UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN MARTÍN - TARAPOTO

ESCUELA DE POSGRADO

UNIDAD DE POSGRADO DE LA

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES

PROGRAMA DE MAESTRÍA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

Relación entre la participación en el juego y el desarrollo de las habilidades sociales de los niños y niñas de 3 y 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 451 del caserío Betania, distrito de Nueva Cajamarca en el año 2014

Tesis para optar el grado académico de Maestro en Ciencias de la Educación con mención en Psicopedagogía

AUTOR :

Delicia Villavicencio López

ASESOR :

Lic. M. Sc. Carmela Elisa Salvador Rosado

Tarapoto - Perú

2019

Repositorio Digital de Ciencia, Tecnología e Innovación de Acceso Abierto

UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN MARTÍN TARAPOTO - PERU

Esta obra está bajo una Licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-Compartirigual 2.5 Perú.
Vea una copia de esta licencia en http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/2.5/pe/

Obra publicada con autorización del autor

UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN MARTÍN - TARAPOTO

ESCUELA DE POSGRADO

UNIDAD DE POSGRADO DE LA

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES

PROGRAMA DE MAESTRÍA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

Relación entre la participación en el juego y el desarrollo de las habilidades sociales de los niños y niñas de 3 y 4 años de la Institución Educativa Inicial N°451 del caserío Betania, distrito de Nueva Cajamarca en el año 2014

Tesis para optar el grado académico de Maestro en Ciencias de la Educación con mención en Psicopedagogía

AUTOR:

Delicia Villavicencio López

ASESOR:

Lic. M. Sc. Carmela Elisa Salvador Rosado

Tarapoto - Perú

2019

UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN MARTÍN - TARAPOTO

ESCUELA DE POSGRADO

UNIDAD DE POSGRADO DE LA

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES

PROGRAMA DE MAESTRÍA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

Relación entre la participación en el juego y el desarrollo de las habilidades sociales de los niños y niñas de 3 y 4 años de la Institución Educativa Inicial N°451 del caserío Betania, distrito de Nueva Cajamarca en el año 2014

Tesis para optar el grado académico de Maestro en Ciencias de la Educación con mención en Psicopedagogía

AUTOR:

Delicia Villavicencio López

ASESOR:

Lic. M. Sc. Carmela Elisa Salvador Rosado

Tarapoto - Perú

2019

UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN MARTÍN - TARAPOTO

ESCUELA DE POSGRADO

UNIDAD DE POSGRADO DE LA

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES

PROGRAMA DE MAESTRÍA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

Relación entre la participación en el juego y el desarrollo de las habilidades sociales de los niños y niñas de 3 y 4 años de la Institución Educativa Inicial N°451 del caserío Betania, distrito de Nueva Cajamarca en el año 2014

AUTOR:

Delicia Villavicencio López

Sustentada y aprobada el 08 de marzo del 2019, ante el siguiente Jurados:

.....	.....
Dr. Luis Manuel Vargas Vásquez	**Lic. Mg. Laura Epifania Vera Azurín**
Presidente	**Secretaria**
.....	.....
Lic. Mg. Rossana Rocío Salvatierra Juro	**Lic. M. Sc. Carmela Elisa Salvador Rosado**
Miembro	**Asesor**

© Delicia Villavicencio López - 2019
Todos los derechos reservados

UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN MARTÍN - TARAPOTO

ESCUELA DE POSGRADO

UNIDAD DE POSGRADO DE LA

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES

PROGRAMA DE MAESTRÍA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

Relación entre la participación en el juego y el desarrollo de las habilidades sociales de los niños y niñas de 3 y 4 años de la Institución Educativa Inicial N°451 del caserío Betania, distrito de Nueva Cajamarca en el año 2014

El suscrito declara que el presente trabajo de tesis es original en su contenido y en su forma

Br. Delicia Villavicencio López	**Lic. M. Sc. Carmela Elisa Salvador Rosado**
Ejecutor	**Asesor**

Declaratoria de autenticidad

Delicia Villavicencio López, con DNI N° 01040607**,** egresada de la Escuela de Posgrado de la UNSM - T, Unidad de Posgrado de la Facultad de Educación y Humanidades, Programa de Maestría en Ciencias de la Educación con mención en Psicopedagogía, autor de la tesis que lleva como título: **Relación entre la participación en el juego y el desarrollo de las habilidades sociales de los niños y niñas de 3 y 4 años de la Institución Educativa Inicial N°451 del caserío Betania, distrito de Nueva Cajamarca en el año 2014.**

Declaro bajo juramento que:

1. La tesis presentada es de mi autoría.
2. La redacción fue realizada respetando las citas y referencias de las fuentes bibliográficas consultadas.
3. Toda la información que contiene la tesis no ha sido auto plagiada;
4. Los datos presentados en los resultados son reales, no han sido alterados ni copiados, por tanto, la información de esta investigación debe considerarse como aporte a la realidad investigada.

Por lo antes mencionado, asumo bajo responsabilidad las consecuencias que deriven de mí accionar, sometiéndome a las leyes de nuestro país y normas vigentes de la Universidad Nacional de San Martín – Tarapoto.

Tarapoto, 08 de marzo del 2019.

Br. Delicia Villavicencio López

DNI N° 01040607

Formato de autorización NO EXCLUSIVA para la publicación de trabajos de investigación, conducentes a optar grados académicos y títulos profesionales en el Repositorio Digital de Tesis

1. Datos del autor:

Apellidos y nombres: VILLAVICENCIO LOPEZ DELICIA	
Doctorado / Maestría / Segunda Especialidad: MAESTRIA	**Teléfono:** 967918842
Correo electrónico : villavicenciolopezdelicia@gmail.com	**DNI:** 01040607

(En caso haya más autores, llenar un formulario por autor)

2. Datos Académicos

Facultad de: EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
Programa de: MAESTRÍA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

3. Tipo de trabajo de investigación

Tesis	(X)	Trabajo de investigación	( )
Trabajo de suficiencia profesional	( )		

4. Datos del Trabajo de investigación

Titulo : Relación entre la participación en el juego y el desarrollo de habilidades sociales de los niños y niñas de 3 y 4 años de la Institución Educativa Inicial N°451 del caserio Betania, distrito de Nueva Cajamarca en el año 2014
Año de publicación: 2019

5. Tipo de Acceso al documento

Acceso público *	(X)	Embargo	( )
Acceso restringido **	( )		

Si el autor elige el tipo de acceso abierto o público, otorga a la Universidad Nacional de San Martín – Tarapoto, una licencia **No Exclusiva**, para publicar, conservar y sin modificar su contenido, pueda convertirla a cualquier formato de fichero, medio o soporte, siempre con fines de seguridad, preservación y difusión en el Repositorio de Tesis Digital. Respetando siempre los Derechos de Autor y Propiedad Intelectual de acuerdo y en el Marco de la Ley 822.

En caso que el autor elija la segunda opción, es necesario y obligatorio que indique el sustento correspondiente:

6. Originalidad del archivo digital.

Por el presente dejo constancia que el archivo digital que entrego a la Universidad Nacional de San Martín - Tarapoto, como parte del proceso conducente a obtener el título profesional o grado académico, es la versión final del trabajo de investigación sustentado y aprobado por el Jurado.

7. Otorgamiento de una licencia *CREATIVE COMMONS*

Para investigaciones que son de acceso abierto se les otorgó una licencia *Creative Commons,* con la finalidad de que cualquier usuario pueda acceder a la obra, bajo los términos que dicha licencia implica

https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/2.5/pe/

El autor, por medio de este documento, autoriza a la Universidad Nacional de San Martín - Tarapoto, publicar su trabajo de investigación en formato digital en el Repositorio Digital de Tesis, al cual se podrá acceder, preservar y difundir de forma libre y gratuita, de manera íntegra a todo el documento.

Según el inciso 12.2, del artículo 12º del Reglamento del Registro Nacional de Trabajos de Investigación para optar grados académicos y títulos profesionales - RENATI **"Las universidades, instituciones y escuelas de educación superior tienen como obligación registrar todos los trabajos de investigación y proyectos, incluyendo los metadatos en sus repositorios institucionales precisando si son de acceso abierto o restringido, los cuales serán posteriormente recolectados por el Repositorio Digital RENATI, a través del Repositorio ALICIA".**

.....

Firma y huella del Autor

8. Para ser llenado en el Repositorio Digital de Ciencia, Tecnología e Innovación de Acceso Abierto.

Fecha de recepción del documento:

01/09/2021

UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN MARTIN – T.
Repositorio Digital de Ciencia, Tecnología e Innovación de Acceso Abierto – UNSM-T

.....

Ing. M. Sc. Alfredo Ramos Perea
Responsable

***Acceso abierto**: uso lícito que confiere un titular de derechos de propiedad intelectual a cualquier persona, para que pueda acceder de manera inmediata y gratuita a una obra, datos procesados o estadísticas de monitoreo, sin necesidad de registro, suscripción, ni pago, estando autorizada a leerla, descargarla, reproducirla, distribuirla, imprimirla, buscarla y enlazar textos completos (Reglamento de la Ley No 30035).

** **Acceso restringido:** el documento no se visualizará en el Repositorio.

Dedicatoria

A mis hijos por su apoyo incansable.

Agradecimiento

A la Directora de la Institución Educativa Inicial N° 451 del caserío Betania, distrito de Nueva Cajamarca y a todas las docentes, por su apoyo y tiempo brindado para la ejecución de esta investigación.

A los estudiantes de 3 y 4 años de edad del nivel inicial de la Institución Educativa por su activa participación en todas las actividades desarrolladas como parte del proyecto.

A la Lic. M. Sc. Carmela Elisa Salvador Rosado, por su asesoría constante desde la planificación de la investigación, la ejecución y la redacción del informe final.

El autor.

Índice general

Pág.

Dedicatoria.....vii
Agradecimiento viii
Índice general ix
Índice de tablas xi
Índice de gráficos o figuras xii
Resumen xiii
Abstract.....xiv

Introducción 1

CAPÍTULO I: REVISIÓN BIBLIOGRÁFICA…… 6
1.1 Antecedentes …….. 6
1.2 Marco Teórico……. 9

CAPÍTULO II: MATERIAL Y MÉTODOS……. 24
2.1. Tipo y nivel de investigación……. 24
2.2. Diseño de investigación…….. 24
2.3. Variables de la investigación …… 25
2.3.1. Variable 01: Participación en el juego …….……. 25
2.3.2. Variable 02: Habilidades sociales ……..… 25
2.3.3. Operacionalización de las variables……... 26
2.4. Población y Muestra……..……..… 27
2.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos…….……..… 27
2.6. Técnicas de procesamiento y análisis de datos……..……..… 27

CAPÍTULO III: RESULTADOS Y DISCUSIÓN…… 32
3.1 Resultados……... 32
3.2 Discusión……. 37

CONCLUSIONES…… 40

RECOMENDACIONES…… 41

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS……. 42

ANEXOS…….. 46
Anexo 1: Matriz de consistencia…… 47
Anexo 2: Instrumentos para la recolección de datos……. 49
Anexo 3: Tablas de datos generales…….. 51
Anexo 4: Prueba de confiabilidad de los instrumentos…….. 53
Anexo 5: Validez de los instrumentos por juicio de expertos…… 57

Índice de tablas

Pág.

Tabla 1: Operacionalización de la variable 01 Participación en el juego…….. 26

Tabla 2: Operacionalización de la variable 02 Habilidades Sociales …… 26

Tabla 3: Interpretaciones de coeficiente de correlación de Pearson…… 29

Tabla 4: Codificación de las variables……..…….. 30

Tabla 5: Parámetros de la variable Participación en el juego…… 30

Tabla 6: Parámetros de las dimensiones de la variable Participación en el juego….. 30

Tabla 7: Parámetros de la variable Habilidades sociales…….....…… 31

Tabla 8: Parámetros las dimensiones de la variable Habilidades sociales…….. 31

Tabla 9: Nivel de participación en el juego de los niños y niñas de 3 y 4 años de la I.E.I. N° 451, Betania-Nueva Cajamarca, según dimensiones……... 32

Tabla 10: Nivel de desarrollo de las habilidades sociales de los niños y niñas de 3 y 4 años de la I.E.I. N° 451, Betania-Nueva Cajamarca, según dimensiones... 34

Tabla 11: Verificación de hipótesis respecto a la relación entre la participación en el juego y el desarrollo de las habilidades sociales de los niños y niñas de 3 y 4 años de la I.E.I. N° 451, Betania-Nueva Cajamarca……..... 37

Índice de figuras

Pág.

Figura 1: Nivel de participación en el juego según eje vertical …… 32

Figura 2: Nivel de participación en el juego según eje horizontal …… 33

Figura 3: Nivel de participación en el juego de niños y niñas …… 33

Figura 4: Desarrollo de habilidades primarias en niños y niñas …… 34

Figura 5: Desarrollo de habilidades avanzadas en niños y niñas …… 35

Figura 6: Desarrollo de habilidades relacionadas con los sentimientos …….. 35

Figura 7: Desarrollo de habilidades para solucionar el conflicto…… 36

Figura 8: Desarrollo de habilidades sociales en niños y niñas…… 36

Resumen

El objetivo del presente estudio fue determinar el tipo de relación entre la participación en el juego y el desarrollo de las habilidades sociales de los niños y niñas de 3 y 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 451 del caserío Betania, distrito de Nueva Cajamarca en el año 2014. El tipo de investigación fue básica, con nivel descriptivo y diseño correlacional, con una muestra de 25 niños y niñas de 3 y 4 años de edad. Los instrumentos que se usaron fueron dos listas de cotejo, validadas por criterio de expertos. La hipótesis alterna afirmaba la existencia de relación positiva entre la participación en el juego y el desarrollo de las habilidades sociales en los niños y niñas de 3 y 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 451 del caserío Betania, en el año 2014. Los resultados indican que el nivel de participación en el juego fue alto en un 84%, tanto en los ejes vertical y horizontal, y regular en un 16%. Por tanto, el puntaje medio de participación en el juego, es alto 30.3±5.4 con aproximadamente alto grado de variabilidad 33.3%. El nivel de desarrollo de las habilidades sociales fue regular en el 76% en las dimensiones: primarias, avanzadas, relacionadas con los sentimientos y para solucionar conflictos; nivel de desarrollo alto en el 20% y nivel bajo en un 4%. En tanto que, el puntaje medio de habilidades sociales es regular 21.1±6.4 con alto grado de variabilidad 39.3%. Finalmente se ha llegado a la conclusión que existe relación positiva entre la participación en el juego y el desarrollo de las habilidades sociales en los niños y niñas de 3 y 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 451 del caserío Betania, distrito de Nueva Cajamarca en el año 2014. Siendo que, entre la participación en el juego y el desarrollo de habilidades sociales existe una correlación positiva considerable ($\gamma = 0.7784$), con un 60.60% de variación en la variable habilidades sociales, debido a que es explicada por la intervención de la participación en el juego.

Palabras clave: Participación, juego, habilidades, sociales, [caserío], Betania, [distrito], Nueva Cajamarca, 2014.

Absract

The objective of the present study was to determine the type of relationship between participation in play and the development of social skills of 3- and 4-year-old children of the Institución Educativa Inicial N° 451 del caserío Betania, district of Nueva Cajamarca in the year 2014. The type of research was basic, with descriptive level and correlational design, with a sample of 25 boys and girls aged 3 and 4 years old. The instruments used were two checklists, validated by expert criteria. The alternative hypothesis affirmed the existence of a positive relationship between participation in play and the development of social skills in 3- and 4-year-old children of the Institución Educativa Inicial N° 451 del caserío Betania, in 2014. The results indicate that the level of participation in play was high in 84%, both in the vertical and horizontal axes, and regular in 16%. Therefore, the mean score of participation in the game, is high 30.3±5.4 with approximately high degree of variability 33.3%. The level of development of social skills was regular in 76% in the dimensions: primary, advanced, related to feelings and to solve conflicts; high level of development in 20% and low level in 4%. Meanwhile, the mean score of social skills is regular 21.1±6.4 with a high degree of variability 39.3%. Finally, it has been concluded that there is a positive relationship between the participation in the game and the development of social skills in children aged 3 and 4 years old of the Initial Educational Institution N° 451 of the Betania hamlet, district of Nueva Cajamarca in 2014. Being that, between the participation in the game and the development of social skills there is a considerable positive correlation ($\gamma = 0.7784$), with a 60.60% of variation in the variable social skills, because it is explained by the intervention of the participation in the game.

