

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES



**El juego en el desarrollo de las habilidades sociales en estudiantes de
educación primaria**

Trabajo Académico.

Para optar el Título de Segunda especialidad profesional en Educación Física

Autor:

Roger Guido Aguirre Maticorena.

Tumbes – Perú

2021

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES



El juego en el desarrollo de las habilidades sociales en estudiantes de educación primaria

Trabajo académico aprobado en forma y estilo por:

Dr. Oscar Calixto La Rosa Feijoo (presidente)

.....


Dr. Andy Figueroa Cárdenas (miembro)

.....


Mg. Ana María Javier Alva (miembro)

.....


Tumbes – Perú

2021

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES



El juego en el desarrollo de las habilidades sociales en estudiantes de educación primaria

Los suscritos declaramos que el trabajo académico es original en su contenido y forma

Roger Guido Aguirre Maticorena. (Autor)

Dr. Segundo Alburquerque Silva (Asesor)

Tumbes – Perú

2021



UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN
PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD

ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TRABAJO ACADÉMICO

Tumbes, a cuatro días del mes de julio del año dos mil veintiuno, se reunieron sincrónicamente a través de google meet, los integrantes del Jurado Evaluador, designado según convenio celebrado entre la Universidad Nacional de Tumbes y el Consejo Intersectorial para la Educación Peruana, a los coordinadores de programa: representantes de la Universidad Nacional de Tumbes el Dr. Oscar Calixto La Rosa Fejoo, coordinador del programa: representantes de la Universidad Nacional de Tumbes (Presidente), Dr. Andy Figueroa Cárdenas (Secretario) y Mg. Ana María Javier Alva (vocal) representantes del Consejo Intersectorial para la Educación Peruana, con el objeto de evaluar el trabajo académico de tipo monográfico denominado: **"El juego en el desarrollo de las habilidades sociales en estudiantes de educación primaria"** para optar el Título Profesional de Segunda Especialidad en Educación Inicial al señor(a) **ROGER GUIDO AGUIRRE MATICORENA**

A las nueve horas, y de acuerdo a lo estipulado por el reglamento respectivo, el presidente del Jurado dio por iniciado el acto académico. Luego de la exposición del trabajo, la formulación de las preguntas y la deliberación del jurado se declaró aprobado por mayoría con el calificativo de 15

Por tanto, **ROGER GUIDO AGUIRRE MATICORENA**, queda apto(a) para que el Consejo Universitario de la Universidad Nacional de Tumbes, le expida el título Profesional de Segunda Especialidad en Educación Inicial.

Siendo las diez horas con treinta minutos el Presidente del Jurado dio por concluido el presente acto académico, para mayor constancia de lo actuado firmaron en señal de conformidad los integrantes del jurado.


Dr. Oscar Calixto La Rosa Fejoo.
Presidente del Jurado


Dr. Andy Kid Figueroa Cárdena
Secretario del Jurado


Mg. Ana María Javier Alva
Vocal del Jurado

DEDICATORIA

A Dios por darme la vida y la salud

A mis padres por el apoyo desinteresado

*A todos mis amigos y colegas por su gratitud y apoyo
en todo el proceso de mi formación profesional y
académica.*

Roger Guido

INDICE

DEDICATORIA	5
ÍNDICE	6
RESUMEN.....	7
ABSTRAC.....	8
INTRODUCCION.....	9
CAPÍTULO I:	12
EL JUEGO.....	12
1.1.Antecedentes.....	12
1.2.Juego Simbólico.....	13
1.3.Teorías del Juego.....	13
1.3.1. Teoría de pre ejercicio.....	15
1.3.2. Teoría de relajación	15
1.4.Fundamentos en las actividades físicas	16
1.5.Fundamentos Sociológicos	16
1.6.Fundamentos Psicológicos	17
1.7.Fundamentos Psicopedagógicos.....	17
1.8.El Juego simbólico.....	18
1.9.Dimensiones del juego.....	19
1.10. Modelos de Actividades lúdicas.....	21
CAPÍTULO II:	24
EL JUEGO Y LAS HABILIDADES SOCIALES.....	24
2.1 Las habilidades sociales.....	24
2.1.1 Fundamentos teóricos.....	26
2.1.2 Aprendizaje de las habilidades sociales	27
2.2 El juego en el desarrollo de las habilidades sociales.....	28
2.2.1 Los juegos en su forma de integración de los participantes.....	29

CONCLUSIONES.....	30
RECOMENDACIONES.....	31
REFERENCIAS CITADAS.....	32

RESUMEN

El presente informe monográfico denominado El Juego en el desarrollo de las habilidades sociales en estudiantes de educación primaria, tiene como propósito describir como el juego influye en el desarrollo de las habilidades sociales de los estudiantes de educación básica. El estudio es de carácter descriptivo, concluyendo que las actividades lúdicas permiten que los estudiantes se diviertan para poder liberar las tensiones y el estrés donde va existir reglas que le permita al juego tener un orden con los participantes. Además, funciona como un Nexus o una sinapsis para la aprehensión de los conocimientos que va adquirir los estudiantes, esto permitirá una estrecha relación entre las actividades lúdicas y el desarrollo de las destrezas y habilidades sociales, fortaleciendo la participación.

Palabras clave: El juego – habilidades – deporte.

ABSTRACT

This monographic report called The Game in the development of social skills in primary school students, aims to describe how play influences the development of social skills of students in basic education. The study is descriptive, concluding that playful activities allow students to have fun to release tensions and stress where there will be rules that allow the game to have an order with the participants. In addition, it works as a Nexus or a synapse for the apprehension of the knowledge that students will acquire, this will allow a close relationship between recreational activities and the development of social skills and abilities, strengthening participation.

