



FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES

ESCUELA PROFESIONAL DE PSICOLOGÍA

TESIS

ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA DESARROLLAR

HABILIDADES SOCIALES EN PRIMARIA, UNA

REVISIÓN TEÓRICA

PARA OPTAR POR EL TITULO PROFESIONAL DE

LICENCIADO EN PSICOLOGIA

Autora:

Bach. Julca Coscol Marita

ID ORCID: 0000-0002-9678-3139

Asesor:

MSc. Montenegro Ordoñez Juan

ID ORCID: 0000-0002-7997-8735

Línea de Investigación:

Comunicación y desarrollo humano

Pimentel - Perú

2020

APROBACIÓN DEL JURADO



Bach. Julca Coscol Marita

Autora



MSc. Montenegro Ordoñez Juan

Asesor



Mg. Cruz Ordinola María Celinda

Presidente de Jurado



Mg. Delgado Vega Paula Elena

Secretario de Jurado



Mg. Olazabal Boggio Roberto Dante

Vocal de Jurado

DEDICATORIA

Este trabajo de investigación primeramente va dedicado a DIOS, a mis padres por el apoyo incondicional que me han brindado, a mis amigos, compañeros y todas aquellas personas que de una u otra manera han contribuido para el logro de mis objetivos.

AGRADECIMIENTOS

Agradezco a dios por haberme acompañado y guiado a lo largo de mi carrera, por ser mi fortaleza en los momentos de debilidad y por brindarme una vida plena de aprendizajes, experiencias y felicidad.

Le doy gracias a mis padres Angélica y Lázaro, por apoyarme y confiar en mí en todo momento, por los valores que me han inculcado.

A la Universidad Señor de Sipán, por darme la oportunidad de estudiar y ser una profesional.

A mi asesor de tesis Mg. Juan Montenegro Ordoñez, por su esfuerzo y dedicación, quien, con sus conocimientos, su experiencia, su paciencia y su motivación ha logrado en mí que pueda terminar mis estudios con éxito. También me gustaría agradecer a mis profesores durante toda mi carrera profesional porque todos han aportado con un granito de arena a mi formación.

Agradezco a todas las personas que han formado parte de mi vida profesional, a las que me encantaría agradecerles su amistad, consejos, apoyo, ánimo y compañía en los momentos más difíciles de mi vida. Algunas están aquí conmigo y otras en mis recuerdos y en mi corazón, sin importar en donde estén quiero darles las gracias por formar parte de mí, por todo lo que me han brindado y por todas sus bendiciones.

RESUMEN

El presente estudio del arte sobre Estrategias Lúdicas para Desarrollar Habilidades Sociales en niños de Primaria, una Revisión Teórica, cuyo objetivo principal es describir los efectos de las estrategias lúdicas en el desarrollo de Habilidades Sociales en niños de Primaria. Responde a la pregunta: ¿Cuáles son las características de las estrategias lúdicas en el desarrollo de Habilidades Sociales en niños de Primaria?

La metodología utilizada en esta investigación se enmarca en un estudio del arte descriptivo de casos encontrados donde se les aplicó un test que permitió diagnosticar el nivel de habilidades sociales. ego de inducir las actividades lúdicas, se estudió el instrumento encontrado en teorías; contrastando y verificando los resultados.

La principal conclusión es que está demostrado que la inserción del programa de actividades lúdicas, influyó positivamente en el mejoramiento de las habilidades sociales llegando a la escala de bueno en habilidades básicas.

Palabras clave: Socialización, desarrollo del niño, estudiante de primaria.

ABSTRAC

The present study of the art on Playful Strategies to Develop Social Skills in Children of Primary Education, A Theoretical Review, whose main objective is to describe the effects of playful strategies on the development of Social Skills in children of Primary Education. Answer the question: What are the characteristics of play strategies in the development of Social Skills in children in Primary Education?

The methodology used in this research is part of a study of the art of cases found where a test was applied to diagnose the level of social skills. After inducing playful activities, the same instrument was applied; contrasting and verifying the results.

The main conclusion is that it has been shown that the insertion of the recreational activities program positively influenced the improvement of social skills reaching the scale of good in basic skills.

Keywords: Socialization, child development, elementary school student.

ÍNDICE

APROBACIÓN DEL JURADO	ii
DEDICATORIA.....	iii
AGRADECIMIENTOS	iv
RESUMEN	v
ABSTRAC	vi
ÍNDICE.....	vii
I. INTRODUCCIÓN.....	9
1.1. Realidad Problemática	10
1.2. Antecedentes de estudio.....	17
1.3. Teorías relacionadas al tema	23
1.4. Formulación del problema.....	30
1.5. Justificación e importancia	30
1.6. Hipótesis	31
1.7. Objetivos	31
II. MATERIAL Y MÉTODO	32
2.1. Tipo de estudio y diseño de la investigación.	32
2.2. Escenario de estudio.....	32
2.3. Caracterización de sujetos	32
2.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.	32
2.5. Procedimientos para la recolección de datos.	33
2.6. Procedimiento de análisis de datos.....	33
2.7. Criterios éticos.	33
2.8. Criterios de rigor científico.....	34
III. REPORTE DE RESULTADOS.....	36
3.1. Análisis y discusión de los resultados.	36

3.2. Consideraciones finales	37
REFERENCIAS.....	38
ANEXOS	44

I. INTRODUCCIÓN

El juego es fundamental para los niños. Cada vez más investigaciones confirman la importancia del juego y por qué debería ser una parte integral de la vida de un niño. ¿Por qué el juego es tan importante y qué hace por los niños?

Los seres humanos están conectados biológicamente para jugar. El juego sirve para que las personas practiquen las habilidades que necesitarán en el futuro. El juego libre permite que los niños practiquen la toma de decisiones, aprendan a trabajar en grupos, compartan, resuelvan conflictos y se defiendan por sí mismos. También les permite descubrir lo que disfrutan a su propio ritmo.

El juego libre es fundamental para convertirse en un experto social, afrontar el estrés y desarrollar habilidades cognitivas como la resolución de problemas. El juego es tan importante que incluso forma parte de la Convención de las Naciones Unidas sobre los Derechos del Niño. El artículo 31 establece que los niños tienen derecho a “participar en actividades de juego y recreativas”.

Asimismo, este tipo de actividades lúdicas tiene un impacto en las habilidades sociales. El juego es la forma en que los niños aprenden, incluido el aprendizaje de habilidades sociales. Aprender a interactuar con los demás, comprometerse y trabajar juntos sucede cuando se juega.