Key words: Participation, play, skills, social, [hamlet], Betania, [district], Nueva Cajamarca, 2014.

UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN MARTÍN
COORDINACIÓN
CENTRO DE IDIOMAS

Introducción

Desde el inicio de la vida el ser humano se enfrenta a un mundo lleno de experiencias y sensaciones que asombra, inquieta y cautiva. El niño está constantemente sometido a diversos estímulos, que influyen, en los pensamientos, actitudes, formas de pensar, necesidades e inclinaciones. Lentamente, y conforme avanza en su desarrollo, las vivencias van adquiriendo gran importancia y llegan a ser muy influyentes en la formación de la identidad, personalidad y proceso de socialización, dentro del cual el juego cobra especial relevancia (Campos, Chacc y Gálvez, 2006).

El juego, aquella actividad con la que se aprende, se disfruta, se interactúa, se elaboran conflictos, ayuda a dar a conocer al entorno de los sentimientos y pensamientos, a mostrar tal cual somos, de una forma simbólica. En este sentido, se afirma que el juego es un medio por el que se comienza a entender cómo funciona el mundo y las formas en que uno puede integrarse en él, cumpliendo de este modo un rol fundamental en el crecimiento y desarrollo físico, emocional, intelectual y social de los sujetos (Campos et al., 2006).

El juego es muy importante a lo largo de toda la vida, pero sobre todo en la etapa de educación infantil, ya que es un recurso educativo para la maduración. A la vez que tiene un papel muy importante en el desarrollo armonioso de la personalidad, ya que tanto en la escuela como en el entorno familiar los niños emplean gran parte de su tiempo a jugar, ya sea con una intencionalidad pedagógica o de entretenimiento.

La interacción social que conlleva el juego es determinante para el desarrollo integral de los niños, ya que repercute significativamente en la vida adulta. Jaramillo (2006) explica que la calidad de las relaciones sociales tempranas tiene influencia importante sobre la capacidad de interactuar.

El juego tiene gran poder socializante, pues ayuda al niño a salir de sí mismo, a respetar las reglas que hacen posible una convivencia pacífica, a compartir y a cuidar su entorno. Los juegos tradicionales cumplen esta función ya que permite relacionarse con los demás y adquirir valores. Por este carácter educativo que tienen los juegos, sobre todos los que realizan en grupos de dos o más, la escuela es el espacio propicio para observar los aprendizajes sociales que los niños y niñas en edad preescolar van adquiriendo.

Entre las habilidades que el niño adquiere a través del juego, se encuentran las sociales, que evolucionan por el contacto que se establece con el medio. Dichas habilidades cumplen con ciertas funciones que, de acuerdo con Mures (2009) suscitan el aprendizaje de la reciprocidad, de conductas cooperativas, el desarrollo de la empatía, la capacidad de asumir roles adaptándose a diferentes situaciones y desarrollar el autocontrol y la autorregulación de la conducta.

En el marco de este análisis sobre el tema se puede advertir que a pesar del conocimiento que tienen los docentes sobre el potencial del juego para el desarrollo de niños y niñas, en gran parte de las instituciones educativas no se le considera en su real dimensión, no se aprovecha su importante valor. Siendo indispensable comprender la forma en que funciona, lo que nos comunican los educandos por medio de éste, sus motivaciones al jugar, al crear su mundo imaginario, otorgando al juego la importancia y seriedad que se merece, pues, si lo sabemos utilizar, se puede convertir en un potente estrategia de trabajo para educadores y educadoras.

La enseñanza de las habilidades sociales es una responsabilidad de las instituciones y debe ser una preocupación constante de ésta el proveer a niños y niñas de comportamientos y actitudes socialmente aceptados, lo que lleva a poner de manifiesto la necesidad de incluir programas de enseñanza de las habilidades sociales dentro de ellas (Fundación Bernard Van Leer, 2000). Por otro lado, la infancia es la etapa de la vida más importante para el desarrollo de las capacidades interpersonales, estas interrelaciones con las personas significativas es un proceso vincular y cargado de afectividad, donde niños y niñas aprenden con el otro. La finalidad es que ellos estructuren su personalidad teniendo como base un desarrollo integral y armónico, que se manifieste en el equilibrio entre cuerpo, mente, afectividad y espiritualidad, lo cual le permitirá enfrentar de manera exitosa las situaciones que se le presenten (Ministerio de Educación, 2009).

Por eso, la motivación que dinamiza la presente investigación reside en la preocupación generada en la Institución Educativa Inicial N° 415, del caserío Betania, ubicada en la jurisdicción del distrito de Nueva Cajamarca a fin de conocer si las rutinas lúdicas poseen los momentos, los espacios y las experiencias que puedan fortalecer el desarrollo de las habilidades sociales en los niños y niñas de 3 y 4 años de edad, en ese sentido se plantea la situación relacional problematizada entre dos variables específicas que son la participación

en el juego y el desarrollo de las habilidades sociales, para que luego de su esclarecimiento se generen conceptos claros y se puedan implementar estrategias pedagógicas en el marco de los juegos infantiles.

Todo el análisis anterior condujo a plantear el siguiente problema de investigación: ¿Cuál es la relación entre la participación en el juego y el desarrollo de las habilidades sociales de los niños y niñas de 3 y 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 451 del caserío Betania, distrito de Nueva Cajamarca en el año 2014?

Las suposiciones hechas a partir de los datos previos se plantearon en la hipótesis alterna (H_1): Existe relación positiva entre la participación en el juego y el desarrollo de las habilidades sociales de los niños y niñas de 3 y 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 451 del caserío Betania, distrito de Nueva Cajamarca en el año 2014. Así mismo la hipótesis nula (H_0): No existe relación positiva entre la participación en el juego y el desarrollo de las habilidades sociales de los niños y niñas de 3 y 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 451 del caserío Betania, distrito de Nueva Cajamarca en el año 2014.

La investigación realizada tiene gran importancia, pues como se conoce, es imperiosa la necesidad de desarrollar habilidades sociales que permitan una inserción positiva del niño en su entorno social, que en principio es el hogar y la escuela. El juego organizado, planificado con fines pedagógicos, con fines de socialización, con un monitoreo oportuno, es una herramienta sorprendente en el desarrollo de las habilidades sociales en el niño; en tal sentido esta investigación es importante, porque aporta información minuciosa para el análisis de estas dos variables de estudio y que en manos de las docentes de educación inicial puede convertirse en un gran aporte para la labor docente diaria.

Las limitaciones que se presentaron en el desarrollo de la investigación principalmente fueron con respecto al tiempo que demoró la toma de datos, ya que se utilizó la técnica de la observación; sin embargo, no hubo contratiempos.

El Objetivo General de la investigación

Determinar el tipo de relación entre la participación en el juego y el desarrollo de las habilidades sociales de los niños y niñas de 3 y 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 451 del caserío Betania, distrito de Nueva Cajamarca en el año 2014.

Los Objetivos Específicos, planteados fueron:

- Identificar el nivel de participación en el juego de los niños y niñas de 3 y 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 451 del caserío Betania, distrito de Nueva Cajamarca en el año 2014, en las dimensiones de eje vertical y eje horizontal.
- Identificar el nivel de desarrollo de las habilidades sociales de los niños y niñas de 3 y 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 451 del caserío Betania, distrito de Nueva Cajamarca en el año 2014, en las dimensiones de habilidades primarias, avanzadas, relacionadas con los sentimientos y habilidades para solucionar el conflicto.
- Establecer la relación entre la participación en el juego y el desarrollo de las habilidades sociales de los niños y niñas de 3 y 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 451 del caserío Betania, distrito de Nueva Cajamarca en el año 2014.

El tipo de investigación; fue básica con nivel descriptivo y diseño correlacional. El procedimiento fue en primer lugar la elaboración de los instrumentos de recojo de información, validación de los mismos, aplicación de los instrumentos y luego se realizó el procesamiento estadístico y análisis de datos.

La Población; objeto de estudio estuvo conformada por 25 niños y niñas de 3 y 4 años de edad. La muestra fue la totalidad de la población.

La Variable 01; fue la participación en el juego, la cual se define como el desempeño de la actividad esencial del niño, cual le proporciona placer, expresar sentimientos que le son propios, desempeñar roles, demostrar destrezas, comunicarse e interactuar con otros niños. La participación en el juego le permite, al niño, experimentar potencialidades, desarrollar habilidades y destrezas, aprender aptitudes y actitudes (Andrade y Ante, 2010). Esta variable se ha estudiado en las dimensiones: eje vertical y eje horizontal.

La Variable 02; fue habilidades sociales, la cual se definió como la capacidad compleja de conductas habilidosas emitidas por un individuo en un contexto interpersonal determinado, donde expresa sus sentimientos, actitudes, deseos, opiniones o derechos de un modo adecuado a la situación, respetando esas conductas en los demás y que generalmente resuelven los problemas inmediatos de la situación mientras minimizan la probabilidad de futuros problemas (Monjas y Gonzáles, 2000). Esta variable comprende las dimensiones:

habilidades primarias, habilidades avanzadas, habilidades relacionadas con los sentimientos y habilidades para solucionar el conflicto.

La tesis se estructura en tres capítulos, conclusiones, recomendaciones y anexos. En el primer capítulo se ha realizado una revisión bibliográfica de antecedentes y bases teóricas relacionadas con el juego y las habilidades sociales. En el segundo capítulo se describe los materiales y métodos de investigación utilizados. En el tercer capítulo se presentan los resultados, se analizan, comparan e interpretan los resultados en correspondencia con las bases teóricas y antecedentes. Luego se presentan las conclusiones y recomendaciones. Finalmente se incluyen en los anexos los instrumentos de recojo de información, así como fotografías que evidencian el proceso de investigación realizado.

CAPÍTULO I
REVISIÓN BIBLIOGRÁFICA

1.1 Antecedentes

Al realizar la búsqueda de antecedentes de la presente investigación, se han encontrado importantes investigaciones, las cuales se exponen a continuación:

Internacional

Martínez (2012) en su tesis titulada: "Los juegos cooperativos y su relación con el desarrollo de Habilidades Sociales en la Educación Inicial", estudio realizado en tres jardines de la localidad de Caseros, Provincia de Buenos Aires, investigación de tipo cualitativo puro tipo documental, de alcance descriptivo, con una muestra de tres docentes a cargo de la sección de cinco años de las instituciones educativas elegidas, habiendo utilizado cuestionarios estructurados. Entre sus conclusiones menciona que tomando en referencia que el objetivo primordial de la educación en el nivel inicial es socializar al niño, los centros educativos del nivel inicial deben promover planes de mejora para que los niños participen y de ese modo construyan sus propias habilidades sociales; tomando en cuenta el grupo etáreo que asiste a estas escuelas. Una forma de adquirir estas habilidades es a través de la implementación del juego cooperativo.

Fernández, Gonzáles y Herazo (2014) en su tesis denominada: "Análisis del desarrollo de la integración social a través de estrategias lúdico-recreativas en los niños (as) del nivel preescolar de la institución educativa Corazón de María", realizado en Cartagena, Colombia, estudio de tipo cualitativo con enfoque fenomenológico, carácter descriptivo, con una muestra de 30 niños y niñas, 03 padres de familia, 01 maestra y 01 directivo; las técnicas aplicadas fueron la observación y la encuesta, se aplicaron guías de observación, diario de campo y cuestionario. Entre sus conclusiones mencionan que el juego es pieza clave en la educación del niño sobre todo en el preescolar, ya que es en esta etapa que el niño (a) desarrolla o fortalece sus habilidades para ir definiendo su personalidad, por tanto el maestro (a) no debe tomar al juego como actividad de relleno en el aula, porque éste le ofrece al niño (a) un atmósfera psicológica en el que se sentirá seguro y libre de actuar, reflexionar y opinar, de ser más afectivo, y desplegar su creatividad.

Carrillo (2015) en su tesis: "Validación de un programa lúdico para la mejora de las habilidades sociales en niños de 9 a 12 años", realizado en Granada, España, investigación de tipo básica, con una muestra de 112 estudiantes: 65 niños y 47 niñas del cuarto, quinto y sexto grado de primaria, se utilizó cuestionarios para la recolección de información. Al final llegó a concluir que los efectos del programa JAHSO sobre el grupo experimental fueron positivos, ya que los estudiantes del experimento mostraron comportamientos más asertivos, disminuyendo comportamientos agresivos y pasivos, así como la ansiedad social. Así también expone que es importante formar a los docentes sobre habilidades sociales con el propósito de que puedan ellos implantar programas de enseñanza destinados a ese fin.

Taipe (2013) en su investigación titulada: "El juego infantil como proceso de socialización en niños y niñas de 4 a 5 años del Centro Educativo Episcopal Catedral de el Señor", trabajo de investigación realizado en Quito – Ecuador, estudio de tipo cuanti – cualitativo, de campo, bibliográfica, documental y tecnológica, con una población muestral de 25 estudiantes y 01 docente, a quienes se les aplicó un cuestionario con preguntas cerradas con alternativas. Entre sus conclusiones menciona que existe influencia entre el juego infantil que utilizan las docentes en el proceso de socialización, por tanto afirma que a mayor nivel y calidad de juegos que se utilicen existe mayor nivel de socialización de los niños y niñas.

Nacional

Ortecho y Quijano (2011) en su tesis: "Programa de juegos cooperativos para mejorar el desarrollo social de los niños de 4 años del J.N. 207 Alfredo Pinillos Goicochea de la ciudad de Trujillo, en el año 2011", investigación de tipo aplicativo, cuantitativo con diseño cuasi – experimental, con grupo experimental y grupo control, con una población muestral de 36 niños distribuidos en 18 niños en el grupo experimental y 18 en el grupo control. A quienes se les aplicó una lista de cotejo luego de su participación en los juegos cooperativos. Entre sus conclusiones, mencionan que el programa de juegos cooperativos ha permitido mejorar significativamente el desarrollo social en los niños. Los niños y niñas del grupo experimental mejoraron su desarrollo social con una diferencia de 13.1 entre el pre-test y post test. Según los indicadores del instrumento lograron un mejor desempeño en los indicadores de Actitudes Sociales e Identidad Personal y Autonomía, logrando una diferencia de 4.6 en ambos. En menor proporción lograron una diferencia de 3.9 en el indicador de Relaciones de Convivencia Democrática.

Camacho (2012) en su tesis que se titula: "El juego cooperativo como promotor de habilidades sociales en niñas de 5 años", estudio realizado en una institución privada de Lima, investigación de tipo descriptivo, con una muestra de 16 niñas de 5 años de edad, con quienes se aplicó la técnica de observación y como instrumento la lista de cotejo. Entre sus conclusiones menciona que el juego cooperativo brinda espacios a las alumnas para poner en práctica sus habilidades sociales, destrezas de organización y mejora los niveles de comunicación. Los juegos cooperativos promueven un clima adecuado en el aula. Las habilidades relacionadas a los sentimientos y manejo de agresión se han incrementado de manera significativa. Mientras que las habilidades básicas no han presentado mayor modificación luego del uso de los juegos.

Cotrina (2015) en su tesis que lleva por título: "Habilidades sociales en niños de cuatro años durante sus actividades de juego", realizado en Lima, investigación de nivel exploratorio, descriptiva, con una población de 16 niños y niñas de cuatro años de edad y muestra de 4 niños y 4 niñas elegidos al azar. Se aplicó la técnica de la observación y una ficha de observación con ítems con sus respectivos indicadores. Entre sus conclusiones menciona que el juego ayuda a los niños y a las niñas a desarrollarse y a conocerse, ya que el juego contribuye a ser mejor persona, porque optimiza el proceso de socialización cuya finalidad es que una persona se integre adecuadamente a la sociedad, y pueda tener la capacidad de manejar sus sentimientos, situaciones de agresión y estrés. Así mismo indica que los diferentes tipos de habilidades sociales no son desarrolladas de forma secuencial o gradualmente, sino que los niños las van evidenciando simultáneamente de acuerdo a las situaciones o experiencias dadas en el día a día, de allí que el juego permite exteriorizar dichas habilidades sociales porque el niño se siente libre y espontáneo pues puede expresar sus sentimientos y emociones mientras interactúa con los demás.