Keywords: The game – skills – sport.

INTRODUCCIÓN

Desde muy antes los juegos como las actividades lúdicas conllevan a cumplir una función muy importante en la salud mental, físico y fisiológico para las personas que lo desarrollan especialmente los niños y niñas que se encuentran en pleno desarrollo de forma integral, que lo puede realizar dentro de las instituciones educativas como también fuera de ella de forma individual o en forma colectiva

Cuando los niños y niñas realizan los juegos ya sea dentro de la institución educativa o lo realizan dentro de su contexto donde se desarrollan les sirve como un nexo o una sinapsis para relacionarlo entre su contexto interno como en su cultura donde se desarrolla es decir su mundo real.

El presente trabajo de investigación se justifica porque el juego desde la antigüedad ha tenido mucho éxito, porque desde aquellos tiempos el ser humano ha venido practicando actividades lúdicas que le permitido desarrollar estrategias, tácticas, habilidades tanto sociales como deportivas en diferentes ámbitos de la sociedad.

En el presente trabajo de investigación se plasma algunos conocimientos, estrategias, habilidades a desarrollar que no se ha visto muchas veces en las instituciones educativas. Por lo tanto, se trabajará respecto al desarrollo de habilidades estrategias a través del juego que muchos niños desconocen. También se recomienda que los docentes también lo practiquen dichas habilidades sociales a través de juego para tener un buen clima escolar.

Se sabe que los estudiantes aprendan o se lleve a cabo un gran desarrollo que es de manera integral es muy importante que los niños suelten sus habilidades y destrezas que lo practica en la sociedad que le rodea que se entiende como un proceso de las personas que lo acompañan en su desarrollo a sus hijos y sus hijas.

De tal modo, que es muy fundamental y mucha importancia para que los niños y niñas puedan desarrollar sus aprendizajes de forma integral durante el desarrollo de las clases impartidas por los maestros de su grado teniendo en cuenta sus necesidades y sus intereses que le va a permitir en gran parte que los estudiantes relacionen los juegos con el desarrollo de habilidades que tienen por explorar dentro y fuera de las aulas.

Por lo tanto, siempre se ha visto en las instituciones educativas va existir algunos problemas en la parte socioemocional por parte de los estudiantes, para realizar la integración, como también para obtengan ese vínculo en el trabajo cooperativo, como también para tener una relación entre pares, la forma de comunicarse entre ellos. Por lo que la presente investigación se realiza para información de las personas que quieran tener información respecto al desarrollo del aprendizaje a través de los juegos y las relaciones interpersonales entre los estudiantes de las instituciones educativas.

Para el desarrollo del trabajo, se ha tenido en cuenta los siguientes objetivos.

Objetivo General.

Elaborar un proyecto para trabajar el desarrollo de las habilidades sociales y emocionales a través del juego con los estudiantes de educación primaria.

Objetivos específicos.

- Desarrollar diferentes modelos que explican la adquisición de las habilidades sociales y emocionales.
- Describir diferentes estrategias que se puede utilizar en el aula para trabajar habilidades sociales y emocionales, así como el papel del maestro en la aplicación de las mismas.
- Describir diferentes propuestas que se han realizado para trabajar las habilidades sociales con estudiantes de educación primaria.

El presente trabajo de investigación se divide en dos partes para su mejor investigación:

Capítulo I: En la primera parte se encuentra el fundamento teórico y los enfoques al nivel internacional y nacional.

Capítulo II: En la segunda parte abarca los contenidos de cómo se realiza los juegos dentro de las destrezas sociales como también las conclusiones, referencias y los anexos respectivos.

CAPITULO I.

MARCO TEORICO

1.1. Antecedentes

Para el autor Espinoza, P., & Aceves, M. (2019) en su trabajo de tesis “Actividades lúdicas simbólicas como estrategia didáctica y aprendizaje en niños y niñas de las escuelas multigrados de San Juan de Lurigancho de la región Lima el cual en su trabajo de investigación tratan de averiguar la relación del juego simbólico planteando como estrategia didáctica y la hipótesis que se plantean es determinar la relación que existe entre el Juego Simbólico como estrategia didáctica y aprendizaje en niños y niñas de la institución educativa de San Juan de Lurigancho de la región Lima el cual hace referencia a reconocer lo fundamental que es la reflexión desde una práctica, a partir de las propuestas pedagógicas construidas en torno al juego simbólico en la primera infancia.

También se tiene otros investigadores sobre el juego simbólico como Bernabeu, N., & Goldstein, A (2016) en su tesis denominada “las actividades lúdicas en el proceso evolutivo de los niños y niñas”, que parte del contexto familiar como también del contexto escolar se ha visto como conclusión o producto de la investigación que las actividades lúdicas se convierten en una herramienta para la adaptación en tanto hace del proceso lo menos traumático posible.

Además hay otros estudiosos del tema en mención a Amorin, Jeurema, Tenorio, y Maribel, (2019) que afirman en conclusión que el pilar del aprendizaje de los niños y niñas es el juego simbólico, el cual va formando su identidad propia partiendo desde los primeros años de vida y fomentado la participación, la cooperación, la solidaridad, entre otras donde los niños y niñas ya cumple funciones personales para poder identificarse que algunos lo hacen o lo realizan para así llamar

su atención y crearles un interés por explorar para adquirir nuevos conocimientos superando la timidez con el fin de desarrollar nuevas destrezas y habilidades en cada uno.

