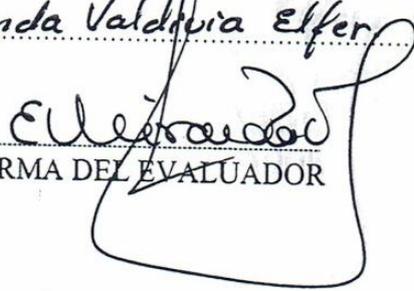
Hago constar que he leído y revisado los 10 ítems de la Ficha de observación sobre los Juegos activos en la habilidad social de comunicación en los estudiantes de 03, 04 y 05 años, distribuidos en 02 variables con sus respectivas dimensiones: Juegos activos (05 ítems) y la habilidad social de comunicación (5 ítems).

Título de la tesis: Juegos activos en la habilidad social de comunicación en los estudiantes de 03, 04 y 05 años de la I.E.I. N° 379-La Granja, Querocoto 2014

Luego de la evaluación de cada ítem y realizada las correcciones respectivas, los resultados son los siguientes

FICHA DE OBSERVACIÓN		
N° ítems revisados	N° de ítems válidos	% de ítems válidos
10	10	100%

Lugar y Fecha: Chota 23 de Diciembre - 2014
 Apellidos y Nombres del evaluador: Miranda Valdivia Elfer


 FIRMA DEL EVALUADOR

**VALIDACIÓN DE LA PRUEBA DE ENTRADA
(JUICIO DE EXPERTOS)**

Yo Carlos Chávez Tapia
identificado con DNI N° 26696134 con Grado
Académico de Maestría de Educac. Tecnología de la información e informática educativa
Universidad Nacional "Pedro Ruiz Gallo" - Lambayeque

Hago constar que he leído y revisado los ítems de la prueba de entrada y de salida de la tesis denominado: **JUEGOS ACTIVOS EN LA HABILIDAD SOCIAL DE COMUNICACIÓN EN LOS NIÑOS DE 03, 04 Y 05 AÑOS DE LA I.E.I. N° 379 DE LA GRANJA, QUEROCOTO, 2014.**

Luego de la evaluación de cada ítem y realizada las correcciones respectivas, los resultados son los siguientes:

PRUEBA DE ENTRADA		
N° ítems revisados	N° de ítems válidos	% de ítems válidos
30	30	100%

Lugar y Fecha: Chota, 23 de diciembre del 2014
Apellidos y Nombres del evaluador: Chávez Tapia, Carlos


FIRMA DEL EVALUADOR