Ramos (2016) en su tesis denominada: "Taller PEQUICLOWN y habilidades sociales en los niños de 5 años de la I.E. Sagrado Corazón de Jesús N° 465 Huancayo", investigación de tipo aplicativa de nivel tecnológico, donde se utilizó el diseño cuasi experimental con dos grupos no equivalentes: grupo experimental y grupo control. Para la recolección de datos se utilizó la técnica de la observación directa no reactiva y se aplicó una ficha de observación, la muestra estuvo constituida por 48 niños de cinco años. Entre sus conclusiones menciona que las habilidades sociales básicas y avanzadas el grupo experimental obtuvo óptimas habilidades sociales básicas (96,30%) y las habilidades sociales avanzadas (44,45%) lo que

indica que el taller “PEQUICLOWN” influyó significativamente en las dimensiones de las habilidades sociales.

1.2 Marco Teórico

La Real Academia de la Lengua Española (2012) define al juego como la acción y efecto de pasar un tiempo de diversión, así mismo indica que un juego está sometido a reglas en el cual se gana o se pierde. También indica que el vocablo jugar, deriva del latín *iocari*, y se define como hacer algo con el sólo fin de entretenerse o divertirse, hacer travesuras, tomar parte en un juego.

Por su parte Jean Piaget, citado por Campos, Chacc y Gálvez (2006) teniendo en cuenta los aspectos psicológicos y educativos del juego, afirma que el juego no es sólo una forma de desahogo o entretenimiento para gastar energía, sino un medio que contribuye y enriquece el desarrollo intelectual del niño.

Según Lev S. Vigotsky citado por Gutiérrez (2002) el juego es una actividad social que permite la interacción con otros niños, y gracias a ello se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio. La capacidad de imaginación y de representación simbólica de la realidad está dada a través del juego simbólico, mediante la interacción y la comunicación que se produce entre el sujeto y su entorno, sobre todo con sus congéneres, convirtiéndose en un conjunto de procedimientos de socialización muy importantes.

Desde una perspectiva antropológica, el juego ha estado siempre unido a la cultura de los pueblos, a su historia, a lo mágico, a lo sagrado, al amor, al arte, a la lengua, a la literatura, a las costumbres, a la guerra. El juego es una constante en todas las civilizaciones. Ha servido de vínculo entre los pueblos y ha facilitado la comunicación entre los seres humanos (Gutiérrez, 2002). En esta misma visión algunos teóricos señalan que el juego es un elemento antropológico fundamental en la educación, ya que potencia la identidad del grupo social, contribuye a fomentar la cohesión y la cooperación del grupo y por tanto, favorece los sentimientos de comunidad, por lo que el juego resulta ser un mecanismo de identificación del individuo y del grupo. Vargas (2002) expone que “Jugar no es estudiar, ni trabajar, pero jugando, el niño aprende a conocer y a comprender el mundo social que le rodea”.

Uniendo los puntos de vista antropológico-social y psicológico, Trigueros (2002) expone que el juego es la actividad propia del niño, la cual construye su personalidad, el juego reúne aspectos fundamentales para su desarrollo pues no sólo le permite satisfacer sus necesidades vitales de acción y expresión, sino ir percibiendo sutilmente los rasgos de su entorno social hasta tocar las raíces culturales de sus mayores.

De acuerdo con las definiciones, por su natural característica y necesidad, se puede aprovechar el juego como un recurso pedagógico valioso para estimular y afianzar las habilidades para que los niños y niñas en edad preescolar desarrollen sus habilidades sociales con mayor éxito.

Las teorías más conocidas acerca del juego son la teoría del excedente energético, la del preejercicio, la de la recapitulación y la de la relajación (Martínez 2002).

La Teoría del **Excedente Energético**, planteado por a mitad del siglo XIX por Herbert Spencer proponía que el juego aparece como consecuencia del exceso de energía que tiene el individuo. Para realizar esta afirmación se apoya en la idea de que la infancia y la niñez son las etapas de la vida en las que el niño no tiene que realizar ningún trabajo para poder sobrevivir, dado que sus necesidades se encuentran cubiertas por la intervención de los adultos, por tanto consume el excedente de su energía a través del juego, ocupando en esta actividad grandes espacios de tiempo que le quedan libres (Martínez, 2012).

La **Teoría del Preejercio**, en 1898, Grooss sostuvo que, la niñez es una etapa en la que el niño se prepara para ser adulto, practicando a través del juego las distintas funciones que tendrá que desempeñar cuando alcance ese estatus. Indica Ortega (1992) que la importancia de este planteamiento se centra en destacar el papel del juego sobre el desarrollo del individuo.

La **Teoría de la Recapitulación**, propuesta por Stanley Hall (1904) citado por Ortega, (1992) plantea que el juego es una característica del comportamiento ontogenético, que recoge el funcionamiento de la evolución filogenético de la especie. El juego, desde este planteamiento, reproduce las formas de vida de las razas humanas más primitivas. Por ejemplo, los niños en edad escolar disfrutan haciendo cabañas, lo cual podría reflejar la actividad que, los primitivos de la especie humana, realizaban habitualmente al tener que proporcionarse una vivienda para protegerse.

La **Teoría de la relajación** o distensión, propuesta por Lazarus indica que el juego aparece como actividad compensadora del esfuerzo, del agotamiento que generan en el niño otras actividades más duras y serias. El juego sirve al individuo como elemento importante de distensión y de la recuperación de la fatiga de esas actividades más serias. Aquí nos centramos en el plano terapéutico (Martínez, 2012).

Más adelante, Piaget citado por Campos et al. (2006) le da una atribución más cognitiva a los juegos, relacionando directamente el juego con la génesis de la inteligencia. En consecuencia habrá un juego característico de la etapa sensorio-motriz hasta llegar al predominante de las operaciones concretas y formales. El juego está regulado, desde el punto de vista de los mecanismos que conducen a la adaptación, por la asimilación, es decir, a través del juego el niño adapta la realidad y los hechos a sus posibilidades y esquemas de conocimiento. El niño repite y reproduce diversas acciones teniendo en cuenta las imágenes, los símbolos y las acciones que le resultan familiares y conocidas. Esto configura una concepción que integra el juego a las distintas etapas de aprendizaje del ser humano.

Entre las principales características del juego, según Martínez (2002) destacan:

- La ausencia de finalidad, es decir el juego es el fin en sí mismo. Esto es, para que un comportamiento sea juego debe estar orientado principalmente a la consecución de placer y no a otros objetivos. Las actividades se centran en el proceso, en el desarrollo de la acción y de la actividad y nunca en el producto o resultado de la misma (Martínez, 2002).

- Los juguetes son objetos no imprescindibles, **e**sta característica nos señala que la presencia de un objeto como parte de un juego no es vital para que el juego se realice, “los juguetes son elementos complementarios, de apoyo, que condicionan la actividad pero en ningún caso la determinan” (Ortega, 1992). En este sentido Martínez (2002) afirma que “en realidad no nos deberíamos preocupar excesivamente; un niño que quiere jugar siempre encontrará un tema de juego”.

- El juego es voluntario relacionándose, de este modo, con la motivación intrínseca. En este sentido, el juego atiende a la motivación interna que le mueve a iniciar diversas formas de juego de modo espontáneo, sin atender a órdenes de terceros. Aquellas actividades impuestas dejarán de ser interesantes y tenderá a finalizarlas, a menos que concuerden con sus propias motivaciones.

- La libertad y arbitrariedad, ya que la característica psicológica principal del juego es que se produce sobre un fondo psíquico general caracterizado por la libertad de elección. A través del juego, los niños y niñas salen del presente, de la situación concreta y se sitúan y prueban otras situaciones, otros roles, otros personajes, con una movilidad y una libertad que la realidad de la vida cotidiana no les permite (Garaigordobil, 1992, citado por Gutierrez, 2002).

- Diferentes grados de estructuración, el juego posee reglas propias y la estructuración de un juego estará dada por el nivel de complejidad de las reglas que lo determinan. "Las actividades de juego pueden ser estructuralmente simples como, por ejemplo, montar en bicicleta o más complejas como jugar al fútbol" (Martínez, 2002).

- La ficción es considerada como elemento constitutivo del juego. Interviene mucho en la imaginación, convirtiendo cualquier actividad en juego (saltar, tirar una piedra) y cuanto más pequeño es el niño esta característica en más acentuada, esto es así porque lo que caracteriza al juego no es la actividad en sí misma, sino la actitud del sujeto frente a esa actividad (Garaigordobil, 1992, citado por Gutierrez, 2002). El juego infantil tiende a reproducir en pequeña escala las aficiones de los mayores; a través del juego, el niño proyecta un relativo distanciamiento del mundo de los grandes, juega como si su mundo fuera el de los grandes pero también como si ese mundo creado por él fuera real (Paredes, 2002).

- Efecto catártico, esta característica se refiere a que el niño o niña puede, a través del juego, resolver algunos de sus conflictos personales, es decir, "el juego es una vía de escape de las tensiones que generan en el niño algunos acontecimientos de la vida real" (Beltrán, 1991). Desde un enfoque psicoanalítico "el juego es un escenario en el que el niño puede organizar y secuenciar los acontecimientos que le provocan malestar de forma que sean más manejables y que le resulten más placenteros" (Beltrán, 1991).

- Seriedad, para el niño el juego es una actividad seria, en el niño, el juego es una actividad seria porque en ella "pone en juego" todos los recursos y capacidades de su personalidad. En el juego, "los jugadores ponen a prueba sus cualidades y habilidades personales y sociales" (Kotliarenco y Duque, 1996), absorbiéndolos y "comprometiéndolos en toda su globalidad (nivel corporal, intelectual, afectivo)" (Gutierrez, 2002).

- Placer, las actividades lúdicas proporcionan al individuo placer y diversión. “Cabe señalar que el juego es una actividad fuente de placer, divertida, que generalmente suscita excitación” (Gutierrez, 2002).

- No agotamiento físico y psicológico. Al respecto, Martínez (2002), señala que los niños mantienen durante intervalos prolongados de tiempo su actividad lúdica o al menos lo hacen durante más tiempo que cualquier otra actividad, ya que el juego es prácticamente incompatible con los estados de agotamiento físico y psicológico.

- Espacio y tiempo, el juego tiene un espacio y un tiempo determinado “lugar sagrado” (Kotliarenco y Duque, 1996).

- Carácter innato, así el juego surge de la tendencia innata que tiene todo organismo a ser activo, explorador e imitador (Martínez, 2002). “El juego es siempre expresión y descubrimiento de sí mismo y del mundo” (Gutiérrez, 2002). “El juego es la primera expresión del niño, la más pura y espontánea, luego entonces la más natural” (Paredes, 2002).

El juego infantil también puede ser clasificado desde el punto de vista social, así Martínez (2002) propone esta clasificación considerando aspectos cuantitativos y cualitativos de la relación, es decir, tiene en cuenta el número de participantes y la relación que se mantiene entre ellos. Según este autor la clasificación del juego es como sigue:

- Juego solitario, en este tipo de juego el niño juega solo y separado de los demás y su interés se encuentra centrado en la actividad en sí misma. No realiza intentos por iniciar actividades en colaboración con otros niños.

- Juego de espectador o comportamiento observador, en este tipo de juego el niño o niña ocupa su tiempo de juego en mirar cómo juegan otros niños. Mientras el niño se encuentra inmerso en esa actividad, puede iniciar algún comentario de tipo verbal con los niños que juegan, pero sin mostrar en ningún momento mayor interés por integrarse en el grupo y compartir con ellos la actividad en curso (Martínez 2002).

- Juego paralelo. En esta modalidad de juego “el niño comparte espacio físico con otros niños, pero juega de forma independiente del resto. Es más, el niño puede estar realizando la misma actividad e incluso compartiendo el material, aunque el desarrollo de la actividad no depende

de la interacción con el otro". Este tipo de juego se diferencia de otros de mayor complejidad social debido a la "ausencia de influencia mutua a pesar de que se encuentre en proximidad espacial y cercanía física" (Martínez 2002).

- Juego asociativo. En este tipo de juego emergen "las primeras asociaciones entre los componentes del grupo encaminadas a obtener un único objetivo" (Martínez 2002). Todos los integrantes del juego participan en la actividad, sin embargo, no existe reparto o distribución de tareas y su organización y estructuración es mínima.
- Juego cooperativo. Se trata del juego más complejo desde el punto de vista social. El niño juega con otros niños pero de modo altamente organizado, se reparten tareas en función de los objetivos a conseguir. Los esfuerzos de todos los participantes se unen para llegar a conseguir el objetivo o meta. El conocimiento de las reglas que empieza a tener el niño a partir de los siete años hace posible la aparición de este tipo de grupos en el juego. "El juego cooperativo y el de reglas constituyen el contexto adecuado en el que el niño puede aprender relaciones de carácter cooperativo y competitivo, aprende a ajustarse a los intereses del grupo y a posponer sus deseos si no es el momento apropiado, aprende a respetar a los demás" (Martínez 2002).

Como actividad favorecedora de la educación integral, el juego posee excelentes virtudes educativas para formar el aspecto social de todo aquel que lo practica. Se trata de una actividad social que, en muchas ocasiones, se realiza junto a otros jugadores, lo cual le convierte en escenario ideal para ejercitarse en los valores morales y en aquellos que son necesarios para la convivencia con los demás, la cooperación, el aprendizaje de las normas sociales, etc.

Según Calderón (2005), la socialización es un proceso mediante el cual el individuo adopta los elementos socioculturales de su medio ambiente y los integra a su personalidad para adaptarse a la sociedad. Dicho en otros términos, socializar es el proceso por el cual el niño, aprende a diferenciar lo aceptable de lo inaceptable en su comportamiento.

Por otro lado las habilidades sociales constituyen una herramienta de gran utilidad a lo largo de la vida, gracias a éstas las personas mejoran su capacidad de interrelacionar entre si y lograr cubrir sus necesidades. Existen diversos componentes que ayudan a que todo esto sea posible entre los que puede mencionar; la empatía y la habilidad de poder comportarse de manera apropiada en distintas situaciones y contextos.

Las habilidades sociales son comportamientos donde se dan cita dos componentes principales: los componentes “verbales” y los “no verbales”. Estos dos componentes contribuyen al proceso de interacción social, y al ser ambos elementos aprendidos son susceptibles de presentar déficit (Ballesteros y Gil, 2002).

El componente no verbal presenta dificultad en su control, ya que se puede estar sin hablar, pero se seguirá emitiendo mensajes, y de este modo aportando información de sí mismo. La comunicación no verbal se emplea en enfatizar un aspecto del discurso; así también, permite reemplazar una palabra (por ejemplo una mirada puede indicar si un comportamiento es correcto o incorrecto) y finalmente, puede llegar a contradecir lo que se está diciendo. Dentro de los componentes no verbales están los siguientes elementos: expresión facial, mirada, sonrisa, postura corporal, gestos, proximidad y apariencia personal (Ballesteros y Gil, 2002).

En cuanto a los componentes verbales Ballesteros y Gil (2002) señalan que la conversación es la herramienta por excelencia que se utiliza para poder interactuar con los demás. La persona competente es aquella que habla, aproximadamente el 50% en una conversación, dando retroalimentación y preguntas como muestra de interés. Dentro de los componentes verbales, se pueden mencionar las componentes paralingüísticos, en los que se encuentran: la velocidad, fluidez, el tono y volumen de la voz.

Lazaruz (1973), fue uno de los pioneros en establecer desde una perspectiva clínica, las principales clases de respuestas conductuales que abarcan las habilidades sociales. Estas dimensiones fueron las siguientes:

- La capacidad de decir “no”
- La capacidad de pedir favores y hacer peticiones.
- La capacidad de expresar sus sentimientos positivos y negativos.
- La capacidad de iniciar, mantener y terminar una conversación.

Posteriormente, de manera empírica, se han elaborado nuevas clasificaciones, las cuales han girado alrededor de las siguientes (Monjas y Gonzáles 2000):

- Hacer cumplidos
- Aceptar cumplidos
- Hacer peticiones
- Expresar amor, agrado y afecto

- Iniciar y mantener un conversación
- Defender los propios derechos
- Rechazar peticiones
- Expresar opiniones personales, incluido el desacuerdo
- Expresión justificada de molestia, desagrado o enfado
- Peticiones de cambio de conducta del otro
- Disculparse o admitir ignorancia
- Afrontar las criticas

Caballo (1986) añade algunas que considera importantes dentro de las habilidades sociales. A continuación se detalla cada una de ellas:

- El establecimiento de relaciones sociales: el no estar familiarizado con las formas habituales de iniciar relaciones y con las variaciones que suelen darse en dichas relaciones, constituye algo que elimina toda posibilidad de profundizar en la amistad. Es importante a la hora de establecer buenas relaciones interpersonales tomar en cuenta: la iniciación, mantenimiento y la terminación de la conservación, las cuales deben darse de manera adecuada tomado en cuenta el contexto, la situación material, la persona en cuestión; estrategias para el mantenimiento de la conversación y tiempo para escuchar.