1.2. El juego Simbólico.

El juego es una de las actividades más necesarias y relevantes para los seres humanos, puesto que su importancia en la sociedad permite ensayar ciertas conductas sociales; siendo estas, una herramienta útil para adquirir y desarrollar capacidades intelectuales, motoras o afectivas. En la educación es la mejor estrategia que dispone el ser humano para su desarrollo.

De igual manera, se sabe y estudios recientes así lo demuestran, que el juego es la actividad innata y natural, por lo tanto, requiere la libertad para desarrollarse. Hoy, la sociedad nos exige formar ciudadanos creativos, innovadores, con iniciativa; es la escuela la más indicada para rescatar el enorme potencial creativo que poseen los niños y niñas, transformándola como un “espacio de juego”.

En este capítulo se tratará sobre el juego, sus implicancias y las teorías que la fundamentan, de tal manera que sirva como sustento teórico para otros aprendizajes en la educación básica.

1.3. Teorías sobre el juego

Según Camacho (2012, p.7), el juego es considerado como una actividad de carácter universal, común a todas las razas, en todas las épocas y para todas las condiciones de vida. Pero es indudable que cada cultura y cada sociedad formulan su propio concepto sobre el juego, es por eso que el concepto de “juego” ha evolucionado junto con la ciencia y la tecnología. Por ello, el hombre es realmente hombre cuando juega” El juego es algo innato en la persona, todos los hombres vienen capacitados para jugar como parte de un proceso de crecimiento y evolución.

Según Grellet (2000), afirma que en estos momentos los estudiantes van adquiriendo conocimientos que los juegos son muy importantes para desarrollar sus aprendizajes ya que las actividades lúdicas son las que anexan entre el juego y los aprendizajes. Se sabe que los padres de familia, miembros de la comunidad, agentes de las instituciones educativas se han dado cuenta que el rol que ofrece el juego frente al desarrollo de los aprendizajes y las habilidades sociales es de suma importancia para que los niños y niñas van creando o desarrollando las capacidades y competencias que va a dar como producto la maduración y desarrollo en el parte físico del estudiante, en lo que se refiere a los conocimientos, psicológico y social.

Si se refiere a los juegos siempre ha estado vinculado al desarrollo de los aprendizajes y mucho más cuando el docente quiere profundizar los conocimientos en los estudiantes. Ahora las actividades lúdicas se consideran como una herramienta o un recurso para poder realizar la profundización de conocimientos en los estudiantes del nivel primario.

Se puede decir que los procesos del aprendizaje y adquisición de conocimientos de los niños y para hacer autónomos, tiene que el estudiante comprender lo que está haciendo y tiene que ir adaptándose día a día en sus aprendizajes.

El autor Grellet (2000, p. 45), explica que las actividades lúdicas se expresan para vincular con el desarrollo de los aprendizajes de los estudiantes y mucho más está considerado como un instrumento de mucha importancia para los aprendizajes, regulador y compensador de las actividades lúdicas.

Cuando los estudiantes realizan las actividades lúdicas no sólo va a modificar la formación de su persona, la forma de poder interactuar con sus semejantes y obtener nuevos conocimientos, sino que los estudiantes les conmueve realizar los juegos, cumpliendo con las reglas establecidas como va adquirir conocimientos y estrategias para poder resolver problemas de su entorno.

Hay algunos autores como por ejemplo Díaz y Vela (2011, p.29), afirman o lo consideran como una planificación socioafectiva donde los “estudiantes debe estar alerta de sus emociones en los distintos momentos del proceso de aprendizaje y desarrollar una actitud positiva y motivadora a fin de lograr sus metas. Debe ser capaz de disminuir su ansiedad o su angustia ante dificultades y debe además autoestimularse”.

1.3.1. Teoría del pre ejercicio

Según Karl Groos en el año 1898 en esta teoría afirma en las conclusiones de su trabajo de investigación que los niños y niñas de esta edad se preparan para afrontar situaciones, juegos con sus semejantes y le va a permitir cumplir con ciertas reglas.

Según Ortega (1992, p. 123), Las actividades lúdicas cumple con un rol muy importante para el desarrollo de los aprendizajes donde se incrusta en los niños y niñas para desarrollarse de forma íntegra y psicomotor de los estudiantes.

1.3.2. Teoría de la relajación.

El presente término acuñada a la investigación sobre el trabajo de Lazarus. Donde esta teoría revela el interés por el desarrollo de los juegos que van a realizar los estudiantes con la finalidad de adquirir conocimientos y relacionarlo con el desarrollo

de los aprendizajes a través de melodías musicales teniendo en cuenta las edades de los estudiantes, los cuentos de hadas y la terminación de las lecciones antes de que los niños muestren signos de cansancio.

1.4. Fundamentos en las actividades físicas

1.4.1. Bases Educativas

Rosas (2007) afirma que el paradigma que es el de construcción de los aprendizajes, “los procesos de aprendizaje son transformaciones que sufre el material desde que llega a los órganos receptores, a partir de fases como son la motivación, aprehensión, adquisición, retención, recuerdo, desempeño y retroalimentación”.

1.5. Fundamentos sociológicos

Vigotsky (1987), el psicólogo nos explica que los estudiantes de esa edad van adquiriendo aprendizajes a través de un proceso muy activo, teniendo en cuenta el contexto social donde se desarrolló.

Para el psicólogo se dice que los niños y niñas utilizaban la comunicación no solo para comunicarse activamente con sus semejantes, sino que también para realizar planes, para poder guiarse, para poder tener relaciones interpersonales dentro o fuera del contexto donde se desarrollan.