A medida que los niños se desarrollan y crecen, también lo hace su forma de jugar. Por lo que, las actividades lúdicas se desarrollan y cambian con el tiempo para los niños, pasando por varias etapas, desde bebé hasta ser un individuo hecho. Por esta razón, se buscó analizar la relación de las estrategias lúdicas en el desarrollo de Habilidades Sociales en niños de Primaria.

1.1. Realidad Problemática

A pesar de que el hombre, por naturaleza es social, dichas habilidades social no nacen con él. Lo que sí es innato es la propensión a querer interactuar con el resto. El desarrollo de estas habilidades forma parte de la socialización, generado mediante la relación con el resto. Esto significa que durante las relaciones sociales es que aprendemos a ser sociales y se efectúa mientras nos comunicamos con el resto de las personas. Es un aprendizaje práctico (Rodríguez, 2019).

De acuerdo con la Organización Mundial de la Salud, dentro de las etapas del ser humano, el desarrollo del niño es importante para su desarrollo como persona y compone un elemento clave para el éxito de la comunidad (OMS, 2017). Las investigaciones de profesionales como Piaget, Vygotsky, etc. muestran que la parte del juego es parte de la estrategia para desarrollar las habilidades sociales, ya que exactamente por medio de estrategias lúdicas, es que el niño tiene una manera divertida y satisfactoria de contactar con el resto y con lo que lo rodea. A través de los juegos es que le proporciona al niño un completo desarrollo, cimiente sus conocimientos y se coloque en la realidad que lo rodea. Es cierto, que no hay etapa exacta para desenvolver las habilidades sociales en el salón del colegio, con la lúdica se da la correcta estrategia y más conveniente para ayudar a crecer socialmente a cada niño, donde se considera que el niño se recree y que socializan para disminuir y bajar sus temas con respecto a la conducta que tienen en el salón de clases.

El dominio de las habilidades sociales le permite al niño establecer relaciones positivas, apoyando la aceptación de los compañeros y facilitando una adaptación más fácil de adaptar a los diversos contextos diarios que vive, es decir, si el niño adquiere esta competencia, podrá lidiar y responder satisfactorio a los contextos o personas de su entorno social. En este sentido, Hohmann y Weikart (2011) afirman que “los contextos e interacciones sociales positivos proporcionan a los niños” energía emocional “que les permitirá perseguir sus ideas e intenciones en otros contextos y soportar dificultades” (p. 574).

El desarrollo de la habilidad social del niño ocurre esencialmente a través de la interacción entre pares. Hohmann y Weikart (2011) sostienen que los niños de estas edades buscan activamente compañeros y asociados para observar, jugar al

lado, imitar, hablar e interactuar juguetonamente, que es la forma de desarrollar su conocimiento, así como de desarrollar sus habilidades.

La Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico (OCDE), que publica Programa Internacional para la Evaluación de Estudiantes, cada 3 años, en cada país, manifestó su deseo de que en el futuro también se pueda medir el progreso en aspectos como la educación social y emocional. La siguiente frontera de medición educativa será sobre enseñanza social y emocional. La importancia de la enseñanza social y emocional y, lamentó que los "rankings" de PISA sean los únicos que recibe atención pública de una "cuestión compleja" como es medir los avances en educación. "Los datos indican que las llamadas "soft skills" (habilidades sociales y emocionales) tienen un impacto mayúsculo en el futuro de los niños, tanto o más que los conocimientos cognitivos", y están fuertemente relacionadas con "variables futuras como los niveles de desempleo, el salario y los casos de depresión". También explicó cómo los empleadores contratan a sus empleados con respecto a sus habilidades cognitivas (saber teórico y destrezas prácticas) y les despiden por culpa de sus habilidades no cognitivas (escasez de destrezas sociales y emocionales). La idea de que el carácter es algo con lo que se nace ha sido rechazada por la psicología moderna. El carácter es creado y moldeado, y el colegio desempeña un rol fundamental en ello (Dirk Van Damme, 2019).

Por ello la importancia del progreso de en lo niños de sus habilidades sociales, de nuestro país, a través del aprendizaje a muy temprana edad. Para efectuar las estrategias de aprendizaje que hagan frente al aprendizaje estas deben incluir a un grupo de procesos y elementos cognitivos; según González & de Lourdes (2020) dichas estrategias de aprendizaje forman parte de un grupo o conjunto de procesos cognitivos que aportan al proceso de aprendizaje, a pesar que la elección de las estrategias esté basado en la motivación o interés de cada estudiante, todas estas permiten organizar, planificar, direccionar y controlar el proceso de aprendizaje.

Cuando se menciona a las estrategias suele estar relacionado al aprender, de igual forma es cierto que los motivos que dirigen el aprendizaje contiguo a las acciones de planear, dirigir y controlar el procedimiento completo incluyen a factores que constituyen la proporción de la realización de estrategias de calidad y que avala el cumplimiento importante de los aprendizajes. Sobre lo anterior, se

hace importante crear una metodología en la que se mezclen distintas actividades que motiven y desplieguen el procedimiento de pensar y actuar, en donde al estudiante se le estimule para alcanzar un grupo de habilidades en conjunto y usadas para cierto fin, en el que haya flexibilidad, sea apreciado, e imaginación necesaria para responder y solucionar algún inconveniente.

Según Hoffmann, Ledesma & Fernández (2017) las estrategias de aprendizaje se encuentran presentes en los individuos, estos no se encuentran desarrollados de igual forma. Así, hay estilos de aprendizaje que predominan sobre otros permitiendo el aprendizaje. Lo que las personas aprenden o no se encuentra influenciado por las herramientas que usa para instruirlo. La motivación y ganas de cada persona influyen en su motivación. Dentro de las acciones consideradas como estrategias didácticas está usar el juego como instrumento que ayuda y dinamiza la parte de enseñar y aprender del estudiante. Por eso es importante utilizar estrategias que guíen conseguir un buen aprendizaje de manera significativa durante la etapa escolar, estrategias de motivación y que lo ayuden a adquirir nuevos saberes.

Entre las estrategias didácticas, en el mundo infantil, se tiene al juego (lúdico) debido a que el niño durante sus primeros momentos de vida observa en jugar, el deleite diario. Por esa razón, articulando el juego con la lectura resultará en niños lectores y felices por naturalidad. Se toma al juego como una acción propia, formando parte del equilibrio sin importar la edad debido a que es universal, puedes dura a lo largo de la vida, para quien la parte lúdica es esencial a su desarrollo total, por ende, se da como alternativa, manera de comportarse, para saber afrontar la vida y en la época estudiantil, ayuda al expresar, crear y aprender de las personas (Zuloeta, 2018).