- Hacer y recibir cumplidos: los cumplidos son conductas verbales específicas que resaltan características positivas de una persona. Los cumplidos funcionan como reforzadores sociales y ayudan a hacer más agradable la interacción social.

- Hacer y rechazar peticiones: algunas personas sienten vergüenza de pedir alguna cosa que les interese o que les sea útil, en pocas palabras les cuesta pedir un favor; mientras que otros sujetos no pueden rechazar una petición de favor, aunque no deseen hacerlo. El hacer peticiones incluye el pedir favores, pedir ayuda, pedir a la otra persona que cambie su conducta todo esto debe realizarse sin violar los derechos de los demás.

- Expresión de desagrado, molestia y disgusto: todas las personas tienen derecho a vivir de manera agradable y feliz. Si algo que hace otra persona disminuye esta probabilidad, la persona tiene derecho a hacer algo al respecto. En definitiva, se trata de comunicar lo que el individuo siente de una manera asertiva, de esta forma se puede o no cambiar la

situación; en ambos casos sirve para que la otra persona pueda demostrar lo que le disguste.

- Afrontar las críticas, toda persona es criticada por lo menos unas cuantas veces a lo largo de la vida. La manera de afrontar esas críticas determina la calidad de relacionarse con las demás personas. Caballo (1986) afirma, que cuando se recibe un crítica, la conducta más adecuada consiste en dejar que la crítica siga su curso sin añadir información a lo que se está diciendo, después de que la crítica haya finalizado, la persona afectada debe expresar lo que desee. Si se está equivocado no se debe hacer nada, pero si la persona criticada tiene la razón, ésta debe defenderse después de escuchar la crítica.

- Procedimientos defensivos: los procedimientos defensivos son aquellos que interrumpen un patrón de interacción destructivo e injusto, reemplazándolo por una comunicación justa y mutuamente respetuosa.

Todas las habilidades sociales mencionadas por diferentes autores, definitivamente son aprendidas por el ser humano desde la infancia y son de mucha utilidad desde temprana edad; en este proceso se debe contar con la ayuda de los padres, profesores y amigos. Así pues, en la medida en que los niños y niñas aprendan conductas sociales habilidosas, incrementan su estima personal, mejoran sus relaciones interpersonales y se ven a sí mismos como individuos valiosos para la sociedad. Casas (1988) postula que los niños deben adquirir habilidades sociales tales como lograr la empatía con los demás y aprender a utilizar un estilo asertivo en sus relaciones ya que la infancia intermedia es una época importante para el desarrollo de habilidades sociales.

El proceso de socialización se va dando a través de un complejo proceso de interacciones de variables personales, ambientales y culturales. La familia es el grupo social básico donde se producen los primeros intercambios de conductas sociales y afectivas, valores y creencias, que tienen una influencia muy decisiva en el comportamiento social. Los padres son los primeros modelos significativos de conducta social afectiva y los hermanos constituyen un sistema primario para aprender las relaciones con sus padres. Por otro lado los padres trasmiten ciertas normas y valores respecto a la conducta social, ya sea a través de información, refuerzo, castigo o sanciones, comportamiento y modelaje de conductas interpersonales; por eso la familia es el primer eslabón para el aprendizaje de habilidades sociales.

La incorporación del niño al sistema escolar (segundo eslabón) le permite y obliga a desarrollar ciertas habilidades sociales más complejas y extendidas. El niño debe adaptarse a otras exigencias sociales: diferentes contextos, nuevas reglas y necesidades de un espectro más amplio de comportamiento social, al tener nuevas posibilidades de relación con adultos y con niños de su edad, mayores y menores que él. Este es un período crítico respecto a la habilidad social, ya que estas mayores exigencias pueden llevar al niño a presentar dificultades que antes no habían sido detectadas.

El tercer eslabón es la relación con el grupo específicamente en la relación con los pares que siendo una parte significativa del contexto escolar representa otro agente importante de socialización en el niño. La interacción con sus iguales afecta el desarrollo de su conducta social, proporcionándole al niño muchas posibilidades de aprender normas sociales y las claves para diferenciar entre comportamiento adecuado e inadecuado en el ámbito social. Por último, la amistad contribuye a la socialización del niño a través de su impacto en la formación de la imagen de sí. La pertenencia a un grupo de pares, fuera de las fronteras familiares, le ayuda a desarrollar su propia identidad e individualidad y a ensayar patrones nuevos de conducta en un círculo más cerrado (Ballesteros y Gil, 2002).

Las habilidades sociales según Ballesteros y Gil (2002) se clasifican en habilidades básicas y complejas; sin las primeras no se puede aprender y desarrollar las segundas. Cada situación requiere practicar unas habilidades u otras, en función de las características de la situación. De este modo las habilidades sociales se clasifican en:

- Primeras habilidades sociales o habilidades primarias, la cual comprende escuchar, iniciar y mantener una conversación, formular una pregunta, dar las gracias, presentarse, presentar a otras personas, hacer un cumplido.
- Habilidades sociales avanzadas, la cual permite pedir ayuda, ofrecer ayuda, participar, dar y seguir instrucciones, disculparse y convencer a los demás.
- Habilidades relacionadas con los sentimientos, se trata de conocer los propios sentimientos y expresarlos, comprender los sentimientos de los demás, enfrentarse con el enfado del otro, expresar afecto, resolver el miedo, autorecompensarse.
- Habilidades alternativas a la agresión, como pedir permiso, compartir, negociar, autocontrol del enojo, defender los propios derechos, responder a las bromas, evitar los problemas con los demás, no entrar en peleas, seguir las normas de convivencia, prevenir el ataque físico.

- Habilidades para hacer frente al estrés, formular y responder a una queja, demostrar deportividad después del juego, resolver la vergüenza, arreglárselas cuando le dejan de lado, defender a un amigo, responder a la persuasión, responder al fracaso, enfrentarse a los mensajes contradictorios, responder a una acusación, prepararse para una conversación difícil, hacer frente a las presiones de grupo.
- Habilidades de planificación, tomar iniciativas, discernir sobre la causa de un problema, establecer un objetivo, recoger información, resolver los problemas según su importancia, tomar una decisión, concentrarse en una tarea.

Entre las teorías que explican el desarrollo de las habilidades sociales destacan:

La teoría del desarrollo psicosocial de Erikson quien estudia ocho "crisis psicosociales", las cuales aparecen en cada estadío de la maduración biológica.

En la infancia se evidencia la crisis de la Confianza frente a la Desconfianza, la cual podría generar como fuerza básica la esperanza o de lo contrario el retraimiento.

En la niñez temprana, se presenta la crisis de la Autonomía frente a la Vergüenza, la primera tiene como fuerza básica a la voluntad; mientras que la segunda genera compulsión.
En la segunda niñez, la crisis de la Iniciativa frente a la Culpa, la primera se relaciona con una fuerza básica denominada finalidad; mientras que la culpa genera inhibición.
En la edad escolar, la crisis de Laboriosidad frente a la Inferioridad, la primera genera competencia, mientras que la segunda genera inercia.

En la adolescencia, se presenta la crisis de Identidad frente a la Confusión, donde la fuerza básica es la fidelidad y la patología es el repudio.

En la juventud, la crisis de la Intimidad frente al Aislamiento, donde la fuerza básica es el amor; mientras que la exclusividad es la patología del aislamiento.

En la adultez, la generatividad frente al estancamiento, la primera que está relacionada con la productividad y la segunda una actitud rechazante.

En la vejez, la crisis de la integridad frente a la desesperación, la primera se expresa mediante la sabiduría y la última el desdén.

Como se puede observar, en cada etapa que la persona ha logrado la competencia correspondiente experimentará una sensación de dominio que Erikson lo llama Fuerza del ego o fuerza vital.

Otro de los rasgos fundamentales de la teoría de Erikson es que cada una de las etapas se ven determinadas por un conflicto que permite el desarrollo individual. Cuando la persona logra resolver cada uno de los conflictos, crece psicológicamente.

La teoría del desarrollo moral de Lawrence Kohlberg, quien estudia el desarrollo moral como elemento fundamental en la socialización del ser humano, según este teórico la moral se desarrolla en cada individuo pasando por una serie de fases o etapas. Estas etapas son las mismas para todos los seres humanos y se dan en el mismo orden, creando estructuras que permitirán el paso a etapas posteriores. Sin embargo, no todas las etapas del desarrollo moral surgen de la maduración biológica, pues las últimas están ligadas a la interacción con el ambiente. Según esta teoría el desarrollo biológico e intelectual son condiciones necesarias para el desarrollo moral, pero no suficientes. Así mismo, según esta teoría, no todos los individuos llegan a alcanzar las etapas superiores del desarrollo moral.

Las etapas del desarrollo moral según la teoría de Kohlberg, comprende tres niveles y seis etapas (Kohlberg, 1974, citado por Palomo, 1989):

Nivel I: Moral preconvencional (de 04 a 10 años)

- Etapa 1: el castigo y la obediencia o heteronomía

  En esta etapa no se reconocen los intereses de los otros como diferentes a los propios, sólo se entienden las acciones sin considerar las intenciones. Las razones para realizar acciones moralmente positivas son evitar el castigo y el poder superior de las autoridades.

- Etapa 2: el propósito y el intercambio o individualismo

  Se identifica que todos los individuos tienen intereses que pueden o no coincidir. En esta etapa la conducta está basada en la satisfacción de las propias necesidades mediante el intercambio. Sólo sigue la norma cuando trae beneficio personal.

Nivel II: moral convencional (de 10 a 13 años)

- Etapa 3: expectativas, relaciones y conformidad interpersonal o mutualidad

  La perspectiva en esta etapa es ponerse en el lugar del otro. Aquí se destacan los sentimientos, acuerdos y expectativas compartidas. La conducta se rige por el deseo de agradar o ser aceptado por otros.

- Etapa 4: sistema social y conciencia o ley y orden

  En esta etapa la conducta moral se rige por el sistema social que define los papeles individuales y las reglas de comportamiento. Las razones de hacer lo correcto son para mantener el funcionamiento de las instituciones y evitar la disolución del sistema. La conducta está basada en la obediencia a las reglas o deberes.

Nivel III: moral postconvencional o basada en principios (de 13 a más)

- Etapa 5: derechos previos y contrato social o utilidad

  En esta etapa se parte del respeto por los derechos de la persona, la cual va más allá de las normas sociales. La motivación para hacer lo justo es el respeto por el pacto social en beneficio propio y los ajenos. Existe interés en que las leyes y deberes se basen en el cálculo racional de la utilidad general, proporcionando el mayor bien para el mayor número de personas.

- Etapa 6: principios éticos universales o autonomía

  En esta última etapa se alcanza por fin una perspectiva propiamente moral. Bajo esta perspectiva todo individuo racional reconocerá que se debe tratar a las personas como lo que son, fines en sí mismas y no como medios para conseguir ninguna ventaja individual o social. La razón para hacer lo justo o lo que es moralmente bueno es seguir los principios o valores universales que se descubren por el uso de la razón. Las leyes son válidas y respetadas en cuanto se basen en esos principios y si los violaran o fueran en contra de ellos, no hay la obligación de acatarlas, en ese caso deberá seguirse lo indicado por los principios universales de justicia y el respeto de la dignidad de los seres humanos.

La teoría de las inteligencias múltiples de Howard Gardner, la cual se fundamenta en la idea de que la persona debe abordar diferentes tipos de problemas para resolverlos, evidenciando de esa manera algún tipo de inteligencia. De ahí que su propuesta, establece siete tipos de inteligencias: musical, cinético – corporal, lógico-matemática, lingüística, espacial y las

inteligencias intrapersonal e interpersonal (Gardner, 2012). Estas dos últimas están muy ligadas al desarrollo de las habilidades sociales. La inteligencia intrapersonal, que hace referencia a la capacidad de identificar las propias emociones, analizarlas, describirlas, evaluarlas.

La inteligencia interpersonal se construye a partir de una capacidad nuclear para sentir distinciones entre los demás: en particular, contrastes en sus estados de ánimo, temperamentos, motivaciones e intenciones. En formas más avanzadas, esta inteligencia permite a una persona hábil leer las intenciones y deseos de los demás, aunque se hayan ocultado. Esta inteligencia abarca el conjunto de habilidades que conocemos como "habilidades sociales".

La teoría de la inteligencia emocional de Daniel Goleman (2002) quien propuso un modelo de inteligencia emocional que incluyó cuatro aptitudes agrupadas en dos grandes tipos de competencias: la personal y la social. La primera impactaría directamente en el tipo de relación que uno entabla consigo mismo; en la segunda, la competencia social definiría el tipo de vínculos que se establecen con los otros. Dichas aptitudes son:

- Conciencia de uno mismo: comprender profundamente las emociones, fortalezas y debilidades, valores y motivaciones. Se sustenta en el desarrollo de tres habilidades: la conciencia emocional, la valoración personal y la confianza en uno mismo.
- Autogestión: regular los afectos y emociones para actuar con lucidez y claridad, según las demandas de cada situación. En tal sentido, además de la capacidad de regular la expresión de las emociones, se necesitan habilidades como la transparencia, la capacidad de adaptarse a entornos cambiantes y responder con iniciativa y optimismo, y la orientación hacia el logro a través del esfuerzo.
- Conciencia social: ser capaces de comprender los sentimientos ajenos y tomarlos en cuenta durante el proceso de toma de decisiones. Se resalta el rol de la empatía, pero se requiere también del desarrollo de habilidades complementarias, como la facultad de tomar conciencia en la organización de los grupos humanos y la actitud de servicio.
- Gestión de las relaciones: regular las emociones de las otras personas; inspirarlas y movilizarlas en la dirección adecuada. Para ello, resulta indispensable ser capaz de establecer vínculos auténticos y duraderos, gestionar los conflictos, y trabajar en equipo en favor de los cambios deseables.

Prácticamente Goleman logra intersectar todas las teorías anteriores respecto al desarrollo social y afectivo para explicar de una manera muy didáctica cómo se realiza la interacción de valores, sentimientos, emociones, características personales para la adaptación de un individuo en su medio social de manera armoniosa.

Basado en esta teoría, las emociones se han clasificado en: básicas y sociomorales. Entre las emociones básicas del ser humano destacan: la alegría, la tristeza, miedo sorpresa, ira y asco.

La alegría, es una emoción intensa, enérgica, vital, episódica e incompatible con emociones negativas. Su expresión es la sonrisa y la risa.
La ira, es un sentimiento de indignación que presenta la persona cuando no obtiene una meta, no se satisface una necesidad o ante un estímulo aversivo.
La tristeza, es una emoción muy poco frecuente en niños pequeños, se manifiesta con disminución de la energía vital y poco entusiasmo por las actividades. Sus expresiones faciales son la mirada lánguida, labios caídos.
El miedo, es una emoción primitiva y muy intensa que se produce ante una amenaza real o imaginaria y que provoca angustia y sensaciones desagradables.
Asco, produce aversión hacia un estímulo concreto manifestándose a través de conductas de rechazo.
La Sorpresa, se produce ante un hecho imprevisto o extraño que concentra toda la atención del sujeto. Es la única emoción neutra (no produce ni emociones agradables ni desagradables) y se trata de la más fugaz, reconocible y universal de todas.

En cambio, entre las emociones denominadas socio morales, destacan la culpa, la vergüenza, el orgullo.
La culpa, es una emoción que se genera cuando el individuo considera que su conducta perjudica a los demás y motiva un esfuerzo para reparar el daño.
La vergüenza, es una emoción desagradable ante un hecho que genera una mala opinión acerca de nosotros mismos. La persona que la siente reacciona ruborizándose, escondiéndose y paralizando la acción.
El orgullo, es una emoción que deriva de la satisfacción personal que se experimenta por algo propio o relativo a uno mismo que se considera valioso.

CAPÍTULO II
MATERIAL Y MÉTODOS

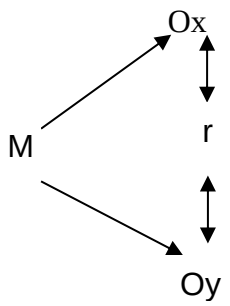
2.1 Tipo y Nivel de investigación

El tipo de investigación es básica, ya que tuvo como objetivo mejorar el conocimiento más que generar resultados inmediatos (Hernández, 2014).