Para Vigotsky es muy importante de cómo influye la parte sociocultural en la formación integral de los niños y niñas. Donde ancla los pensamientos y sentimientos actuales que va a permitir observar y analizar y evaluar los factores contextuales del aprendizaje (Díaz y Vela, 2011).

Los estudiantes del nivel primario deben tener en cuenta que para desarrollar habilidades como estrategias y destrezas dentro de la sociedad es importante la

competencia de las culturas (apertura, empatía, interés por la alteridad) donde va existir algunas acciones de error, pero debes tener la capacidad de aceptar las críticas que se pueden dar por los demás individuos que se encuentra alrededor y saber aceptar la crítica y las correcciones de los demás. La parte socioemocional es de suma importancia para poder fortalecer los aprendizajes; si los niños y niñas se encuentran fortalecidos en la parte socioemocional entonces muy fácil va a desarrollar los procesos de aprendizaje.

1.6. Fundamentos psicológicos

Según Gil (1983), afirma que los investigadores de los enfoques constructivistas se encuentran relacionado con la parte psicológica de los niños y niñas que explica que la parte central de los aprendizajes es la acomodación y asimilación de los conocimientos que va adquiriendo los niños y niñas. De tal que se determina los aprendizajes como una actividad que va procesando y organizando en el sistema nervioso cada vez más compleja.

1.7. Fundamentos psicopedagógicos

Según los autores Díaz y Vela (2011, p.33) Dice que explica según las teorías del psicólogo Ausubel en el aprendizaje significativo que conllevó a un cambio de paradigma donde los niños y niñas asimilan los conocimientos de manera que se va acomodando en su estructura cerebral. La presente investigación de Ausubel ha tenido una polémica frente a otros estudios por los cambios de paradigma y aceptación de los demás investigadores ya que tenía un análisis meta disciplinar de la psicología educativa y de los problemas educativos en contextos escolares.

En cualquier ámbito escolar por más que se diga o se critique sobre los conocimientos adquiridos por los niños y niñas, va a existir unos ciertos eslabones o niveles de conocimientos; por lo que se ha visto que los estudiantes no son agentes pasivos referente al nivel intelectual que lo tienen o lo acreditan.

1.8. El Juego simbólico

Existe muchos tipos de juegos y como también para diferenciar edades según el estudioso Grellet (2000, p. 18) afirma que dentro de las edades de dos a siete años los niños y niñas actúan se encuentran en una etapa de desarrollar la imaginación, es decir, los niños se imaginan que las cosas son así y lo son aceptadas por ellos. Los niños y niñas empiezan a pensar que ellos también son ciudadanos y que ellos van a aprender a través de las actividades lúdicas teniendo en cuenta quienes los rodean los tipos de juegos, las reglas impuestas, las actividades que realizan y las aceptaciones en los juegos.

Los niños y niñas de la edad que oscila de dos años y siete años se muestran que lo vive intensamente cada juego que realiza imita, pero en esta imitación subyace siempre un papel que vive intensamente. Como todo niño o niña que piensa que los juguetes son propios de ellos, aunque no lo sea y todo lo que se encuentra alrededor como carros, personas en miniatura, ya sea herramientas y ropa de disfraces.

En esta edad, los niños y niñas ya van conociendo a hacer combinaciones de símbolos donde que el mundo en su mentalidad va ser ficticio en un mundo de maravillas lo va acompañar para ilusionarse a vivir ese momento.

Los niños a esa edad todavía se encuentran pegados a los juguetes, pero cada día con amplio pensamiento o espectro. Por lo que muestra mayor interés por los mismos, pero teniendo en cuenta que vive el niño en mundo imaginario y lo realiza a través de sus imitaciones y sus relatos; como también lo realiza en un pensamiento razonable manipulando los juguetes cada vez que lo experimenta.

Cada vez que realizan los juegos a lo va hacer de forma compartida con sus semejantes, teniendo en cuenta que los juegos lo van a realizar con niños o niñas de su misma edad, por lo ellos pueden fácilmente llegar a jugar cualquier tipo de juego lo

que le va a permitir mejor su aprendizaje, ampliando así su capacidad de desarrollar interacciones sociales.

Los niños y niñas de esta edad es decir de los dos años a siete años de edad, según Moreno (2002, p.57) afirma que de esta forma va asimilando las formas culturales de su contexto donde se desarrolla para adquirir aprendizajes. En lo que los niños tienen que aprender a convivir en su comunidad.

1.9 Dimensiones del juego

Imaginación. Cuando los niños se encuentran en edad de dos a siete años de edad siempre adoran imitar a alguien como también a usar ropa de algunos superhéroes de tal modo que Grellet (2000. p.20) en su trabajo de investigación nos afirma que cuando los niños realizan juegos imaginarios tratan de imitar o disfrazarse de algunos personajes que ellos observan en la televisión pero oscila entre las edades de tres años de edad.

Organización. Cuando los niños se encuentran entre las edades de cuatro a cinco años de edad o también puede llegar a los siete años de edad, las actividades lúdicas que realizan se acercan a las realidades. Según Grellet, C. (2000. p.23) afirma que los niños desarrollan algunas competencias para poder realizar o hacer una amplia reflexión cada una de ellos (o sea, su capacidad de abstraerse de las distracciones externas y de concentrarse sobre una sola cosa a la vez y, de utilizar estrategias para recordar símbolos abstractos como las cifras y las letras) donde va cambiando de un nivel inferior a un nivel superior de crecimiento o desarrollo.