Son importantes las estrategias lúdico-pedagógicas, de igual forma son necesarias en la enseñanza para la etapa preescolar, ya que el procedimiento de enseñanza-aprendizaje durante esta etapa tiene que ser atrayente para llamar la curiosidad del menor en el colegio, generando un mejor comportamiento en lo académico como en lo social. Siendo que el juego se hace necesario durante los primeros años de la infancia, ya que el juego incluye la libertad para moverse, contar con tiempo y espacio, al acceder al movimiento se promociona en el salón, las habilidades de observación, buscar, para aprender de los errores de uno (conocido

como aprendizaje significativo). Si se encamina toda la energía proveniente del movimiento en vez de contenerla, aporta a que los niños moldeen su conducta y mentalidad, por ende, su transformación mental, lo que se busca es encauzar la energía para atraer la atención de los alumnos.

Los colegios tienen como función social el formar personas desde los primeros años de vida: educación inicial. También, la mayoría de las familias transporta el encargo de formar a los centros educativos y tienen como expectativa algo superior a lo que se encargó al colegio. Según Olivares (2015), menciona que, pese a lo investigado, en los colegios se percibe al juego mediante estrategias lúdicas que usan los profesores como forma de socialización para entablar vínculos amicales y el compañerismo. Mayormente el juego se usa en la etapa de inicial dándole importancia a los juegos que promueven la motricidad básica en los niños, pero durante la primaria el juego se usa muy poco ya que se enfatiza en la parte cognitiva y ya en la secundaria los juegos se vuelven de uso nulo. En otro punto, observamos que en los salones de clase solo se considera la parte teórica en la clase de tutoría, espacio para el diálogo con los profesores a cerca del crecimiento de las habilidades, pero solo algunos profesores muestran experiencias sobre el desarrollo de las habilidades sociales.

Según Zuloeta (2018) en el instante que el juego forma parte del lugar de aprendizaje, cambia el entorno, ofreciendo oportunidades al docente y al alumno a lo largo de la clase. Se dan momentos de alegría entre libros y juegos, y viviendo experiencias de aprendizaje. Estos juegos motivan al alumno a idear, crear y recrear con acciones que aportan a crecer la atención y escuchar activamente, seguir indicaciones, y comprometerse con seguir las normas y así poder entender la vivencia y convivencia, al actuar y corregir (p.38).

Carrillo (2016) señala que debido a la importancia de las habilidades sociales en la gente en su día a día se hace necesario conocer si dichas habilidades son útiles para el desarrollo de los niños, primero ya que inseparables al entorno social en el que se encuentran y con quienes se enfrenta y consecuentemente esas habilidades le van a brindar los instrumentos que necesitará cuando sea mayor o adulto para desempeñarse de la manera correcta y satisfactoria en sus distintas áreas como vida, sentimental, escolar, personal, etc.

Aubone, Franco & Mustaca (2016) menciona que lo que experimentan los niños en el jardín beneficia a que este aprenda a socializar y practicar acciones socialmente habilidosas ya que cuenta con instrumentos de aprendizaje social. Además, las habilidades sociales se obtienen con la familia, debido a que son el primer conjunto de interacción de comportamientos tanto sociales como sentimentales y de igual forma, juega un rol importante para la construcción de la personalidad del menor.

Liesa, Latorre & Vázquez (2017) señala que hay niños que presentan problemas no solo en con el aprendizaje sino además en el hecho de querer ser incluidos en otros grupos con sus similares, por ende, actualmente se hace necesario encontrar otra metodología de intervención para cambiar las actitudes de rechazo del resto de niños, aplicando el modelo MOSAIC basado en una metodología de inclusión educativa. Esta metodología ha ayudado disminuir los maltratos hacia aquellos niños con problemas de atención, y ayudar a incrementar el vínculo social e incrementar sus habilidades cognitivas tales como la atención.

Isaza (2017) menciona que las personas con las que vive cumplen una función importante en el desenvolvimiento de habilidades sociales como la motivación social que genera ambos progenitores son la base para el aprendizaje social durante la llamada niñez. Por un lado, si hay padres que generan un entorno más sano y novedoso, aumentan las habilidades sociales y bajan el temor a la socialización. Pero si son padres muy estrictos con una orientación sin sentido y retraídos crearan niños más limitados a estar cerca de situaciones sociales, y de esta forma, estos niños aprenden a evitar el contacto social.

Dávila (2018) señala que previo a la aplicación del programa lúdico las habilidades sociales se encontraban en las dimensiones habilidades alternativas a la agresión y las habilidades avanzadas se encontraban mayor a 75% mientras que las habilidades de básicas y expresión de sentimientos lograron un mismo porcentaje con 33,3%. Después de la aplicación del programa, se llegó a aplicar otra prueba en el que se obtuvo una mejor respuesta, el 77,8% sobre las habilidades básicas, pero para las dimensiones de habilidad avanzada se obtuvo un mismo porcentaje para los niveles regular y bueno, un 50% de encuestados señaló la expresión de sentimientos y habilidades alternativas. Ratificando de esa

forma, si se logra desarrollar la socialización y que esta puede ayudar a conocer como convertirse en feliz a nivel social.

Guerra (2018) mostró que luego del post test aplicación del programa se tuvo que los niveles de habilidades sociales se encuentran como bueno, el nivel de comunicaciones con sus pares está en nivel regular con 39.22% y nivel de comunicaciones con los docentes está en un nivel regular con 33.33%, señalando la importancia de la aplicación de un programa de actividades lúdicas para mejorar las habilidades sociales en los menores.

Ybañez (2017) señala que luego de aplicar el programa lúdico, se separó en dos etapas: pre-test y post-test, del que se obtuvo que el grupo de control con el pre-test se ubicó que en un nivel deficiente y que en el post-test se encontró en nivel regular. La media aritmética en el pre-test fue de 18 (nivel deficiente) y en el post-test fue de 32 (nivel bueno), obteniendo un beneficio de 14 puntos, concluyendo la inclinación del beneficio de aplicar el programa experimental de actividades lúdicas que ayudó a desarrollar habilidades sociales en los niños.

Arrigoni y Salons (2018) desarrollaron y aplicaron un programa para promocionar las habilidades sociales en un niño (PHAS). Las sesiones de juego buscan promover la comunicación como capacidad de expresión o escucha activa, la conducta prosocial con el aportar y participar y la creatividad tanto verbal como dramática. Este programa busca ser una herramienta para ayudar a obtener habilidades sociales que motiven a generar mejores índices de bienestar para el menor.