El nivel de la investigación es descriptiva, ya que tiene como objetivo la descripción de los fenómenos tal como son y cómo se manifiestan en el momento de realizarse el estudio y utiliza la observación como método descriptivo, buscando especificar las propiedades importantes para medir y evaluar aspectos, dimensiones o componentes (Hernández, 2014).

2.2 Diseño de investigación

El diseño de la investigación fue correlacional de corte transversal, con el siguiente esquema (Hernández, 2014):



Donde:

M = Muestra de 25 niños y niñas de 3 y 4 años de la Institución Educativa Inicial N°451, Betania, Nueva Cajamarca, 2014.

O_x = Variable 1: Participación en el juego.

O_y = Variable 2: Habilidades sociales.

r = Relación de las variables de estudio.

2.3 Variables de la investigación

2.3.1 **Variable 01:** Participación en el juego

Definición conceptual:

La participación en el juego es el desempeño de la esencia de la actividad del niño, le proporciona placer, le permite expresar sentimientos que le son propios, desempeñar roles, demostrar destrezas, comunicarse e interactuar con otros niños. Por ello, la participación en el juego no es sólo diversión, sino que es la actividad principal del niño, y es tan seria para él, como lo son las actividades para los adultos. La participación en el juego le permite experimentar potencialidades, desarrollar habilidades y destrezas, aprender aptitudes y actitudes (Andrade y Ante, 2010).

Definición operacional:

La participación en el juego se expresa en nivel bajo, regular y alto, según la evaluación de los indicadores de las dimensiones en el eje vertical y eje horizontal.

2.3.2 **Variable 02:** Habilidades sociales

Definición conceptual:

Capacidad compleja de conductas habilidosas emitidas por un individuo en un contexto interpersonal determinado, donde expresa sus sentimientos, actitudes, deseos, opiniones o derechos de un modo adecuado a la situación, respetando esas conductas en los demás y que generalmente resuelven los problemas inmediatos de la situación mientras minimizan la probabilidad de futuros problemas (Monjas y Gonzáles, 2000).

Definición operacional:

Las habilidades sociales se expresan en desarrollo bajo, regular y alto según la evaluación de los indicadores de las dimensiones: habilidades primarias, habilidades avanzadas, habilidades relacionadas con los sentimientos y habilidades para solucionar el conflicto.

2.3.3 Operacionalización de las Variables

Tabla 1

Operacionalización de la variable 01 Participación en el juego.

Variable	Dimensiones	Sub dimensiones	Indicadores	Escala
V 01: Participación en el juego	Eje vertical	Apertura	Observa antes de integrarse al juego	Ordinal: Bajo Regular Alto
			Se acerca gradualmente para integrarse al juego	
			Se integra al juego completamente	
		Desarrollo	Le gusta participar en variedad de juegos	
			Ejecuta variados roles en el juego	
			Muestra destreza en la ejecución de los juegos	
			Demuestra variadas habilidades en el juego	
		Finalización	Se despide de sus compañeros al terminar el juego	
			Ordena los juguetes al concluir el juego	
			Se siente feliz al finalizar el juego	
			Planifica la repetición del juego	
	Eje horizontal	Contenido	Sabe el tema del juego	
			Reconoce los roles de sus compañeros de juego	
			Identifica las secuencias del juego	
			Representa las acciones de su rol en el juego	
		Evaluación	Demuestra confianza progresiva en el juego	
			Se comunica bien durante el juego	
			Responde sobre lo que aprendió en el juego	
			Se motiva al participar en el juego	

Fuente: Elaborado a partir de Maganto y Cruz (s/f); y Sarle (2012).

Tabla 2

Operacionalización de la variable 02 Habilidades Sociales.

Variable	Dimensiones	Indicadores	Escala
Variable 02: Habilidades sociales	Habilidades primarias	Escucha cuando otros hablan	Ordinal: Bajo Regular Alto
		Inicia una conversación	
		Mantiene una conversación con sus compañeros	
		Formula pregunta a sus compañeros y maestra	
	Habilidades avanzadas	Pide ayuda cuando lo necesita	
		Participa activamente en la sesión	
		Da indicaciones	
		Sigue instrucciones	
		Puede convencer a los demás	
	Habilidades relacionadas con los sentimientos	Reconoce sus propios sentimientos	
		Expresa sus sentimientos (alegría, enfado)	
		Comprende los sentimientos de los demás	
		Supera el miedo	
	Habilidades para solucionar el conflicto	Sigue las normas de convivencia de buen trato a los demás	
		Respeta los términos de una negociación	
		Controla su enojo	
		Defiende sus derechos y el de los demás	
		Previene, evita el ataque físico entre compañeros	

Fuente: Elaborado a partir de Caballo (1986).

2.4 Población y muestra

La Población del estudio estuvo conformada por 25 niños y niñas de 3 y 4 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 451 del caserío de Betania, distrito de Nueva Cajamarca, provincia de Rioja, en el año 2014.

El tamaño de la muestra fue la misma de la población, es decir se estableció mediante la técnica de muestreo no probabilístico por criterio del investigador, quedando una muestra poblacional, de 25 niños.

2.5 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

La técnica utilizada fue la observación y el instrumento la lista de cotejo.

Se elaboraron 02 listas de cotejo: la primera para medir el nivel de participación en el juego y la segunda para evaluar el nivel de desarrollo de las habilidades sociales.

La lista de cotejo para medir la variable Participación en el juego consta de 19 ítems, 11 ítems en la dimensión eje vertical y 8 ítems en la dimensión eje horizontal. La puntuación según la frecuencia en que ocurre una acción fueron clasificados así: nunca 0, a veces 1 y siempre 2.

La lista de cotejo para medir la variable habilidades sociales consta de 18 ítems, 4 ítems en habilidades primarias, 5 ítems en habilidades avanzadas, 4 ítems en habilidades relacionadas con los sentimientos y 5 ítems en habilidades para solucionar el conflicto. La puntuación fue así: no desarrollada 0, medianamente desarrollada 1 y totalmente desarrollada 2.

Los dos instrumentos fueron validados mediante juicio de expertos y se realizó la prueba de confiabilidad mediante el coeficiente de Crombach.

2.6 Técnicas de procesamiento y análisis de datos

a. Hipótesis Estadística:

$H_0 : \rho = 0$ No existe relación positiva entre la participación en el juego y el desarrollo de las habilidades sociales en los niños y niñas de 3 y 4

años de la Institución Educativa Inicial N° 451 del caserío Betania, en el año 2014.

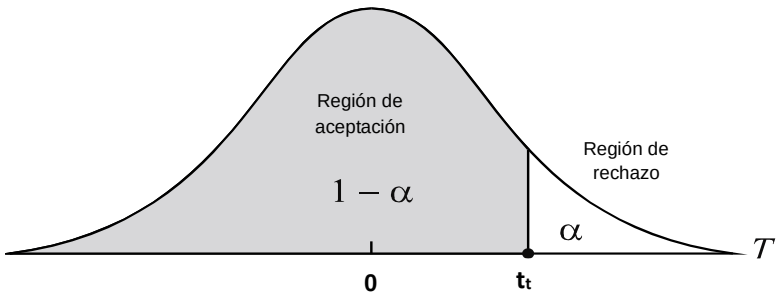
$H_1 : \rho > 0$ Existe relación positiva entre la participación en el juego y el desarrollo de las habilidades sociales en los niños y niñas de 3 y 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 451 del caserío Betania, en el año 2014.

Donde:

ρ : Es el grado de relación entre la participación en el juego y el desarrollo de las habilidades sociales en los niños y niñas de 3 y 4 años.

b. Se estableció un nivel de confianza para la investigación del 95%, es decir un error estadístico del 5% (α).

c. La hipótesis fue contrastada mediante el estadístico de prueba correspondiente a la distribución t – Student y para la utilización de este estadístico se calculó el coeficiente de correlación de Pearson. La prueba t fue unilateral derecho tal como se muestra en la curva de Gauss.



Cuya fórmula es la siguiente:

$$t_c = \gamma_s \sqrt{\frac{n-2}{1-\gamma_s^2}}$$ Con (n-2) grados de libertad,

Donde:

t_c: Valor calculado, producto de desarrollar la fórmula t de Student.

n: Tamaño de muestra.

γ_s: Correlación entre la participación en el juego y el desarrollo de las habilidades sociales en los niños y niñas de 3 y 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 451 del caserío Betania.

Se obtuvo el coeficiente de correlación de Pearson, mediante la siguiente fórmula:

$$\gamma_s = \frac{n\sum xy - \left(\sum x\right)\left(\sum y\right)}{\sqrt{n\sum x^2 - \left(\sum x\right)^2}\sqrt{n\sum y^2 - \left(\sum y\right)^2}}$$

d. Se analizó el coeficiente de correlación de Pearson, mediante los siguientes niveles criteriales:

Tabla 3
Interpretaciones de coeficiente de correlación de Pearson

Niveles Criteriales	Estimación
Correlación negativa perfecta	- 1.00
Correlación negativa muy fuerte	- 0.90
Correlación negativa considerable	- 0.75
Correlación negativa media	- 0.50
Correlación negativa débil	- 0.10
No existe correlación alguna entre variables	0.00
Correlación positiva débil	+ 0.10
Correlación positiva media	+ 0.50
Correlación positiva considerable	+0.75
Correlación positiva muy fuerte	+0.90
Correlación positiva perfecta	+1.00

e. La hipótesis se verificó según las condiciones del valor “p” de la prueba t-Student:
Si el valor de “p” es menor que el 5% ($p<0.05$) entonces se acepta H_1.
Si el valor de “p” es mayor que el 5% ($p>0.05$) entonces se acepta H_0.

f. La variable “Participación en el juego” y “Habilidades sociales”, se codificó de la siguiente manera:

Tabla 4

Codificación de las variables

Participación en el juego		Desarrollo de Habilidades Sociales	
Nunca	0	No desarrollada	0
A veces	1	Medianamente desarrollada	1
Siempre	2	Totalmente desarrollada	2

g. La variable "Participación en el juego" y dimensiones fue categorizada a través de la escala de Likert, construyendo sus parámetros respectivos:

Tabla 5

Parámetros de la variable Participación en el juego

Participación en el juego	Escala de medición
Bajo	[0-12]
Regular	[13-25]
Alto	[26-38]

Tabla 6

Parámetros de las dimensiones de la variable Participación en el juego

Medición	Eje vertical	Eje horizontal
Bajo	[0 - 7]	[0 - 5]
Regular	[8 - 15]	[6 - 11]
Alto	[16 - 22]	[12 - 16]

h. La variable "Desarrollo de Habilidades Sociales" y dimensiones fue categorizada a través de la escala de Likert, construyendo sus parámetros respectivos.

Tabla 7

Parámetros de la variable Habilidades sociales

Habilidades Sociales	Escala de medición
Bajo	[0 - 11]
Regular	[12 - 23]
Alto	[24 - 36]

Tabla 8

Parámetros las dimensiones de la variable Habilidades sociales

Medición	Habilidades primarias	Habilidades avanzadas	Habilidades relacionadas con los sentimientos	Habilidades para solucionar conflictos
Bajo	[0 - 2]	[0 - 3]	[0 - 2]	[0 - 3]
Regular	[3 - 5]	[4 - 7]	[3 - 5]	[4 - 7]
Alto	[6 - 8]	[8 -10]	[6 - 8]	[8 -10]

i. Los datos fueron presentados en tablas y figuras estadísticas construidas según estándares establecidos para la investigación.

j. El procesamiento de los datos se hizo en forma electrónica mediante el Software SPSS v23.

CAPÍTULO III

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

3.1 Resultados

Tabla 9

Nivel de participación en el juego de los niños y niñas de 3 y 4 años de la I.E.I. N° 451, Betania-Nueva Cajamarca, según dimensiones

Mediciones estadísticas		n°	%
Eje vertical $\bar{x} \pm s = 16.2 \pm 4.1$ $CV\% = 25.4$	Bajo (0-7)	1	4
	Regular (8-15)	6	24
	Alto (16-22)	18	72
	Total	25	100
Eje horizontal $\bar{x} \pm s = 14.1 \pm 1.4$ $CV\% = 8.9$	Bajo (0-5)	0	0
	Regular (6-11)	2	8
	Alto (12-16)	23	92
	Total	25	100
Participación en el juego $\bar{x} \pm s = 30.3 \pm 5.4$ $CV\% = 33.3$	Bajo (0-12)	0	0
	Regular (13-25)	4	16
	Alto (26-38)	21	84
	Total	25	100

Fuente: Aplicación del cuestionario "Participación en el juego".

Según la tabla 9, se observa en la dimensión "Eje vertical" que el 72% de los niños y niñas presentan un nivel alto e participación en el juego, participando en la apertura, desarrollo y finalización en el juego, 24% regular y 4% bajo. Así también se evidencia en las medidas estadísticas, el puntaje medio de participación en el juego según el Eje vertical, es alto 16.2±4.1 con bajo grado de variabilidad 25.4%.

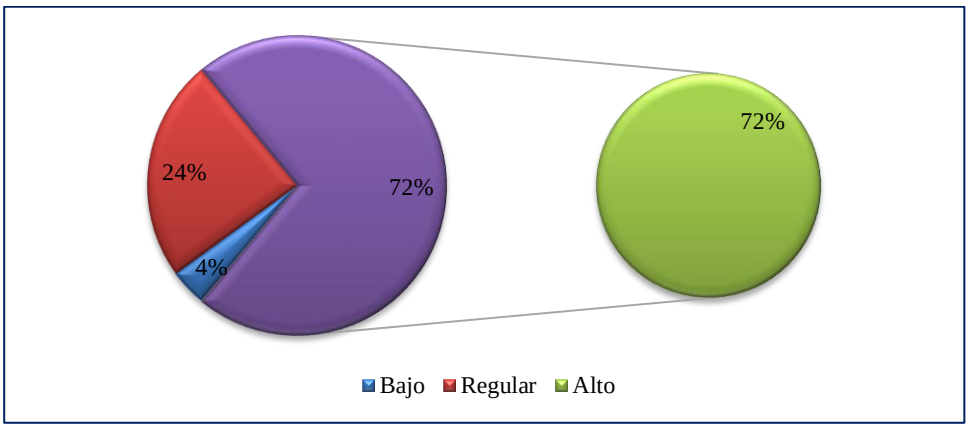


Figura 1. Nivel de participación en el juego según eje vertical. (Fuente: Tabla 9)

Según la tabla 9, se observa en la dimensión "Eje horizontal" que el 92% de los niños y niñas presentan un nivel alto de participación en el juego, participando en el contenido y evaluación del juego y un 8% en regular. Así también se evidencia en las medidas estadísticas, el puntaje medio de participación en el juego según el Eje horizontal, es alto 14.1±1.4 con bajo grado de variabilidad 8.9%.

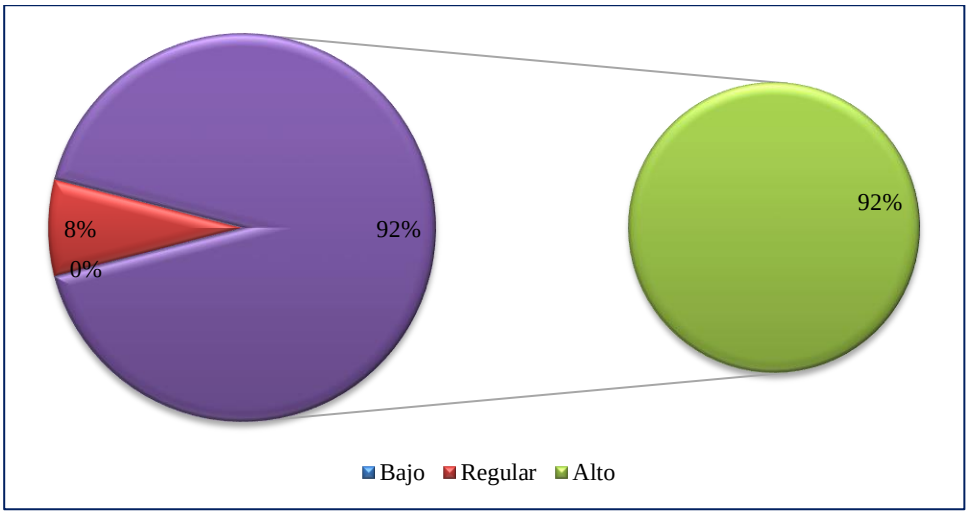


Figura 2. Nivel de participación en el juego según eje horizontal. (Fuente: Tabla 9)

Finalmente, en la tabla 9, también se observa que el nivel de participación en el juego es alto en un 84%, tanto en los ejes vertical y horizontal, y regular en un 16%. Por tanto, el puntaje medio de participación en el juego, es alto 30.3±5.4 con aproximadamente alto grado de variabilidad 33.3%.