Creatividad. Para Grellet (2000. p.22) Es aquella que se produce algo nuevo respecto a las ideas que ya existe con un valor científico que va a convencer a la comunidad científica. Se recomienda apoyar a los estudiantes de este nivel para que puedan crear e inventar. Ya que cuentan con ingenio para desarrollar competencias adquiridas para demostrar su creación.

Autocontrol. Es cuando los estudiantes se autocontrolan cuando están haciendo algo, demostrando que es capaz de cumplir con las reglas establecidas por los individuos que se encuentran alrededor y en las diferentes ocasiones.

Trabajo cooperativo. Siempre el trabajo debe ser cooperativo para mejorar y fortalecer las capacidades de los estudiantes, un trabajo mancomunado se observa que existe mucha coordinación con los que lo rodean, además se estructura mejor las tareas y se visualiza mejor las decisiones. Se tiene influir y capacitar a los estudiantes para que algún momento sepan elegir a sus autoridades con la finalidad que tengan un buen gobierno.

Según Avellaneda (2012, p.44) donde se da fracaso de participación, se da también desigualdad de responsabilidades y de ventajas que reportan los varios puestos de trabajo o el diferente conocimiento de los datos.

Si se habla de trabajo cooperativo se tiene verificar que se cumpla todos los roles de los participantes, para que asuman todas las responsabilidades de una manera consciente, en cada grupo que participen: en tanto también puede darse de una forma simulada, sociodramas, ensayos, escenificando tareas para que los estudiantes aprendan de una u otra manera.

Participación. Para Cortés (2006, p.114) Los estudiantes tienen en mente la participación en las instituciones educativas, porque es un espacio donde a parte que aprenden también se divierten con sus amigos, también aprenden conocimientos donde va deslumbrar sus vidas en relación con sus amigos, participando de manera natural, tratando de fortalecer sus ideas de compañerismo y participación entre amigos dentro de la institución educativa

1.10. Modelos de Actividades lúdicas

a). El sociodrama

Según Cázares (1998, p.35) explica que “El socio drama es una representación de algún hecho o situación de la vida real que después será analizada por el grupo”. Cuando realizas un sociodrama tienes hacer gestos, mímicas, utilizar palabras, hacer acciones. Por lo que los niños y niñas no tienen que usar recursos escritos, pueden actuar con cualquier ropa y tener poco tiempo para realizar las prácticas.

Moreno (1965, p.14) “El verdadero sujeto de un sociodrama es el grupo... el sociodrama tiene su base en la tácita asunción de que el grupo formado por la audiencia se halla ya organizado por los roles sociales y culturales que hasta un cierto grado comparten todos los componentes de una cultura dada. Por lo tanto, es incidental quienes sean los individuos”.

Cuando se trata de realizar sociodramas en las instituciones educativas pueden hacer profesores y estudiantes del nivel inicial, primario y secundaria no importa el nivel de participación en teatro escolar, tratándose que en el Perú existe un nivel cultural muy diverso, trata de apartar o desintegrar empezando por los medios de comunicación que modifican la información. Pocas personas o estudiantes como profesores quieren hacer teatro por tantos factores que puede darse que puede ser el tiempo para los ensayos o también se requiere iniciativa por parte de los demás.

b) Los juegos preferidos

Es una forma que puede darse en los niños y niñas estableciendo un medio o recurso un escenario tratando de hacerlo a través de actividades lúdicas que conlleva a la parte psicológica del estudiante; una comunicación fluida rica en matizaciones tratando de ver la igualdad.

Si nos concentramos en los estadios de Piaget (1966) Se puede observar las actividades lúdicas en cuatro formas o categorías: motor, simbólico, de reglas y de construcción.

El juego motor. Los niños y niñas cuando se encuentran muy pequeños, tratan de hablar con las personas adultas que se encuentran al cuidado de ellos como también muchas de las veces juegan con las cosas, además cogen un objeto y tratan de golpear con otro que se encuentre cerca, también lo tiran al piso para que la otra persona lo devuelva.

El juego simbólico. Esto significa que los niños y niñas mantienen una estrecha relación con los juegos que ven en la televisión, que se refiere a tener muchas características que sobresale en la mentalidad de los estudiantes.

Juegos de reglas. Cuando los niños y niñas juegan hay reglas que tratan de regularizar los juegos, pero a veces sucede que al finalizar los juegos terminan con reglas muy diferentes a las que empezaron porque cambian el modelo del juego.

Juegos de construcción. Son los juegos que los seres humanos lo inician con el primer día de nacidos y que lo realizan toda la vida en el cual va presente en diferentes ocasiones.

c) Juego cooperativo

Según Camacho (2012) explica que existe muchos juegos aparte de ello hay algunos complejos que los estudiantes pocas veces lo realizan desde el mundo donde se desarrollan, sabiendo que los estudiantes realizan cual juego, pero regulado por reglas que te permiten hacerlo de forma organizada, cumpliendo compromisos dando labores o responsabilidades que los niños y niñas van cumpliendo de acuerdo a la edad que va adquiriendo. Este tipo de juego está basado en las reglas que puede ofrecer el juego como también el cumplimiento con las edades de los niños y su madurez social y afectiva.

CAPÍTULO II

EL JUEGO Y LAS HABILIDADES SOCIALES

Becerra y Mondragón (2013) sostienen que, en la mayoría de las escuelas primarias del Perú, los educadores no son capaces de educar para que los niños y niñas fortalezcan un proceso de socialización, ser capaz de jugar sin estar criticando, por las malas acciones de los jugadores quedando mal ante los demás jugadores, por lo que los niños y niñas dejen de hacer quedar mal ante los jugadores y público.