De acuerdo con el periodista inglés John Haltiwanger (2015) en una de sus columnas de opinión en el Elite Daily, señala que hay un grupo de individuos que nunca supieron como relacionarse socialmente ni desarrollaron su inteligencia emocional ni habilidad de análisis, siendo estas virtudes que poseen los grandes emprendedores.

Según Pérez (2016), indica que uno de los puntos de mayor valor en el desarrollo de los niños es su capacidad para socializar que son vistas por los progenitores, y, por ende, los colegios deben considerar el desarrollo de dichas habilidades desde distintos puntos de vista de manera indirecta mediante las reuniones de padres y directamente al desarrollo de las habilidades sociales en el menor. De igual forma, del poder de las organizaciones supervisoras del buen

desenvolvimiento de los colegios mediante el implemento de varios programas, motivando al colegio a transformarse en el moldeador del individuo con las habilidades sociales en menores.

Flórez (2019) menciona que fortalecer esas habilidades durante la niñez ayuda a que las personas desde edad temprana sepan cómo relacionarse correctamente en distintos escenarios, sosteniendo vínculos interpersonales influenciado por el respeto, cordialidad y una buena comunicación con el resto.

Campo (2016) indica que el docente juega un rol muy importante que en conjunto con las tareas de apoyo se dirigen a usar estrategias para socializar, integrar y darles seguridad a través del desarrollo de distintos talleres de integración y socialización. Además, menciona que los niños en la actualidad son más sociables, quiere decir que de una u otra forma pueden realizar talleres vivenciales como los juegos en grupo; ya que no solo realizan actividades extracurriculares en los colegios sino también en centro culturales o cursos vacacionales, ya que no solo se busca ir al colegio a aprender, sino que se tienen que desarrollar actividad social con el objetivo de aportar al crecimiento y desarrollo de la persona.

Pérez (2018) indica que tanto las habilidades básicas y las habilidades alternativas a la agresión son las más ubicadas a la socialización. Además, niega que exista un vínculo entre las habilidades avanzadas con las sociales. Esto aporta a optimizar la enseñanza en el crecimiento de las habilidades sociales mediante la proposición de un modelo conceptual correspondiente a menores de 5 años, también, la creación de instrumentos tales como la lista de comprobación para hallar a un grupo de control y experimental además del test de habilidades sociales colocado previo y posteriormente al aplicar al programa de estrategias lúdicas.

Aldave (2019) señala que en nuestro país hay problemas sobre la educación y los esfuerzos del gobierno para mejorar la currícula de inicial, se observó que aún sigue habiendo deficiencias en la formación de la conducta de los niños que influye en la poca habilidad para integrarse, de igual forma adaptarse a nuevas situaciones creando desventajas en niños que no pudieron desarrollar sus habilidades de socialización e integración entre ellos, de igual con la oportunidad de intercambiar vivencias que fortalezcan los lazos amicales y de solidaridad.

Núñez, Vitoria y Núñez (2018) indican que las actividades lúdicas son importantes herramientas para adquirir elementos cognitivos, emocionales y

sociales. A lo largo de la infancia estas acciones son estratégicas para aprender definiciones básicas que ayudarán como base a otros aprendizajes de la persona en la sociedad. De igual forma, el vínculo con los padres beneficia a la creación de vínculos sociales, estas surgen de la ampliación de su propia socialización que junto a los programas lúdicos son elementos motivacionales y estimuladores del aprendizaje en niños.

Rubio (2017) señala que con el resultado obtenido se puede verificar que no hay coordinación del juego participativo con el progreso de las habilidades sociales, debido a que los profesores no cuentan con información suficiente sobre las clases de juego y vinculación con la obtención de habilidades sociales, y cuya solución se plantea con la propuesta del programa a establecer considerando que las tácticas se vinculen con la edad de los niños y ofrecerles soluciones sobre el diagnóstico del problema.

1.2. Antecedentes de estudio

Sewell (2020), realizó la investigación, *An Adaption of the Good Behaviour Game to Promote Social Skill Development at the Whole-Class Level*, en la Universidad de Worcester, Worcester, Inglaterra. Asumió como objetivo general, evaluar una adaptación del Juego del Buen Comportamiento (GBG) para apuntar a la participación en las habilidades sociales en un entorno de aula de escuela primaria convencional. Se utilizó un diseño de inversión ABAB para evaluar la implementación del GBG por parte de los docentes. Se demostró que el GBG es eficaz en la promoción de la participación en el comportamiento social específico de “interacciones sociales positivas” y “trabajo en equipo”. No se observó ningún cambio en el comportamiento del comportamiento social objetivo de “compañeros de apoyo”. El documento analiza las implicaciones de los hallazgos, las limitaciones, la relevancia para la práctica de EF y el impulso para futuras investigaciones. Se concluyó que, el GBG se puede adaptar para promover la participación en el comportamiento de habilidades sociales en un aula regular, por tanto, los EP y los profesores podrían utilizarlo para promover el desarrollo de habilidades sociales de toda la clase.

Tersi & Matsouka (2020), realizaron la investigación, *Improving Social Skills through Structured Playfulness Program in Preschool Children*, en la Universidad Demócrito de Tracia, en Komotiní, Grecia. Asumieron como objetivo general, examinar el efecto de un programa estructurado de actividades lúdicas en el desarrollo de habilidades sociales en niños en edad preescolar (4-6 años) durante el recreo en el patio de la escuela. Los participantes fueron 40 alumnos (26 niños pequeños y 14 niños en edad preescolar, 26 niños y 14 niñas) de un jardín de infancia público griego. Veinte (20) de ellos se configuraron, ya que estaban divididos en sus clases escolares, como grupo de control (GC) y los 20 restantes, como grupo experimental (GE), quienes recibieron actividades de intervención durante cuatro semanas (2 días a la semana). Los datos sobre las habilidades sociales de los niños (cooperación, interacción, independencia) y problemas de conducta (externalización e internalización) fueron recolectados de sus maestros antes y después del programa de intervención, completando la Escala de Comportamiento de Preescolar y Kindergarten (PKBS-2, Merrell, 2002). Los resultados indicaron que ambos grupos exhibieron una mejora significativa en los comportamientos sociales investigados. Sin embargo, en la medición final los niños de la intervención mostraron una mejoría significativamente mayor en los problemas de externalización que el grupo de control. Los hallazgos destacan la necesidad de una detección temprana del desarrollo de problemas de conducta y el efecto positivo de un programa estructurado de actividades lúdicas en el patio de la escuela durante los descansos sobre el desarrollo de las habilidades sociales de los niños en edad preescolar.