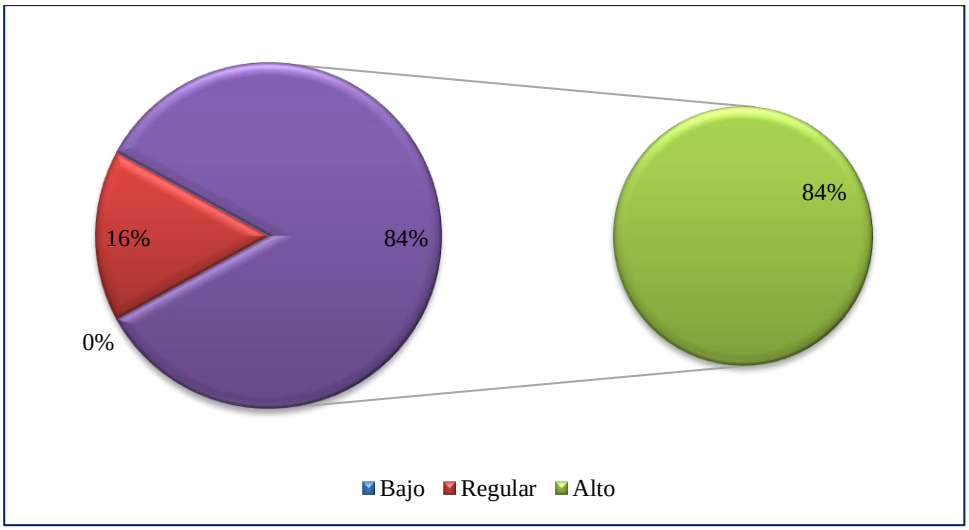


Figura 3. Nivel de participación en el juego de niños y niñas. (Fuente: Tabla 9)

Tabla 10

Nivel de desarrollo de las habilidades sociales de los niños y niñas de 3 y 4 años de la I.E.I. N° 451, Betania-Nueva Cajamarca, según dimensiones

Mediciones estadísticas		n°	%
Habilidades primarias $\bar{x} \pm s = 5.4 \pm 1.6$ $CV\% = 9.7$	Bajo (0-2)	1	4
	Regular (3-5)	15	60
	Alto (6-8)	9	36
	Total	25	100
Habilidades avanzadas $\bar{x} \pm s = 7.3 \pm 1.8$ $CV\% = 10.9$	Bajo (0-3)	1	4
	Regular (4-7)	16	64
	Alto (8-10)	8	32
	Total	25	100
Habilidades relacionadas con los sentimientos $\bar{x} \pm s = 5.5 \pm 1.4$ $CV\% = 8.6$	Bajo (0-2)	1	4
	Regular (3-5)	17	68
	Alto (6-8)	7	28
	Total	25	100
Habilidades para solucionar el conflicto $\bar{x} \pm s = 2.9 \pm 2.4$ $CV\% = 14.8$	Bajo (0-3)	17	68
	Regular (4-7)	6	24
	Alto (8-10)	2	8
	Total	25	100
Desarrollo de Habilidades Sociales $\bar{x} \pm s = 21.1 \pm 6.4$ $CV\% = 39.3$	Bajo (0-11)	1	4
	Regular (12-23)	19	76
	Alto (24-36)	5	20
	Total	25	100

Fuente: Aplicación de encuesta a trabajadores de la Municipalidad de Rioja-2015.

Según la tabla 10, se aprecia que el 60% de los niños y niñas desarrollan habilidades primarias a nivel regular, alto en un 36%, desarrollándose más en la formulación de preguntas a sus compañeros y maestra y 4% bajo. Así también se evidencia en las medidas estadísticas, el puntaje medio de habilidades primarias, es alto 5.4±1.6 con bajo grado de variabilidad 9.7%.

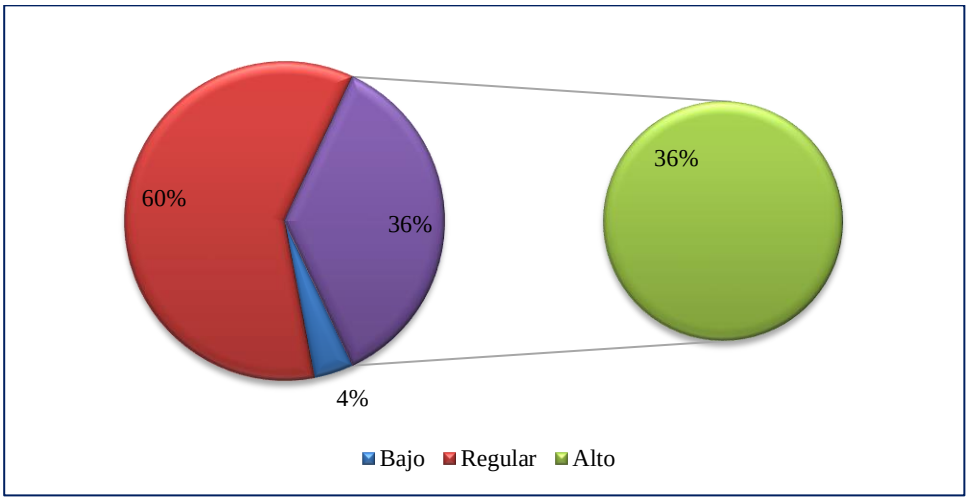


Figura 4. Desarrollo de habilidades primarias en niños y niñas. (Fuente: Tabla 10)

Según la tabla 10, se aprecia que el 64% de los niños y niñas desarrollan habilidades avanzadas a nivel regular, alto en un 32%, desarrollándose más al pedir ayuda cuando lo necesita y participación activa en la sesión y 4% bajo. Así también se evidencia en las medidas estadísticas, el puntaje medio de habilidades avanzadas, es alto 7.3±1.8 con bajo grado de variabilidad 10.9%.

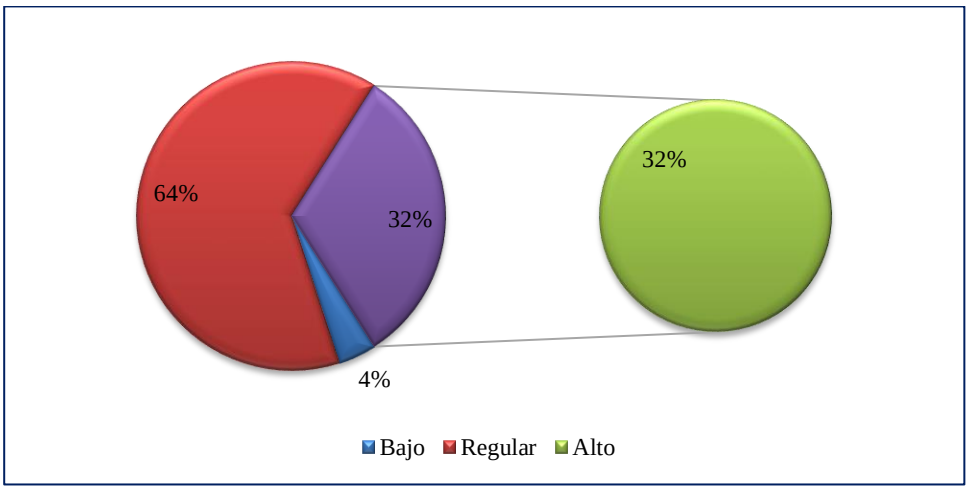


Figura 5. Desarrollo de habilidades avanzadas en niños y niñas. (Fuente: Tabla 10)

Según la tabla 10, se aprecia que el 68% de los niños y niñas desarrollan habilidades relacionadas con los sentimientos a nivel regular, alto en un 28%, desarrollándose más al expresar sus sentimientos y 4% bajo. Así también se evidencia en las medidas estadísticas, el puntaje medio de habilidades, es alto 5.5±1.4 con bajo grado de variabilidad 8.6%.

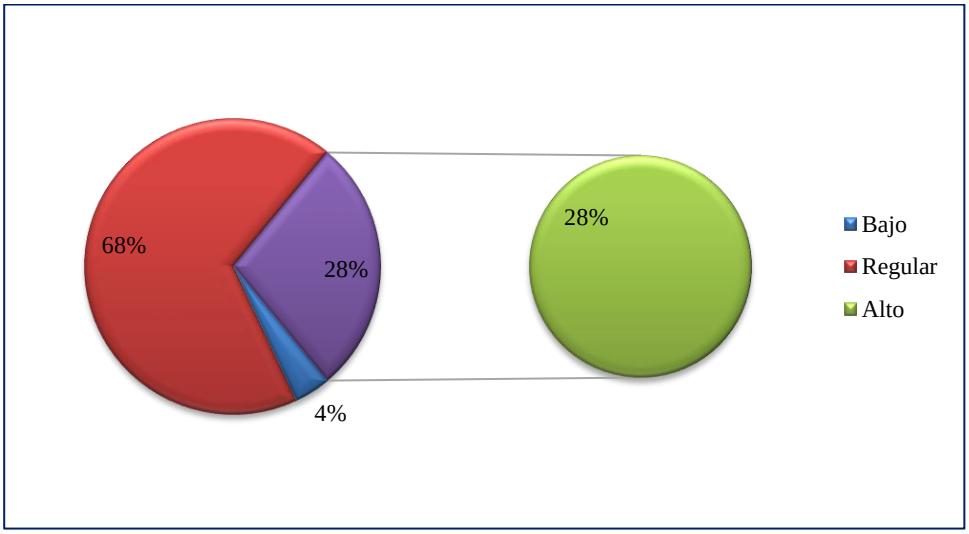


Figura 6. Desarrollo de habilidades relacionadas con los sentimientos. (Fuente: Tabla 10)

Según la tabla 10, se observa que el 68% de los niños y niñas desarrollan habilidades para solucionar conflictos a nivel bajo, presentando que poco controlan su enojo y poco evitan el ataque físico entre compañeros, el 24% es regular y 8% es alto. Así también se evidencia en las medidas estadísticas, el puntaje medio de habilidades en ésta dimensión, es baja 2.9±2.4 con bajo grado de variabilidad 14.8%.

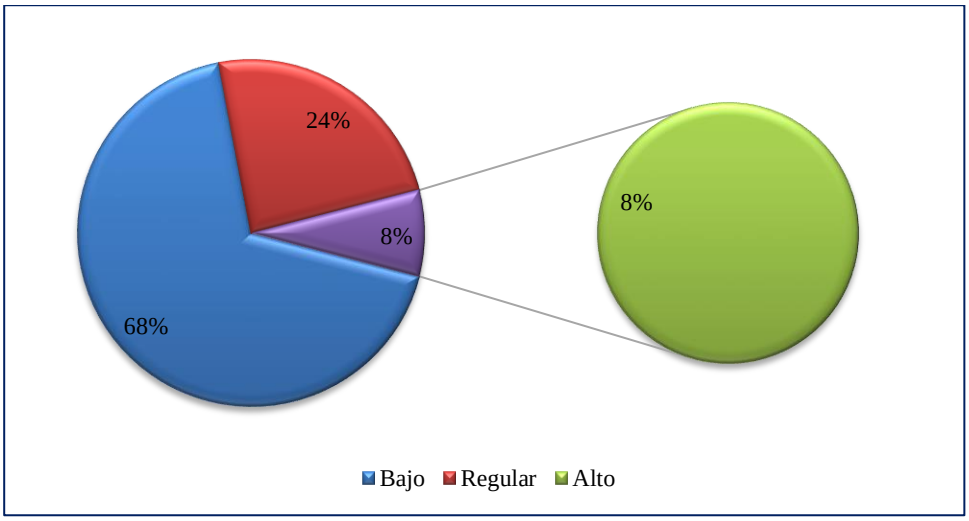


Figura 7. Desarrollo de habilidades para solucionar el conflicto. (Fuente: Tabla 10)

Finalmente, se observa en la tabla 10, que el 76% de los niños y niñas desarrollan habilidades sociales: primarias, avanzadas, relacionadas con los sentimientos y para solucionar conflictos a un nivel regular, el 20% es alto y 4% bajo. En tanto que, el puntaje medio de habilidades sociales es regular 21.1±6.4 con alto grado de variabilidad 39.3%.

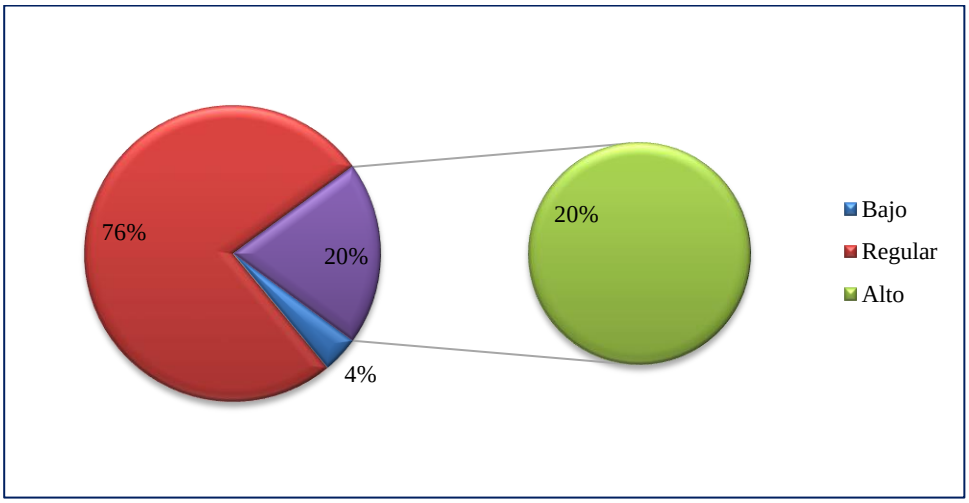


Figura 8. Desarrollo de habilidades sociales en niños y niñas. (Fuente: Tabla 10)

Tabla 11
Verificación de hipótesis respecto a la r*elación entre la participación en el juego y el desarrollo de las habilidades sociales de los niños y niñas de 3 y 4 años de la I.E.I. N° 451, Betania-Nueva Cajamarca*

Diseño	Coeficiente de correlación (R)	Coeficiente de determinación (R^2)	Valor de p
X - Y	0.7784**	0.6060	0.000
X - Y1	0.8304**	0.6896	0.000
X - Y2	0.8275**	0.6848	0.000
X - Y3	0.7277**	0.5295	0.000
X - Y4	0.4884	0.2386	0.0013

a. Predictores: (Constante), X
b. **. La correlación es significativa en el nivel 0,05 (bilateral)

X: Participación en el juego Y: Habilidades sociales Y1: Habilidades primarias Y2: Habilidades avanzadas Y3: Habilidades relacionadas con los sentimientos Y4: Habilidades para solucionar el conflicto

Según la tabla 11, se observan los resultados obtenidos producto de la aplicación de las fórmulas estadísticas del coeficiente de correlación de Pearson, para la verificación de la hipótesis, obteniéndose un valor de (p=0.000) en cada correlación p<5%.

Quiere decir que con un nivel de confianza del 95%, se comprueba la hipótesis que existe relación positiva entre la participación en el juego y el desarrollo de las habilidades sociales en los niños y niñas de 3 y 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 451 del caserío Betania. Siendo que, entre la participación en el juego y el desarrollo de habilidades sociales existe una correlación positiva considerable ($\gamma = 0.7784$), con un 60.60% de variación en la variable habilidades sociales, debido a que es explicada por la intervención de la participación en el juego.

Así también observamos, que existe una correlación positiva muy fuerte entre la participación en el juego con las habilidades primarias ($\gamma = 0.8304$) y habilidades avanzadas ($\gamma = 0.8275$), pero con una correlación positiva considerable con las habilidades relacionadas con el sentimiento ($\gamma = 0.7277$) y moderada o media con las habilidades para solucionar el conflicto ($\gamma = 0.4884$).