Por lo que hoy se ha visto que las actividades lúdicas que realizan los niños y niñas sirvan como una estrategia de aprendizaje o como una herramienta en lo referente a la pedagogía para el desarrollo de cualquier habilidad o destreza social que puede darse en los estudiantes durante su etapa de formación básica.

2.1 Las habilidades sociales

Según Fernández (2007) este autor trata de explicar que las habilidades sociales, se encuentra relacionado con acto de socializar con las formas de comportarse de forma interactiva y como también relacionarse con los demás individuos, basados en reglas, conductas de los jugadores que son aprendidas durante el proceso de desarrollo de los niños y niñas dentro de un centro social donde se desarrollan.

Para Sanz (2003) la conducta socialmente habilidosa es ese 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 en los demás, y que generalmente resuelve los problemas inmediatos de la situación

Para Rich y Schroeder (1976) es “La habilidad de buscar, mantener o mejorar el reforzamiento en una situación interpersonal a través de la expresión de sentimientos o deseos cuando esa expresión se arriesga a la pérdida de reforzamiento o incluso el castigo. Por tanto, es la capacidad de expresar interpersonalmente sentimientos positivos y negativos sin que dé como resultado una pérdida de reforzamiento social.

2.1.1 Fundamentos teóricos

a) Aportes de Vigotsky

De acuerdo al psicólogo Vigotsky (1987) afirma que los proceso de aprendizaje de los niños y niñas es través de la interacción de ellos con su medio ambiente y con la interacción con sus compañeros y docentes llamándose proceso de construcción, relacionándolo con los conocimientos que va adquiriendo en la etapa preescolar, con un lenguaje que se va formando cada día que recibe una calidad educativa, que se llama proceso o sistema de comunicación, donde todos hablan lo mismo para poder entenderse.

b) Aporte de Gardner (1993)

También se asume de la teoría de las Inteligencias Múltiples de Gardner (1993), la inteligencia Interpersonal, expresada en la habilidad para establecer contacto con otras personas, relacionarse, e interactuar con ellas; asimismo, es la sensibilidad especial para comprender sentimientos, pensamientos e interpretar la conducta de los demás, captar estados de ánimo, sentir lo que otros sienten poniéndose en su lugar. Inteligencia interpersonal. Seguramente una de las que más desarrolladas tiene Gardner, la inteligencia interpersonal te permite comprender a los demás y su comportamiento. Es la inteligencia que te permite relacionarte mejor con las personas, y por tanto, la clave de que los resultados académicos y profesionales no siempre vayan de la mano.

Estudiar psicología es una de las cosas que más te puede ayudar a desarrollar ésta inteligencia, la empatía se desarrolla mejor comprendiendo el lenguaje no

verbal, los distintos tipos de personas o el comportamiento de la mente humana, aunque al final, la práctica hace al maestro relacionarse con personas es lo que te convierte en todas unas relaciones públicas.

De igual forma se caracteriza por: La flexibilidad para entender otros puntos de vista, la capacidad para asumir diversos roles dentro de un grupo, la aptitud para llegar a los demás, asesorar, persuadir, liderar, negociar, actuar como mediador, es la curiosidad e interés por distintos estilos de vida; es comunicarse en forma efectiva, expresándose con claridad e interpretando adecuadamente los mensajes.

2.1.2 Aprendizaje de las habilidades sociales

Según el psicólogo Vigotsky (1987), Los conocimientos, comportamientos y los aprendizajes se va adquiriendo y fortaleciendo en un escenario de las instituciones educativas con una buena interacción, en la cual se va formando como un andamio o un pilar ¿Qué le va a permitir a los niños interactuar en diferentes escenarios de su vida.

a. De la interacción social

Según el autor Fernández (2004) la relación que existe entre el término educación con relación a la socialización va desde lo complejo a simple donde después regresa a lo mismo; se dice que es muy compleja y de diferentes formas, de tal modo que se establece con el nombre de interacción constante y reciproca de los centros docentes y la comunidad donde están enclavados en función de la práctica educativa.

Así mismo Avellaneda (2012) indica que “el hombre en interacción con el mundo circundante “construye” su realidad, su representación del mundo, en función de su viabilidad, por lo que no cabe en la opción constructivista hablar de verdad absoluta, de objetividad del conocimiento. Dentro de esta concepción

general encontramos diferentes posiciones, que están relacionadas con el papel de lo social en la relación sujeto objeto del conocimiento.

El Constructivismo Social es aquel “modelo basado en el constructivismo, que dicta que el conocimiento además de formarse a partir de las relaciones ambiente-yo, es la suma del factor entorno social a la ecuación: Los nuevos conocimientos se forman a partir de los propios esquemas de la persona producto de su realidad, y su comparación con los esquemas de los demás individuos que lo rodean”.

b. Desarrollo de las relaciones interpersonales

Según Goleman (1995) la inteligencia interpersonal es la que nos permite entender a los demás. La inteligencia interpersonal es mucho más importante en nuestra vida diaria que la brillantez académica, porque es la que determina la elección de la pareja, los amigos y, en gran medida, nuestro éxito en el trabajo o el estudio. El ser humano no vive aisladamente, sino en continua interacción con sus semejantes; esta relación mutua influye sobre la actitud que la otra ira a tomar y viceversa.

Las relaciones interpersonales constituyen un conjunto de discernimientos, cuyo objetivo es la explicación y predicción del conocimiento humano dentro de las organizaciones, estos son indispensables para lograr las metas organizacionales, pues mediante los contactos que establezcan entre sí las personas se procurará la sofisticación de las necesidades de contacto social, y solo las personas satisfechas podrán colaborar eficazmente con los objetivos planteados.