Andreopoulou & Moustakas (2019), realizaron la investigación, *Playful Learning and Skills Improvement*, en la Universidad del Egeo, en Mitilene, Grecia. Asumieron como objetivo general, estudiar cómo la integración del juego en el proceso de aprendizaje favorece la mejora de las habilidades, utilizando el método de investigación cuantitativo y, en particular, el cuestionario. La muestra está formada por profesores de primaria, secundaria y educadores de adultos. En su contexto, surgen variaciones en las actitudes de los participantes en la muestra, en cuanto a su género, el nivel educativo, en el que trabajan, y los años de servicio en el mismo. Los resultados de la investigación están en consonancia con la literatura

existente que confirma la contribución del juego a la mejora de las competencias y subrayan la necesidad de seguir investigando y sensibilizando a la comunidad educativa para que forme parte integral del proceso educativo, desde la educación formal hasta la de adultos. Se concluyó que, por lo que respecta al desarrollo de habilidades importantes en el marco del aprendizaje lúdico, éste parece reforzar la capacidad de organización, la toma de decisiones y la capacidad de negociación. Al mismo tiempo, mejora las habilidades de diseño/planificación y de gestión de datos, así como el pensamiento crítico. Además, contribuye positivamente a la comunicación, mejora el respeto hacia los demás y fomenta la participación. En la misma dirección, mejora las habilidades de creación de conocimiento, la experimentación de alternativas, las habilidades numéricas y las habilidades físicas.

Bekker, Sturm & Eggen (2019), realizaron la investigación, *Designing playful interactions for social interaction and physical play*, en la Technische Universiteit Eindhoven, en Eindhoven, Países Bajos. Asumieron como objetivo general, describir tres valores de diseño que se aplican para diseñar interacciones divertidas. Los objetos de juego interactivos pueden estimular la interacción social y el juego físico proporcionando comentarios motivadores sobre el comportamiento de los jugadores; pueden permitir a los jugadores crear sus propios objetivos y reglas de juego en un contexto de juego abierto y apoyar los patrones de interacción de los jugadores sociales. Este enfoque de diseño está ilustrado por seis casos de diseño en los que se examinaron nuestras suposiciones en varios contextos de juego. Los resultados muestran que la aplicación de estos valores de diseño puede conducir a conceptos de juego innovadores ricos y atractivos. Los jugadores pueden crear una amplia gama de juegos (físicos) utilizando objetos de juego abiertos, y las propiedades de los objetos de juego, como ser personales o compartidos, influyen en el tipo de interacción social. Se concluyó que, proporcionar retroalimentación a la actividad física de los jugadores y permitirles crear sus propios juegos puede conducir a conceptos que son divertidos de usar y estimulan tanto la interacción social como la actividad física.

Loukatari et al. (2019), realizaron la investigación, *The Effect of a Structured Playfulness Program on Social Skills in Kindergarten Children*, en la Universidad Demócrito de Tracia, en Komotiní, Grecia. Asumieron como objetivo general, examinar el efecto de un programa estructurado de actividades lúdicas en el desarrollo de habilidades sociales en los niños del jardín de infancia durante el recreo en el patio de una escuela. 28 niños y 32 niñas de 5 a 6 años constituyeron la muestra del presente estudio, los cuales se dividieron al azar en dos grupos, el grupo de tratamiento y el grupo de control, respectivamente. El grupo experimental participó en un programa lúdico de 4 semanas, mientras que el grupo de control no participó en ningún tipo de actividad estructurada. Los datos se recopilaban a través de observaciones y grabaciones en video de los estudiantes en el patio de la escuela durante los descansos. Los investigadores codificaron los comportamientos de los niños y completó el Sistema de Calificación de Habilidades Sociales (SSRS) para cada niño, antes y después del programa de intervención. Los resultados demostraron que hubo una diferencia estadísticamente significativa entre el grado de desarrollo de las habilidades sociales de los estudiantes durante los descansos y su participación en un programa estructurado de actividades lúdicas en el patio de la escuela.

Mpella et al. (2019), realizaron la investigación, *The Effects of a Theatrical Play Programme on Social Skills Development for Young Children with Autism Spectrum Disorders*, en la en la Universidad Aristóteles de Salónica, en Tesalónica, Grecia. Asumieron como objetivo, examinar los efectos de un programa de teatro en el desarrollo de habilidades sociales para niños pequeños con trastornos del espectro autista (TEA). Se seleccionaron seis niños con TEA mediante un muestreo intencional (M = 10,6 años), y sus compañeros de desarrollo típico (N = 132) (M = 10,3 años), que asistían a escuelas primarias generales en Grecia participaron en el estudio. Todos los participantes, tanto niños con TEA como niños típicos, asistieron a un programa de teatro con el programa de educación física regular de la escuela al mismo tiempo. Un maestro de educación física y seis maestros de aula de integración de seis clases diferentes registraron las habilidades sociales de seis niños con TEA después de cada sesión de juego teatral (16 sesiones educativas) durante ocho semanas. Las habilidades sociales se evaluaron

utilizando la lista de verificación “Habilidades sociales y de juego” del Modelo de Ruble, Dalrymple y McGrew. Los resultados mostraron una mejora en la cooperación, la atención, la obediencia y la empatía en cuatro de los seis participantes. Los seis niños redujeron el riesgo de ansiedad y la repetibilidad, lo que brinda una promesa potencial de mejorar el funcionamiento social en niños con TEA a través de la cooperación con sus compañeros.

Vincent-Snow & Tong (2019), realizaron la investigación, *Seriously playful teachers: An intentional approach*, en la New Zealand Tertiary College, en Auckland, Nueva Zelanda. Asumieron como objetivo general, despertar en los docentes de primera infancia el gigante dormido de la alegría, ya que se discute el poderoso efecto que esto tiene en el aprendizaje de los niños, el entorno de la primera infancia y los propios docentes. Se promueve un enfoque lúdico de la enseñanza, junto con estrategias para incorporar esta pedagogía en la práctica de los docentes. Los resultados obtenidos mostraron que, existen tres estrategias para la enseñanza lúdica: i) La primera estrategia para los maestros juguetones es compartir los juegos de su infancia con colegas y niños; ii) La segunda estrategia es crear un tiempo de alfombra lúdico y; la tercera estrategia es transformar historias a través de experiencias de juego dramático. Se concluyó que, las estrategias lúdicas en la enseñanza cambian la práctica de los maestros de un papel de observación, incluso de supervisión, a uno de involucrarse intencionalmente en una comunidad de estudiantes. Aquí el poder se comparte y los niños aprenden expectativas, rutinas y co-construyen conocimientos en un entorno creativo, alegre y empoderador.