3.2 Discusión

Habiendo realizado las pruebas estadísticas de los datos recogidos, se ha encontrado que el nivel de participación en el juego es alto en un 84%, tanto en los ejes vertical y horizontal,

y regular en un 16%. Por tanto, el puntaje medio de participación en el juego, es alto 30.3±5.4 con aproximadamente alto grado de variabilidad 33.3%. Al respecto Trigueros (2002) expone que el juego es la actividad propia del niño pues le permite satisfacer sus necesidades vitales de acción y expresión. Así mismo la teoría del excedente energético planteado por Herbert citado por Martínez (2002), postula que el juego aparece como consecuencia del exceso de energía, por eso los niños consumen su energía a través del juego, ocupando en esta actividad grandes espacios de tiempo. Más aún Piaget citado por Campos et al. (2006) le da una atribución más cognitiva a los juegos, relacionando directamente el juego con el desarrollo de la inteligencia. En consecuencia Piaget expone que habrá un juego característico de la etapa sensorio-motriz hasta llegar al predominante de las operaciones concretas y formales.

El nivel de desarrollo de las habilidades sociales en promedio es regular en un 76% y alto 20%; en tanto que, el puntaje medio de habilidades sociales es regular 21.1±6.4 con alto grado de variabilidad 39.3%. Al respecto del desarrollo de las habilidades sociales de los niños, en la escuela, Ballesteros y Gil (2002) mencionan que la incorporación del niño al sistema escolar le permite desarrollar ciertas habilidades sociales más complejas y extendidas. El niño debe adaptarse a diferentes contextos, nuevas reglas y necesidades de un espectro más amplio de comportamiento social, al tener nuevas posibilidades de relación con adultos y con niños de su edad, mayores y menores que él. Este es un período crítico respecto a la habilidad social, ya que estas mayores exigencias pueden llevar al niño a presentar dificultades que antes no habían sido detectadas.

Es así que las pruebas estadísticas de verificación de la hipótesis determinaron que existe relación positiva entre la participación en el juego y el desarrollo de las habilidades sociales en los niños y niñas de 3 y 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 451 del caserío Betania. Ya que la participación en el juego y el desarrollo de habilidades sociales presentan una correlación positiva considerable de ($\gamma = 0.7784$), con un 60.60% de variación en la variable habilidades sociales, debido a que es explicada por la intervención de la participación en el juego.

Este resultado es semejante al obtenido por Taipe (2013), quien es su investigación titulada “El juego infantil como proceso de socialización en niños y niñas de 4 a 5 años del Centro

Educativo Episcopal Catedral de el Señor" realizado en Quito – Ecuador, encontró que existe influencia entre el juego infantil y el proceso de socialización, por tanto afirma que a mayor nivel y calidad de juegos que se utilicen existe mayor nivel de socialización de los niños y niñas. Así también Ortecho y Quijano (2011) en su investigación titulada "Programa de juegos cooperativos para mejorar el desarrollo social de los niños de 4 años del J.N. 207 Alfredo Pinillos Goicochea de la ciudad de Trujillo, en el año 2011", encontraron que el programa de juegos cooperativos ha permitido mejorar significativamente el desarrollo social en los niños.

Así también se observa que existe una correlación positiva muy fuerte entre la participación en el juego con las habilidades primarias ($\gamma = 0.8304$) y habilidades avanzadas ($\gamma = 0.8275$), pero con una correlación positiva considerable con las habilidades relacionadas con los sentimientos ($\gamma = 0.7277$) y moderada o media con las habilidades para solucionar el conflicto ($\gamma = 0.4884$). Estos resultados son semejantes a los obtenidos por Ortecho y Quijano (2011) quienes en su tesis titulada "Programa de juegos cooperativos para mejorar el desarrollo social de los niños de 4 años del J.N. 207 Alfredo Pinillos Goicochea de la ciudad de Trujillo, en el año 2011" encontraron que los niños y niñas del grupo experimental mejoraron su desarrollo social con una diferencia de 13.1 entre el pre-test y post test, dichos niños lograron un mejor desempeño en los indicadores de Actitudes Sociales e Identidad Personal y Autonomía (en la presente tesis esto es: habilidades primarias y avanzadas) logrando una diferencia de 4.6 en ambos. En menor proporción lograron una diferencia de 3.9 en el indicador de Relaciones de Convivencia Democrática (es la presente tesis esto es: habilidades para solucionar el conflicto).

Todo este análisis permite inferir que, como aporta Martínez (2012), las instituciones educativas del nivel inicial deben promover planes de mejora para que los niños participen y de ese modo construyan sus propias habilidades sociales. Una forma de adquirir estas habilidades es a través de la implementación del juego cooperativo.

CONCLUSIONES

1. El nivel de participación en el juego de los niños y niñas de 3 y 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 451 del caserío Betania, distrito de Nueva Cajamarca en el año 2014, fue alto en un 84%, y regular en un 16%.

2. El nivel de desarrollo de las habilidades sociales de los niños y niñas de 3 y 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 451 del caserío Betania, distrito de Nueva Cajamarca en el año 2014, es regular en un 76%, alto en un 20% y bajo en un 4%.

3. Existe una correlación positiva muy fuerte entre la participación en el juego con las habilidades primarias ($\gamma = 0.8304$) y habilidades avanzadas ($\gamma = 0.8275$), pero con una correlación positiva considerable con las habilidades relacionadas con el sentimiento ($\gamma = 0.7277$) y una correlación moderada o media con las habilidades para solucionar el conflicto ($\gamma = 0.4884$) en los niños y niñas de 3 y 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 451 del caserío Betania, distrito de Nueva Cajamarca en el año 2014.

4. Existe relación positiva entre la participación en el juego y el desarrollo de las habilidades sociales en los niños y niñas de 3 y 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 451 del caserío Betania, distrito de Nueva Cajamarca en el año 2014. Ya que, entre la participación en el juego y el desarrollo de habilidades sociales existe una correlación positiva considerable ($\gamma = 0.7784$), con un 60.60% de variación en la variable habilidades sociales, debido a que es explicada por la intervención de la participación en el juego.

RECOMENDACIONES

1. **A la directora de la Institución Educativa Inicial N° 451 del caserío de Betania,** fomentar entre las docentes la incorporación del juego en la práctica pedagógica diaria, para el desarrollo adecuado y pertinente de habilidades sociales en los niños y niñas, en sus dimensiones: habilidades primarias, avanzadas, relacionadas con los sentimientos y habilidades para solucionar conflictos.

2. **A las docentes de la Institución Educativa Inicial N° 451 del caserío de Betania,** elegir de manera apropiada los juegos que implementarán en las sesiones, procurando que permita el desarrollo de las habilidades sociales en todas sus dimensiones, en especial, reforzar las habilidades sociales para solucionar el conflicto. Se recomienda juegos cooperativos, de asunción de responsabilidades, de expresión de sentimientos, de técnicas para solucionar conflictos.

3. **A los investigadores en educación inicial,** aliento a seguir explorando en este tema tan relevante para fortalecer los conocimientos pedagógicos de la educación infantil relacionados con el juego y las habilidades sociales; ya que se necesita explicar y desarrollar con urgencia programas educativos que coadyuven a desarrollar habilidades sociales desde temprana edad, para una inserción positiva del individuo en la sociedad.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Andrade, V. y Ante, A. (2010). *Las estrategias lúdicas en el proceso enseñanza aprendizaje en los niños y niñas de los primeros años de educación básica de las instituciones educativas "Dario Egas Grijalva", "Abdon Calderon" y "Manuel J. Bastidas" de la cuidad de San Gabriel provincia del Carchi*. [Tesis]. Universidad Técnica del Norte. Facultad de Educación Ciencia y Tecnología. Ibarra, Ecuador.

Ballesteros, R. y Gil, D. (2002). *Habilidades sociales*. Madrid, España.

Beltrán, J. (1991). *Sentido psicológico del juego*. En T. Andrés Tripero (Ed.), Juegos, juguetes y *ludotecas*. Madrid: Publicaciones Pablo Montesino.

Caballo, V. (1986). *Evaluación de las habilidades sociales*. Madrid, España: Pirámides.

Calderón, D. (2005). *Efectos de la aplicación de un Programa de Teatro de Títeres en el desarrollo emocional de estudiantes de 5 años de edad del Jardín N° 1628 de la urbanización Los Pinos del distrito de Víctor Larco, de la provincia de Trujillo*. Universidad César Vallejo.

Campos, M.; Chacc, I. y Gálvez, P. (2006). *El juego como estrategia pedagógica: una situación de interacción educativa. Seminario para Optar al Título de Educadora de* Párvulos *y Escolares Iniciales*. [Tesis]. Universidad de Chile. Facultad de Ciencias Sociales. Departamento de Educación. Santiago, Chile.

Casas, F. (1988). *Las instrucciones residenciales para la atención de chicos y chicas en dificultades socio familiares.* Revista Menores, N°10.

Fundación Bernard Van Leer. (2000). *Programa de niños y niñas.* Documento de trabajo. Gobierno Regional del Callao.

Goleman, D. (2002). *La Práctica de la Inteligencia Emocional*. Editorial Kairós S.A. Barcelona, España.

Gutiérrez, M. (2002). *Aprendizaje de valores sociales a través del juego*. España: Aljibe.

Hernández, R. (2014). *Metodología de la Investigación.* Sexta Edición. Editorial Mc Graw Hill / Interamericana editores. S.A. México D.F.

Jaramillo, J. (2006). *Factores individuales, familiares y escolares y asociados a la aceptación y rechazo social en grupos de niños escolarizados entre los 9 y 11 años de edad*. Revista Diversitas-Perspectivas en Psicología Vol. 2; Nº 2.

Kotliarenco, M. y Duque, B. (1996). *Evaluación sobre el juego como una estrategia educativa*. Santiago. *CEANIM, FONDECYT*, Serie de documentos de trabajo Nº 3.

Lazaruz, A. (1973). *On assertive behaviour: A Brief Note: Behaviour Therapy* N° 4.

Maganto, C. y Cruz, S. (s/f). *La técnica del juego en el psicodiagnóstico infantil*. Revista Evaluación en Psicología Clínica. Vol 2.

Martínez, F. (2002). *Evolución del juego a lo largo del ciclo vital.* España: Aljibe.

Ministerio de Educación (2009). *Propuesta pedagógica de educación inicial.* Guía curricular. Lima: Dirección General de Educación Básica Regular.

Monjas, M. y Gonzales, B. (2000). *Las habilidades sociales en el currículo.* Secretaría *General* Técnica. Ministerio de Educación, Cultura y Deporte. Madrid, España.

Mures, D. (2009). *Las habilidades sociales en la edad escolar*. Revista Digital Innovación y Experiencias Educativas, No 15.

Ortega, R. (1992). *El juego infantil y la construcción social del conocimiento*. Sevilla, España: Ediciones Alfar.

Paredes, J. (2002). *Aproximación Teórica a la realidad del juego*. España, Aljibe.

Real Academia de la Lengua Española (2012). *Diccionario de Significados*. 22ª edición. Madrid, España: Espasa Calpe.

Sánchez, H. y Reyes, C. (1996). *Metodología y diseños en la investigación científica*. Segunda edición. *Editorial* Mantaro. Lima.

Sarle, P. (2012). *Juego y educación infantil. Experiencias infantiles, espacios y lugares para jugar*. Fundación Navarro viola. Buenos Aires, Argentina: Gráfica Pinter.

Trigueros. C. (2002). *El juego tradicional en la socialización de los niños*. España, Aljibe.

Vargas, P. (2006). *La educación del hombre*. Universidad de las Américas.

Webgrafía

Camacho, L. (2012). *El juego cooperativo como promotor de habilidades sociales en niñas de 5 años*. [Tesis]. Pontificia Universidad Católica del Perú. Facultad de Educación. Lima. Recuperado de http://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/ bitstream/handle/123456789/4441/CAMACHO_MEDINA_LAURA_JUEGO _SO CIALES.pdf?sequence

Carrillo, G. (2015). *Validación de un programa lúdico para la mejora de las habilidades sociales en niños de 9 a 12 años*. [Tesis]. Universidad de Granada. Facultad de Psicología. España. Recuperado de https://hera.ugr.es/tesisugr/25934934.pdf

Cotrina, S. (2015). *Habilidades sociales en niños de cuatro años durante sus actividades de juego.* [Tesis]. Pontificia Universidad Católica del Perú. Facultad de Educación. Lima. Recuperado de http://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/ 123456789/6378/ COTRINA_CERDAN_SONYI_HABILIDADES_JUEGO.pdf? sequence=1&isAllowed=y

Fernández, J. Gonzáles, C. y Herazo, L. (2014). *Análisis del desarrollo de la integración social a través de estrategias lúdico-recreativas en los niños (as) del nivel preescolar de la institución educativa Corazón de María.* [Tesis]. Universidad de Cartagena. Licenciatura en pedagogía infantil. Cartagena de Indias. Colombia. Recuperado de http://190.242.62.234:8080/jspui/bitstream/11227/2879/1/Tesis%20de%20Grado.pdf

Gardner, H. (2012). *Inteligencias Múltiples, la teoría en la práctica*. Recuperado de http://ict.edu.ar/renovacion/wp-content/uploads/2012/02/Gardner_inteli-gencias .pdf.

Martínez, G. (2012). *Los juegos cooperativos y su relación con el desarrollo de* Habilidades *Sociales en la Educación Inicial*. [Tesis]. Universidad Abierta Interamericana. Facultad de Desarrollo e Investigación Educativa. Recuperado de http://imgbiblio.vaneduc.edu.ar/fulltext/files/TC105810.pdf

Ortecho, J. y Quijano, M. (2011). *Programa de juegos cooperativos para mejorar el desarrollo social de los niños de 4 años del J.N. 207 Alfredo Pinillos Goicochea de la ciudad de Trujillo, en el año 2011*. [Tesis]. EAP. Educación Inicial. Recuperado de file:///C:/Users/USUARIO/Downloads/236-535-1-PB.pdf

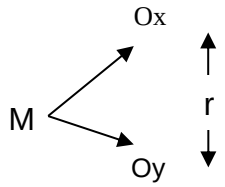
Palomo, A. (1989). *Laurence Kohlberg: Teoría y práctica del desarrollo moral en la escuela.* Universidad de Castilla – La Mancha. Recuperado de file:///C:/Users/USUARIO/Downloads/Dialnet-LaurenceKohlberg-117615.pdf

Ramos, G. (2016). *Taller PEQUICLOWN y habilidades sociales en los niños de 5 años de la I.E. Sagrado Corazón de Jesús N° 465 Huancayo.* [Tesis]. Universidad Nacional del Centro del Perú. Facultad de Educación. Escuela Profesional de Educación Inicial. Recuperado de http://repositorio.uncp.edu.pe/ bitstream/handle/UNCP/3439/Ramos %20Alvarez.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Taipe, O. (2013). *El juego infantil como proceso de socialización en niños y niñas de 4 a 5 años del Centro Educativo Episcopal Catedral de el Señor*. [Tesis]. Universidad Central de Ecuador. Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación. Carrera de Educación Parvularia. Quito – Ecuador. Recuperado de http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/1622/1/T-UCE-0010-240.pdf

ANEXOS

Anexo 1
Matriz de consistencia

TÍTULO	Relación entre la participación en el juego y el desarrollo de las habilidades sociales de los niños y niñas de 3 y 4 años de la Institución Educativa Inicial N°451 del caserío Betania, distrito de Nueva Cajamarca en el año 2014**.**
PROBLEMA GENERAL	¿Cuál es la relación entre la participación en el juego y el desarrollo de las habilidades sociales de los niños y niñas de 3 y 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 451 del caserío Betania, distrito de Nueva Cajamarca en el año 2014?
HIPÓTESIS	(H_1): Existe relación positiva entre la participación en el juego y el desarrollo de las habilidades sociales de los niños y niñas de 3 y 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 451 del caserío Betania, distrito de Nueva Cajamarca en el año 2014. Así mismo la hipótesis nula (H_0): No existe relación positiva entre la participación en el juego y el desarrollo de las habilidades sociales de los niños y niñas de 3 y 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 451 del caserío Betania, distrito de Nueva Cajamarca en el año 2014.
OBJETIVO GENERAL	Determinar el tipo de relación entre la participación en el juego y el desarrollo de las habilidades sociales de los niños y niñas de 3 y 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 451 del caserío Betania, distrito de Nueva Cajamarca en el año 2014.
OBJETIVOS ESPECÍFICOS	- Identificar el nivel de participación en el juego de los niños y niñas de 3 y 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 451 del caserío Betania, distrito de Nueva Cajamarca en el año 2014, en las dimensiones de eje vertical y eje horizontal. - Identificar el nivel de desarrollo de las habilidades sociales de los niños y niñas de 3 y 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 451 del caserío Betania, distrito de Nueva Cajamarca en el año 2014, en las dimensiones de habilidades primarias, avanzadas, relacionadas con los sentimientos y habilidades para solucionar el conflicto. - Establecer la relación entre la participación en el juego y el desarrollo de las habilidades sociales de los niños y niñas de 3 y 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 451 del caserío Betania, distrito de Nueva Cajamarca en el año 2014.
DISEÑO DEL ESTUDIO	El diseño de la investigación será correlacional de corte transversal, con el siguiente esquema (Hernández, 2014):  Donde: M = Muestra de 25 niños y niñas de 3 y 4 años de la Institución Educativa Inicial N°451, Betania, Nueva Cajamarca, 2014. O_x = Variable 1: Participación en el juego. O_y = Variable 2: Habilidades sociales. r = Relación de las variables de estudio.
POBLACIÓN Y MUESTRA	La Población del estudio estuvo conformada por 25 niños y niñas de 3 y 4 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 451 del caserío de Betania, distrito de Nueva Cajamarca, provincia de Rioja, en el año 2014. El tamaño de la muestra fue la misma de la población, es decir se estableció mediante la técnica de muestreo no probabilístico por criterio del investigador, quedando una muestra poblacional, de 25 niños.