De este modo Morillo (1990), define las relaciones interpersonales de la siguiente manera: “Las relaciones interpersonales constituyen un cuerpo sistemático de conocimientos, cada vez más voluminoso y cuyo objetivo es la

explicación y predicción del comportamiento humano en el mundo industrial actual, su finalidad es el desarrollo de una sociedad cada vez más justa, productiva y satisfecha”. Al abordar esta definición se observa que las buenas relaciones entre las personas necesitan de un marco de justicia en el trabajo, que facilite la equidad y un clima de libertad para que progresen las relaciones interpersonales y el desarrollo humano.

De acuerdo a lo que dice el autor Puga (2008) sobre relaciones interpersonales señala que “Los niños aprenden desde el momento en que se inicia la vida. Aprenden a hablar, a caminar, a distinguir entre lo que pueden y no pueden hacer, y también aprenden a expresar sus emociones, a buscar la compañía de otros y a relacionarse con su ambiente. Cada gesto, actitud y comportamiento es registrado para luego formar su propio modo de ser, de acuerdo a las escenas más cotidianas de su vida”.

Según el autor López (1998). afirma en ese sentido las relaciones interpersonales son asociaciones de largo plazo entre dos o más personas. Estas asociaciones pueden basarse en emociones y sentimientos, como el amor y el gusto artístico, los negocios, las actividades sociales, las interacciones y formas colaborativas en el hogar, la escuela, etc.

2.2 El juego en el desarrollo de las habilidades sociales

Como sostiene Camacho (2012) Cuando realizamos juegos entre varios agentes, se realiza para disminuir los actos de agresividad de los agentes participantes, tratando de realizar propuestas de sensibilización, cooperación, comunicación y solidaridad.

Veintimilla (2011), descubre que la interacción social surge como alternativa metodológica de constructivismo social. Por cuanto a mayor interacción social entre actores educativos hay mejores posibilidades de aprendizaje.

2.2.1 Los juegos en su forma de integración de los participantes

Cárdenas y López (2014), sostienen que el deporte y la práctica de actitudes positivas. El deporte trabaja los cuerpos y las mentes, promueve la salud pública e inculca importantes actitudes positivas, como el trabajo en equipo, el juego limpio y la comunicación. También exige un compromiso personal y se define como una tendencia o disposición constante a percibir y reaccionar en un sentido; por ejemplo, de tolerancia o de intolerancia, de respeto o de crítica, de confianza o de desconfianza, así mismo busca rescatar la función formadora a través de la práctica de intercambios positivos en el ámbito del desarrollo moral, tanto desde el punto de vista individual como social.

CONCLUSIONES

PRIMERO.- El juego como una actividad lúdica se convierte en una actividad placentera donde el ser humano se libera de tensiones, y de las reglas impuestas por la cultura. Constituye el puente para la aprehensión del contenido, de la información.

SEGUNDO. - Existe una relación recíproca entre el juego y el desarrollo de las habilidades sociales, fortaleciendo la participación, las relaciones interpersonales, la cooperación, la interacción entre estudiantes y la comunicación.

TERCERO. – Con las actividades lúdicas se realiza con la finalidad de reducir las formas de agresividad de los niños y niñas de educación primaria, promoviendo actitudes de sensibilización, cooperación, comunicación y solidaridad. Facilitan el encuentro con los otros y el acercamiento a la naturaleza. Buscan la participación de todos, predominando los objetivos colectivos sobre las metas individuales.

RECOMENDACIONES

- ✓ Sabiendo que el juego es una actividad lúdica y se convierte en una actividad placentera donde el ser humano se libera de tensiones, y de las reglas impuestas por la cultura. Se recomienda hacer diferentes actividades lúdicas para tener una buena coordinación con las habilidades sociales.

- ✓ Existe una relación recíproca entre el juego y el desarrollo de las habilidades sociales; de tal modo que se pretende fortalecer la participación, las relaciones interpersonales, la cooperación, la interacción entre estudiantes y la comunicación.

- ✓ Se debe promover los juegos deportivos o lúdicos que tratan de buscar disminuir las manifestaciones de agresividad en los juegos, promoviendo actitudes de sensibilización, cooperación, comunicación y solidaridad. Facilitan el encuentro con los otros y el acercamiento a la naturaleza. Buscan la participación de todos, predominando los objetivos colectivos sobre las metas individuales.

REFERENCIAS CITADAS

- Avellaneda, G. (2012). *Aplicación de un plan tutorial para desarrollar capacidades de liderazgo en los estudiantes de la I.E “Dos de Mayo de 1866” Chunchuca, Distrito de Colasay-Jaén, año 2011*. Cajamarca.
- Becerra, N. y Mondragón (2013). *Aplicación de un programa de habilidades sociales para mejorar las relaciones interpersonales en los estudiantes del segundo grado de educación primaria de la I.E. N° 17406 Jaén*. Universidad César Vallejo. Trujillo.
- Calderón, N. (2009). *Estrategias afectivas para desarrollar habilidades sociales (comunicación, asertividad y empatía) en el área de Persona Familia y Relaciones Humanas en los estudiantes del primer grado de educación secundaria de la I. E. “Alfonso Villanueva Pinillos” ex Agropecuario. Jaén, Perú*.
- Camacho, L.J. (2012). *El juego cooperativo como promotor de habilidades sociales en niñas de 5 años*. Universidad Católica del Perú. Lima
- Cardenás, E. y Guevara, L. (2014). *Plan estratégico basado en cultura organizacional participativa y mejora de las relaciones interpersonales entre trabajadores de la Institución Educativa Aplicación del I. E. S. P. P. “V.A.B” - Jaén*. Tesis.
- Cázares, Y. (1988). *Manejo efectivo de un grupo*. México: Trillas.
- Cortés, V. (2006). *Estudio de los Valores de Liderazgo y Responsabilidad Social de Alumnos que participan en grupos estudiantiles en la Universidad de Toronto*. Canadá.
- Díaz, E. y Vela, Z. (2011). *Estrategias socio afectivas de aprendizaje para mejorar el rendimiento académico del área de comunicación en los estudiantes del tercer y cuarto grado de primaria de la institución educativa N° 16131 de Mangaypa – Jaén*. Cajamarca, Perú.
- Fernández, R. (2007) *Introducción a la evaluación psicológica I*, Salamanca Psicología Pirámide.