Bella & Evaggelinou (2018), realizaron la investigación, *Theatrical Play and Social Skills Development: Teachers' Perspectives on Educating Autistic Students*, en la Universidad Aristóteles de Salónica, en Tesalónica, Grecia. Asumieron como objetivo general, examinar las opiniones de los maestros sobre el juego teatral como un método que puede brindar oportunidades para que los estudiantes con autismo interactúen con otros en un ambiente divertido y de apoyo. Doce maestros que son seleccionados por muestreo intencional (M = 40,6 años) están enseñando a estudiantes con autismo en escuelas primarias generales en el norte de Grecia y

participaron en entrevistas semiestructuradas que duraron 45 minutos. El protocolo de entrevista consistió en 13 preguntas abiertas-cerradas. Las respuestas se recopilaron a través de un dispositivo de grabación. Se utilizó un análisis profundo de las respuestas de los maestros para analizar sus patrones y relaciones. Los maestros creen que el juego teatral con decisiones y conocimientos curriculares apropiados puede ocupar un lugar esencial en el aula y apoyaron la hipótesis de que es especialmente eficaz para desarrollar y mejorar la duración y frecuencia de las interacciones sociales de los estudiantes autistas.

Lock (2017), desarrolló la investigación, *Exploring Teachers' Perspectives on Incorporating Playful Learning in the 21st Century Kindergarten*, en la University of Hawai'i at Mānoa, en Honolulu, Hawái. Asumió como objetivo general, explorar cómo cuatro maestros de jardín de infantes de escuelas públicas de Hawái utilizaron el aprendizaje lúdico para mejorar las habilidades sociales de alumnos de dicha escuela. Los datos se recopilaron a través de entrevistas individuales y de grupos focales. Se analizaron los datos y surgieron temas emergentes sobre las percepciones de los profesores. Los hallazgos muestran que todos los maestros adoptaron una filosofía que valoraba el aprendizaje lúdico en el jardín de infantes, sin embargo, variaron en los enfoques de instrucción que usaron, los apoyos que tenían y los desafíos que enfrentaron para incorporar el juego en su práctica en el aula. Estas variaciones parecían depender de la interacción entre la validación que recibieron de sus directores de escuela y colegas; y el propio sentido de los profesores sobre su poder para tomar decisiones pedagógicas intencionales. Una consecuencia es cómo los formadores de docentes pueden mejorar las habilidades de toma de decisiones de los futuros profesionales al utilizar el juego en el plan de estudios.

Murphy (2017), realizó la investigación, *Social Skill Development and Academic Competence in Children with and without Intellectual Disability*, en la Universidad de California, en California, EEUU. Asumió como objetivo general, comprender los patrones longitudinales de crecimiento en las habilidades sociales y académicas con el fin de informar aún más la intervención, en particular para los grupos en riesgo, como las personas con discapacidad intelectual (DI). Utilizando

una muestra de 204 niños con (N = 84) y sin (N = 120) discapacidad intelectual, el presente estudio utilizó técnicas de modelado de ecuaciones estructurales para examinar el desarrollo longitudinal de las habilidades sociales desde los 6 años hasta los 13 años. El análisis de la curva de crecimiento latente fue utilizado para modelar cambios intraindividuales e interindividuales en las habilidades sociales a lo largo del tiempo. El modelo de crecimiento que mejor se ajustaba especificaba una pendiente lineal, o tasa de cambio en las habilidades sociales a lo largo del tiempo, que era mayor para los niños colocados en educación especial a la edad de 6 años. Otras covariables que indican el estado de riesgo a los 6 años (estado de identificación, colocación de educación especial, problemas de comportamiento de externalización elevados y problemas de comportamiento de internalización elevados) influyeron significativamente en las puntuaciones iniciales de habilidades sociales de los niños a los 6 años, lo que explica una variación adicional en el modelo de crecimiento. Además, los datos se ajustaron a un panel rezagado cruzado para modelar la relación de las habilidades sociales con la competencia académica a lo largo del tiempo.

1.3. Teorías relacionadas al tema

La investigación sobre las habilidades sociales se basa en un grupo de nociones y conocimientos, donde varios autores plantean diversas teorías; haciendo referencia a (Herrera, 2016) para resaltar las siguientes teorías:

Según el enfoque de María Inés Monjas Casares

Herrera (2016) define al programa de enseñanzas de habilidades de interacción social como una mediación psicopedagógica mundial para mostrar directamente a los niños en etapa escolar las habilidades de socialización. Surgen dos aspectos: institución educativa y hogar, mediante la gente influyente en su sociedad: los demás niños y niñas, profesores y sus padres. El enfoque busca promocionar las habilidades interpersonales en la niñez y adolescencia, dirigiéndose a que los jóvenes estudien a como interactuar de forma satisfactoria con otros, como los similares o mayores. El programa lo conforman 30 aspectos agrupados en 6 habilidades:

- Habilidades sociales básicas de interacción social.
- Habilidades para hacer amigos.
- Habilidades conversacionales.
- Habilidades relacionadas con el área afectiva.
- Habilidades de solución de problemas interpersonales.
- Habilidades para relacionarse con los adultos.

La teoría de aprendizaje social de Albert Bandura

Vergara (2017) menciona que la teoría se basa en las definiciones de refuerzo y observación. Manifiesta las personas obtienen su comportamiento y actitudes de manera práctica y además a través de observar o imitar median los elementos cognitivos que aportan a la persona a elegir que si lo que se observa se puede imitar o no. Para los infantes, observar e imitar se realiza mediante lo que hacen los progenitores, profesores, amistados e incluso los personajes de la pantalla.

Modelo del aprendizaje sociocultural de Vigotsky

Longo (2020) explica que la hipótesis sustenta que el desarrollo y aprendizaje, se relacionan entre ellos, tomando en cuenta que considera como factor de desarrollo al aprendizaje. El proceso de socializar incluye la adquisición de aprendizajes. Considera al a la persona como parte de la construcción social hacia la biológica, en el que los cargos más altos nacen de la formación cultural e incluyen el utilizar a terceros. La vinculación entre el desarrollo y el aprendizaje dirige a la formulación de la teoría de la Zona de Desarrollo Próximo, considerado como la diferencia con el grado de desenvolvimiento, basado en la habilidad para dar solución a los problemas de forma independiente y el grado de potencial crecimiento, considerado mediante la solución de un inconveniente con la supervisión de una persona mayor o acompañado por alguien capaz.