VARIABLES DE ESTUDIO	**Variable 01:** Participación en el juego **Definición conceptual:** La participación en el juego es el desempeño de la esencia de la actividad del niño, le proporciona placer, le permite expresar sentimientos que le son propios, desempeñar roles, demostrar destrezas, comunicarse e interactuar con otros niños. Por ello, la participación en el juego no es sólo diversión, sino que es la actividad principal del niño, y es tan seria para él, como lo son las actividades para los adultos. La participación en el juego le permite experimentar potencialidades, desarrollar habilidades y destrezas, aprender aptitudes y actitudes (Andrade y Ante, 2010). **Definición operacional:** La participación en el juego se expresa en nivel bajo, regular y alto, según la evaluación de los indicadores de las dimensiones en el eje vertical y eje horizontal. **Variable 02:** Habilidades sociales **Definición conceptual:** Capacidad compleja de conductas habilidosas emitidas por un individuo en un contexto interpersonal determinado, donde expresa sus sentimientos, actitudes, deseos, opiniones o derechos de un modo adecuado a la situación, respetando esas conductas en los demás y que generalmente resuelven los problemas inmediatos de la situación mientras minimizan la probabilidad de futuros problemas (Monjas y Gonzáles, 2000). **Definición operacional:** Las habilidades sociales se expresan en desarrollo bajo, regular y alto según la evaluación de los indicadores de las dimensiones: habilidades primarias, habilidades avanzadas, habilidades relacionadas con los sentimientos y habilidades para solucionar el conflicto.
TÈCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN	La técnica utilizada fue la observación y el instrumento la lista de cotejo.

Anexo 2

Instrumentos para la recolección de datos

UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN MARTÍN

ESCUELA DE POSGRADO

LISTA DE COTEJO PARA DETERMINAR EL NIVEL DE PARTICIPACIÓN EN EL JUEGO DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 3 y 4 AÑOS LA I.E.I. N° 451

DATOS GENERALES

Institución educativa : ……
Alumno : ……
Domicilio : ……
Sexo : ……. Edad : ……..

Responsable:
Lic. Delicia Villavicencio López

Variable	Dimensiones	Sub dimensiones	Indicadores	Escala		
				S	A	N
Participación en el juego	Eje vertical	Apertura	El niño/a observa antes de integrarse al juego			
			El niño/a se acerca gradualmente para integrarse al juego			
			El niño/a se integra al juego completamente			
		Desarrollo	El niño/a le gusta participar en variedad de juegos			
			El niño/a ejecuta variados roles en el juego			
			El niño/a muestra destreza en la ejecución de los juegos			
			El niño/a demuestra variadas habilidades en el juego			
		Finalización	El niño/a se despide de sus compañeros al terminar el juego			
			El niño/a ordena los juguetes al concluir el juego			
			El niño/a se siente feliz al finalizar el juego			
			El niño/a planifica la repetición del juego			
	Eje horizontal	Contenido	El niño/a sabe el tema del juego			
			El niño/a reconoce los roles de sus compañeros de juego			
			El niño/a identifica las secuencias del juego			
			El niño/a representa las acciones de su rol en el juego			
		Evaluación	El niño/a demuestra confianza progresiva en el juego			
			El niño/a se comunica bien durante el juego			
			El niño/a responde sobre lo que aprendió en el juego			
			El niño/a se motiva al participar en el juego			

Fuente: Adaptado de Maganto y Cruz (s/f) y Sarle (2012).

LEYENDA:

S: Siempre
A: A veces
N: Nunca

LISTA DE COTEJO PARA EVALUAR EL NIVEL DE DESARROLLO DE LAS HABILIDADES SOCIALES DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 3 y 4 AÑOS DE I.E.I N° 415.

DATOS GENERALES

Institución educativa : ……
Alumno : ……
Sección : ……
Sexo : ……. Edad : ……..

Responsable:
Lic. Delicia Villavicencio López

Variable	Dimensiones	Indicadores	Desarrollo		
			TD	MD	ND
Habilidades sociales	Habilidades primarias	El niño/a escucha cuando otros hablan			
		El niño/a inicia una conversación			
		El niño/a mantiene una conversación con sus compañeros			
		El niño/a formula pregunta a sus compañeros y maestra			
	Habilidades avanzadas	El niño/a pide ayuda cuando lo necesita			
		El niño/a participa activamente en la sesión			
		El niño/a da indicaciones			
		El niño/a sigue instrucciones			
		El niño/a puede convencer a los demás			
	Habilidades relacionadas con los sentimientos	El niño/a reconoce sus propios sentimientos			
		El niño/a expresa sus sentimientos (alegría, enfado)			
		El niño/a comprende los sentimientos de los demás			
		El niño/a supera el miedo			
	Habilidades para solucionar el conflicto	El niño/a sigue las normas de convivencia de buen trato a los demás			
		El niño/a respeta los términos de una negociación			
		El niño/a controla su enojo			
		El niño/a defiende sus derechos y el de los demás			
		El niño/a previene, evita el ataque físico entre compañeros			

Fuente: Adaptado de Ballesteros y Gil (2002).

LEYENDA:

TD: Totalmente desarrollada
MD: Medianamente desarrollada
ND: No desarrollada

Anexo 3

Tabla general de la variable Participación en el juego, según dimensiones

Unidades de análisis	Eje vertical X1	Eje horizontal X2	Participación en el juego (X)
1	7	13	20
2	17	13	30
3	16	15	31
4	22	16	38
5	17	14	31
6	17	15	32
7	17	14	31
8	22	16	38
9	9	11	20
10	22	16	38
11	17	14	31
12	17	15	32
13	17	15	32
14	9	11	20
15	18	14	32
16	17	14	31
17	12	14	26
18	17	14	31
19	22	16	38
20	13	14	27
21	12	12	24
22	17	14	31
23	21	16	37
24	16	13	29
25	14	13	27

Tabla general de la variable Habilidades sociales, según dimensiones

Unidades de análisis	Habilidades primarias Y1	Habilidades avanzadas Y2	Habilidades relacionadas con los sentimientos Y3	Habilidades para solucionar el conflicto Y4	Habilidades sociales Y
1	2	3	2	3	10
2	5	8	5	2	20
3	6	6	5	1	18
4	8	10	8	8	34
5	4	7	5	2	18
6	5	7	5	2	19
7	6	7	5	1	19
8	8	10	8	8	34
9	4	4	6	0	14
10	8	10	8	6	32
11	5	8	5	1	19
12	5	7	5	1	18
13	5	7	5	2	19
14	4	7	5	5	21
15	5	7	5	1	18
16	5	7	5	4	21
17	5	7	5	1	18
18	5	7	5	1	18
19	8	10	8	7	33
20	4	7	5	5	21
21	5	7	5	2	19
22	4	7	6	1	18
23	8	10	7	5	30
24	6	8	5	1	20
25	4	5	4	2	15

Anexo N° 04

Prueba de Confiabilidad de los instrumentos

Confiabilidad de la lista de cotejo "Participación en el juego"

Nº de niños	Ítems											
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
01	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
02	2	2	2	1	2	1	1	1	1	2	2	2
03	2	2	2	1	2	1	1	1	1	2	2	2
04	2	2	2	1	2	1	1	1	1	2	2	1
05	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2
06	2	2	2	1	2	1	2	1	1	2	2	2
07	2	2	2	1	2	1	1	1	1	2	2	2
08	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	2
09	2	2	2	1	2	1	1	1	1	2	2	1
10	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
Desviación Estándar	0.64	0.64	0.30	0.40	0.40	0.40	0.46	0.40	0.40	0.40	0.40	0.40
Varianza	0.41	0.41	0.09	0.16	0.16	0.16	0.21	0.16	0.16	0.16	0.16	0.16

Nº de niños	Ítems							Puntaje total
	13	14	15	16	17	18	19	
01	2	2	2	1	2	2	2	37
02	2	2	2	1	2	1	2	31
03	2	2	2	2	2	2	2	33
04	2	1	1	1	2	1	2	28
05	2	2	2	2	2	2	2	25
06	2	2	2	1	2	1	2	32

07	2	2	2	2	2	1	2	32
08	2	2	2	2	2	1	2	27
09	2	1	1	1	2	1	2	28
10	2	2	2	1	2	1	2	36
Desviación Estándar	0.00	0.40	0.40	0.49	0.00	0.46	0.00	13.69
Varianza	0.00	0.16	0.16	0.24	0.00	0.21	0.00	3.17

Para la medición de la confiabilidad se ha utilizado el método de la incorrelación de los ítems, utilizando la fórmula de correlación propuesta por Cronbach, cuyo coeficiente se conoce bajo el nombre de coeficiente de alfa (Brown, 1980, p.105), cuando éstos no son valorados dicotómicamente:

$$r = \frac{k}{k-1}\left(1 - \frac{\sum S_i^2}{S_t^2}\right)$$

$$r = 0{,}8111$$

Donde:

S_i : desviación estándar poblacional de los ítems.

S_i^2 : varianza poblacional de los ítems.

n : Nº de niños y niñas que participaron en el estudio.

Con un nivel de probabilidad del 95% el grado de consistencia interna existente entre los resultados obtenidos de un levantamiento previo de información a una muestra piloto de 10 unidades de análisis es de 0,8111, el cual es superior al parámetro establecido de +0,70 (sugerido en el manual de evaluación como el coeficiente mínimo aceptable para garantizar la efectividad de cualquier tipo de estimación sobre confiabilidad). Significando que el grado de consistencia interna existente entre los resultados obtenidos por los niños y niñas de una muestra piloto al haber utilizado una ficha de recojo de información, es altamente confiable en un 81,11% y está apto para ser aplicado al grupo en estudio.

Confiabilidad la lista de cotejo “Desarrollo de las habilidades sociales”

Nº de niños	Ítems											
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
01	1	1	1	2	2	2	1	1	1	0	2	0
02	1	1	2	2	2	2	1	1	1	1	2	1
03	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	2	1
04	1	0	2	1	2	2	1	1	1	2	2	2
05	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	2	1
06	1	1	1	2	2	2	1	1	1	1	2	1
07	1	1	1	2	2	2	1	1	1	1	2	1
08	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2
09	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	2	2
10	1	1	1	2	2	2	1	1	1	2	2	2
Desviación Estándar	0.40	0.54	0.49	0.40	0.00	0.00	0.30	0.30	0.30	0.60	0.00	0.64
Varianza	0.16	0.29	0.24	0.16	0.00	0.00	0.09	0.09	0.09	0.36	0.00	0.41

Nº de niños	Ítems						Puntaje total
	13	14	15	16	17	18	
01	0	1	2	1	0	0	18
02	1	1	0	0	0	0	19
03	1	1	0	0	0	0	21
04	2	2	2	1	1	1	26
05	1	1	1	1	1	1	25
06	1	1	1	0	0	0	19
07	1	1	0	0	0	0	18
08	2	1	1	1	1	1	28

09	1	1	0	0	0	0	18
10	2	1	1	0	0	0	22
Desviación Estándar	0.60	0.30	0.75	0.49	0.46	0.46	12.44
Varianza	0.36	0.09	0.56	0.24	0.21	0.21	3.56

Para la medición de la confiabilidad se ha utilizado el método de la incorrelación de los ítems, utilizando la fórmula de correlación propuesta por Cronbach, cuyo coeficiente se conoce bajo el nombre de coeficiente de alfa (Brown, 1980, p.105), cuando éstos no son valorados dicotómicamente:

$$r = \frac{k}{k-1}\left(1 - \frac{\sum S_i^2}{S_t^2}\right)$$

$$r = 0{,}7558$$

Donde:

S_i : desviación estándar poblacional de los ítems.

S_i^2 : varianza poblacional de los ítems.

n : Nº de niños y niñas que participaron en el estudio.

Con un nivel de probabilidad del 95% el grado de consistencia interna existente entre los resultados obtenidos de un levantamiento previo de información a una muestra piloto de 10 unidades de análisis es de 0,7558, el cual es superior al parámetro establecido de +0,70 (sugerido en el manual de evaluación como el coeficiente mínimo aceptable para garantizar la efectividad de cualquier tipo de estimación sobre confiabilidad). Significando que el grado de consistencia interna existente entre los resultados obtenidos por los niños y niñas de una muestra piloto al haber utilizado una ficha de recojo de información, es altamente confiable en un 75,58% y está apto para ser aplicado al grupo en estudio.

Anexo N° 05

Validez de los instrumentos por juicio de expertos

FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS

I. DATOS INFORMATIVOS:

Apellidos y Nombre del Experto	Institución donde labora	Grado académico	Autores del Instrumento
			Br. Delicia Villavicencio López
TITULO: LISTA DE COTEJO PARA DETERMINAR EL NIVEL DE PARTICIPACIÓN EN EL JUEGO DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 3 y 4 AÑOS LA I.E.I. N° 451.			

INSTRUCCIONES: Lea cada uno de los indicadores correspondientes a los criterios que estructura la validación de los instrumentos de tesis, valóralos con Honestidad y Juicio crítico según corresponda.

Alternativas:

MUY DEFICIENTE (1) DEFICIENTE (2) ACEPTABLE (3) BUENA (4) EXCELENTE (5)

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN:

CRITERIOS	INDICADORES	1	2	3	4	5
CLARIDAD	Está formulado con lenguaje apropiado.					
OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables.					
ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y tecnología.					
ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica.					
SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad.					
INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar aspectos de las estrategias.					
CONSISTENCIA	Basado en los aspectos teóricos científicos.					
COHERENCIA	Entre los índices, indicadores y las dimensiones.					
METODOLOGIA	Las estrategias responden al propósito del diagnóstico.					
PERTINENCIA	El instrumento responde al momento oportuno o más adecuado.					
Subtotal						
Total						

III. OPINION DE APLICACIÓN: Este instrumento está listo para aplicarse dado que muestra coherencia y tiene pertinencia entre la misma.

IV. PROMEDIO DE EVALUACIÓN: ……..

Tarapoto, 03 de mayo del 2014.

FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS

I. DATOS INFORMATIVOS:

Apellidos y Nombre del Experto	Institución donde labora	Grado académico	Autores del Instrumento
			Br. Delicia Villavicencio López
TITULO: LISTA DE COTEJO PARA EVALUAR EL NIVEL DE DESARROLLO DE LAS HABILIDADES SOCIALES DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 3 y 4 AÑOS DE I.E.I. N° 415.			

INSTRUCCIONES: Lea cada uno de los indicadores correspondientes a los criterios que estructura la validación de los instrumentos de tesis, valóralos con Honestidad y Juicio crítico según corresponda.

Alternativas:

MUY DEFICIENTE (1) DEFICIENTE (2) ACEPTABLE (3) BUENA (4) EXCELENTE (5)

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN:

CRITERIOS	INDICADORES	1	2	3	4	5
CLARIDAD	Está formulado con lenguaje apropiado.					
OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables.					
ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y tecnología.					
ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica.					
SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad.					
INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar aspectos de las estrategias.					
CONSISTENCIA	Basado en los aspectos teóricos científicos.					
COHERENCIA	Entre los índices, indicadores y las dimensiones.					
METODOLOGIA	Las estrategias responden al propósito del diagnóstico.					
PERTINENCIA	El instrumento responde al momento oportuno o más adecuado.					
Subtotal						
Total						

III. OPINION DE APLICACIÓN: Este instrumento está listo para aplicarse dado que muestra coherencia y tiene pertinencia entre la misma.

IV. PROMEDIO DE EVALUACIÓN: ……..

Tarapoto, 03 de mayo del 2014.