- Gardner, H. (2001). *La inteligencia reformulada: Las inteligencias múltiples en el siglo XXI*. Barcelona: Paidós.
- Gardner, H. (1993). *Multiple intelligences: the theory in practice*. New York. Basic Books.
- Garvey, C. (1985). *El juego infantil*. Buenos Aires Ed. Morata.
- Gil, D. (1983). *Tres paradigmas básicos en la enseñanza de las ciencias*, Vol I. España.<http://www.uv.es/vilches/documentos%20enlazados/Articulo-cts.pdf>
- Goleman, D. (1996), *Inteligencia Emocional*, Barcelona, España: Kairós, S.A.
- Grellet, C. (2000). *El juego entre el nacimiento y los 7 años: un manual para ludotecarias*. UNESCO. Francia.
- Hidalgo y Abarca. (1991). *Comunicación Interpersonal. Programa de Entrenamiento de Habilidades Sociales*. Santiago: Universidad Católica de Chile.
- Iglesias (1999). *Buen Trato con niños y niñas*. Lima, Perú: CESIP.
- Maslow, A. (1943). *A Theory of Human Motivation*. Toronto, Canadá.
- Ministerio de Educación. (2008). *Aprendiendo a resolver conflictos en las instituciones*. Lima, Perú: Imaggio S.A.C.
- Monjas, I. (1999). *Programa de enseñanza de habilidades de interacción social (PEHIS) para niños y niñas en edad escolar*. Madrid: CEPE.
- Monjas, M^a I. (1992). *La competencia social en la edad escolar*. Diseño, aplicación y validación del “Programa de Habilidades de Interacción Social”. Universidad de Salamanca.
- Moreno, J. (1965). *Psicomúsica y sociodrama*. Buenos Aires: Paidós
- Morillo, V. (1990). *Relaciones Humanas*. México: Limusa.
- Piaget, J. (1966). *Psicología de la inteligencia*. Buenos Aires: Psique

- Puga, L. (2008). Relaciones interpersonales en un grupo de niños que reciben castigo físico y emocional. Tesis para optar el título de Licenciada en Psicología con mención en Psicología Clínica. Pontificia Universidad Católica. Lima.
- Rogers, C. (1964). *Teoría humanista de Carl Rogers*. [On line]. Disponible en: html.rincondelvago.com/teoria-humanista-de-rogers.html.
- Rosas, E. (2007). *Estrategias socio afectivas y su efecto motivador en situaciones de aprendizaje de una lengua extranjera*, desarrollada en el Instituto Universitario Tecnológico de Ejido (IUTE). Mérida.
- Sanz, M. (2003). Entrenamiento en Habilidades Sociales aplicado a jóvenes tímidos. Universidad de Salamanca, España.
- Veitimilla, V. (2011). *La interacción social y su repercusión en el interaprendizaje de los estudiantes de la facultad de Ciencias Agrarias de la Universidad estatal Península de Santa Elena*. Ecuador.
- Vygotsky, L. (1987). *Historia del desarrollo de las funciones psíquicas superiores*. La Habana: Editorial científico- técnica

El juego en el desarrollo de las habilidades sociales en estudiantes de educación primaria

INFORME DE ORIGINALIDAD



FUENTES PRIMARIAS

1	repositorio.untumbes.edu.pe Fuente de Internet	4%
2	docplayer.es Fuente de Internet	2%
3	repositorio.ulvr.edu.ec Fuente de Internet	2%
4	repositorio.ute.edu.ec Fuente de Internet	2%
5	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	1%
6	Submitted to Corporación Universitaria Minuto de Dios, UNIMINUTO Trabajo del estudiante	1%
7	hdl.handle.net Fuente de Internet	1%
8	repositorio.uss.edu.pe Fuente de Internet	1%



9	dspace.tdea.edu.co Fuente de Internet	1 %
10	1library.co Fuente de Internet	1 %
11	repositorio.unc.edu.pe Fuente de Internet	1 %
12	studylib.es Fuente de Internet	1 %
13	www.buenastareas.com Fuente de Internet	1 %
14	dspace.unitru.edu.pe Fuente de Internet	1 %
15	repositorio.uladech.edu.pe Fuente de Internet	1 %
16	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
17	pt.slideshare.net Fuente de Internet	<1 %
18	repositorio.unsa.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
19	www.slideshare.net Fuente de Internet	<1 %
20	repositorio.unheval.edu.pe Fuente de Internet	<1 %

21 Submitted to Aliat Universidades <1 %
Trabajo del estudiante

22 Submitted to Universidad ESAN -- Escuela de <1 %
Administración de Negocios para Graduados
Trabajo del estudiante

Excluir citas Activo

Excluir coincidencias < 15 words

Excluir bibliografía Activo



Dr. Segundo Oswaldo Alburquerque Silva
Asesor.