Teoría del aprendizaje social de Skinner

Herrera (2016) asegura que esta teoría surge con que la conducta se regula como consecuencia del entorno en que se da ese comportamiento. Se esquematiza

de esta forma: estímulo-respuesta-consecuencia (positiva o negativa). Considerando ese bosquejo, el comportamiento se basa en acciones previas y el resultado, que, de ser reales, fortifican la conducta. Por esa razón, las habilidades sociales se obtienen a través de intensificar positivamente y derecho a las habilidades. De igual forma se obtiene a través del aprendizaje mediante la observación, y el feedback interpersonal y a través del aumento de expectativas cognitivas sobre los eventos entre personas.

Las estrategias lúdicas muestran una gran influencia sobre el aprender escolar, ya que es uno de los medios más fuertes que tienen los alumnos para intentar y obtener nuevas aptitudes, comportamientos y habilidades, por ende, resultada apropiado la aplicación de programas dirigidos a una enseñanza compensatoria, que otorgue equilibrio emocional hacia el desarrollo evolutivo de la niñez. Para eso, el profesor debe cambiar su mentalidad, que lo dirija a restaurar el valor pedagógico del juego.

Teoría del excedente energético de Herbert Spencer

López (2018) menciona que la teoría se basa en las mejoras sociales, la persona almacena enormes sumas de energía gracias a esas mejoras, dichas energías acumuladas provienen de las energías dedicadas a la supervivencia. Las cantidades sobrantes serán puestas en libertad en acciones sin un objetivo inmediato para impedir las tensiones, ya que, junto al juego, las acciones que se realizan sobre el arte y de belleza, esos instrumentos permiten al cuerpo restablecer el equilibrio interno. Además, se sustenta en el pensamiento de que, durante los primeros años de vida (infancia y niñez), son momentos para desarrollar, en donde el infante no debe efectuar trabajos para subsistir, ya que sus acciones están protegidas por la influencia de sus padres, y excluye la energía restante mediante el juego, realizando esta actividad en los momentos libre con los que cuenta. La enseñanza debe ser igual al del progreso social, de esa forma el pensamiento del menor irá de forma “normal” por los distintos momentos de la transformación de la sociedad humana. Pero, a pesar de eso, la teoría no siempre se logra, ya no solo ayuda a liberar vibras restantes, sino, además, para recobrar, reposar y liberar tensiones mentales vividas diariamente, luego de consumir muchas de las

energías, en acciones importantes, dicho de otra forma, con el juego tiene un efecto recuperación y eliminación.

Teoría de la relajación de Lazarus

López (2018) afirma que la teoría es también conocida como descanso o recuperación. Apunta a que el juego es una acción que compensa el cansancio que produce en el infante las acciones de mayor seriedad. Se conoce al juego como la acción de relajarse y volver a tener energías que se gastan en las acciones de seriedad. Esto quizás acierte para la forma de jugar de los mayores, ya que al estudiar al de los adultos, este contiene vacíos ya que, en el juego, el niño dedica más horas y pierde mucha energía.

Teoría del preejercicio de Karl Groos

López (2018) menciona que esta teoría considera que, en la niñez, la persona se prepara para convertirse en adulto, a través de la práctica del juego las distintas acciones que hará cuando se convierta en adulto, muestra el rol importante del juego en el desenvolvimiento de sus habilidades y capacidades que le ayudarán al menor poder manejarse con independencia en su etapa como adulto. Considera que el juego es un ejercicio para prepararse, con la cual el menor juega como si fuera un adulto, utilizando al juego como un tipo de preejercicio de la parte mental e instintiva. La idea sobre la etapa biológica del juego se encuentra desbordada debido al incremento de la vinculación social rápida para que se dé el juego.

Teoría de la recapitulación de Granville Stanley Hall

Para Figueroba (2018) la teoría señala que en el desarrollo del niño se considera como la recapitulación breve de la especie, toma al juego como parte de la evolución de cada persona. Con el juego se denotan las etapas primitivas del ser humano. Como ejemplo, los niños durante su etapa de escolar les gusta jugar a las escondidas, lo que refleja como reaccionaban los hombres primitivos al esconderse para huir de las amenazas de quienes podían quitarle sus pieles o armas. Se apoya en el hecho que jugamos para recordar las actividades de nuestros antepasados.

La teoría psicoanalítica

De acuerdo con la Universidad de Valencia (2017) esta teoría manifiesta que en el crecimiento del niño puede verse afectada debido a momentos tensos que evitan el correcto desarrollo hacia la madurez de las emociones. Al principio conectaba al juego con la sensación de placer generado por los instintos. El juego es de carácter simbólico, expresando la actitud sexual y el cumplimiento de aspiraciones, que cuando se es mayor mediante los sueños y en el niño mediante los juegos. El autor de la teoría tuvo que admitir que dentro del juego existen más influencias del subconsciente y solución ficticia de conflictos, incluye también vivencias ciertas y si estas son duras para el niño, pero cuando las revive, llega a manejar la ansiedad que le generaron al principio.

Teoría de la derivación por ficción de Édouard Claparède

Gallardo y Fernández (2017) menciona que, en esta teoría, el niño al no poder mostrarse a sí mismo, continuando con sus intereses o debido a su escaso desarrollo, o que ciertas situaciones se interpongan con las manifestaciones de las acciones ciertas, procede de la invención mediante el imaginarse, en el que la realidad es reemplazada por la ficción acercándose de cierta forma sobre el “comportamiento místico” de autores actuales del tema existencialista. Como un tipo de hechizo, ya que no solo los menores se meten en el mundo no real sino también lo hacen los adultos, que cambian de realidad. Apunta además a que el juego sigue objetivos no reales, quienes satisfacen los temas profundos sobre la naturaleza impiden cumplir con nuestros deseos íntimos. Dicha teoría, para el mundo infantil, señala al juego como el lugar donde se logran los deseos de jugar cosas ilícitas, y de pensar como persona adulta. De esa forma, mediante el juego el menor puede tener el papel principal, siendo la base para obtener su autoestima y autoafirmarse.

La teoría de la dinámica infantil de Frederic J. J. Buytendijk

Para Córdova (2018) la teoría sostiene que el juego es una acción que proviene del comportamiento infantil. Si la persona adulta no cuenta con accionar de joven no podrá intervenir pertinentemente del juego. El juego tiene connotación de inmadurez, desorden, retraída y patética de la niñez, y que se puede jugar, ya sea con algo, o algún otro elemento. Apunta a que el juego se da debido al

comportamiento del niño, y que el niño solo juega debido a que es niño y que las características propias del dinamismo le motivan a no solo efectuar otra cosa que no sea jugar. Esto da explicación a cinco partes: siempre se juega con algo, el juego debe realizarse; tiene un factor sorpresa- aventura, hay reglas y un lugar para jugar; y debe haber una opción entre tensión y relajación.

Modelo MOSAIC (Making socially acceptable inclusive classrooms)

Arrigoni y Salons (2018) señala que el pensamiento que engloba este modelo es que aminorar las falencias de comportamiento de los niños que poseen el trastorno es un estado útil sin embargo no es suficiente para fortalecer el respeto de los estudiantes y el desarrollo de relaciones. Para lograr las metas, los profesores tienen que desarrollar un entorno acogedor en los salones de clase, promover vínculos interpersonales positivos con los alumnos y usar instrumentos de manejo del comportamiento para optimizar las actitudes sociales del menor con TDAH. De esa forma, las interposiciones que toman lugar a través de este instrumento denominado MOSAIC, fomentado a los profesores a cambiar no únicamente por niños que poseen necesidades específicas en su enseñanza, sino además para el resto de los alumnos del salón de clases. Lo obtenido en la investigación apoya, también, la hipótesis sobre establecer vínculos positivos con los profesores y estudiantes obteniendo un gran uso para optimizar los vínculos de los menores en el entorno escolar.

Talleres lúdicos

Según Rodríguez (2019) actividades para hacer crecer, potenciar y optimizar las habilidades motoras, los talleres son primordiales para que los alumnos participen, esto ayuda a que los menores se muestren de forma libre y abierta, el taller dirigido a los alumnos se debe programar, elegir acciones a efectuar según el origen del taller, para planificar se dosifica según su tiempo de duración. Además, está la fase de desarrollo en el que se muestran las acciones programadas, estos talleres poseen acciones atrayentes, que promueven razones para que los participantes se entusiasmen. De igual forma, se tiene otra etapa del taller conocido como evaluación; o sea la acción tiene que evaluarse de tal forma que se establezca el impacto que desarrolló en los que participaron, esto se encuentra

señalado por el nivel de satisfacción y el crecimiento de sus habilidades por el lado de los participantes.

Asimismo, como conceptos principales se consideraron los siguientes:

Actividades cotidianas: Son las acciones que se efectúan casi diariamente vinculado al cuidado, acciones propias y juego libre (MINEDU, 2016).

Actividad Lúdica: Lo que se puede hacer en los momentos de ocio con el fin de soltar sensaciones, eliminar lo rutinario y para recibir goce y placer (Giraldo & Soto, 2017).

Currículo Nacional: Instrumento que muestras los aprendizajes que debe recibir un alumno en el colegio (MINEDU, 2016).

Estrategias de aprendizaje: Son procesos aplicados a lo planeado y controlado para hacer frente los problemas en aumento, en donde el momento cambia constantemente y se deben tomar decisiones para saber qué acciones efectuar de acuerdo con cómo se encuentre el problema (MINEDU, 2016).

Estrategias lúdicas: son fundamentales y necesarias sobre el trabajo del profesor durante inicial y primaria ya que la etapa de enseñanza- aprendizaje en estos niveles tiene que ser interesante para llamar la atención del alumno, generándose un mejor desempeño a nivel escolar y social (Giraldo & Soto, 2017).

Habilidades sociales: Son el grupo de tácticas sobre la conducta y habilidades a ser aplicadas sobre ese comportamiento que aportan a dar solución a una etapa social de forma segura, eso significa, es aceptable para la persona y su entorno social en el que se encuentra (Argentina & Soza, 2016).

Iniciativa: Forma parte de las personas desde su nacimiento, desarrollado desde su naturalidad para saber su ambiente (MINEDU, 2016).

Inteligencia emocional: Conocido como habilidad social del individuo para sostener sus emociones y sentimientos, hacer una comparación y usar lo que conoce para guiar lo que piensa y sus acciones (Argentina & Soza, 2016).

Juego: Señalado como metodología satisfactoria para dar clases. Los profesionales de la psicología y educación reconocen al juego como un instrumento importante para desenvolver cada sector de la persona (Giraldo & Soto, 2017).

Participación: Surge de reconocer a la IE como lugar público. Ayuda a adueñarnos del lugar y temas públicos, y guiar, desde un punto de vista

democrático, actividades dirigidas a buscar el bien para todos, considero al respeto de los derechos de la persona. De esa forma, se trata de ayudar a fortalecer a los individuos sobre su actuación en el mundo que los rodea (MINEDU, 2016).

1.4. Formulación del problema.

¿Cómo se relacionan las estrategias lúdicas en el desarrollo de Habilidades Sociales en niños de Primaria?

1.5. Justificación e importancia

Teórica

Según Méndez (2012) en la investigación hay una justificación teórica cuando el propósito del estudio es generar reflexión y debate académico sobre el conocimiento existente, confrontar una teoría, contrastar resultados o hacer epistemología del conocimiento existente.

Este estudio buscó lograr, mediante la aplicación de la teoría y los conceptos básicos de las habilidades sociales, considerando que son aspectos definidos de las relaciones interpersonales. La capacidad de interrelacionarse con adultos y los iguales de manera gratificante y mutuamente satisfactoria, en la cual la empatía y la capacidad de adaptarse a diferentes situaciones toman un rol muy transcendental. Cuando se investigan las habilidades sociales, es indispensable hablar acerca de la importancia que tienen los centros educativos porque en ellos se prepara el niño en la capacidad de relacionarse con sus iguales y adultos de su entorno, así como también, poder actuar de manera apropiada ante distintas situaciones que les serán de utilidad a lo largo de toda su vida.

Práctica

Según Méndez (2012) una investigación tiene una justificación práctica, cuando su desarrollo ayuda a resolver un problema o, por lo menos propone estrategias que al aplicarse contribuirían a resolverlo.

De acuerdo con los objetivos de la investigación, el resultado de la misma nos permitió encontrar soluciones concretas a problemas de integración social. Las habilidades sociales, es uno de los componentes de la inteligencia emocional, por medio de ellas se controlan las emociones como los sentimientos propios y de los demás. Al ser las habilidades sociales aprendidas, los docentes por medio de las

actividades recreativas lúdicas y adecuando sus conocimientos sobre inteligencia emocional pueden planificar situaciones donde el niño consiga aprender sin imposiciones las conductas aceptadas y adecuadas en su entorno, es decir, el juego le va a permitir apoyarse para mejorar la socialización en los niños que asisten a este nivel; contribuyendo así en la formación de un futuro ciudadano seguro, independiente y respetuoso a las normas sociales.

Social

Según Hernández, Fernández & Baptista (2010), la justificación social responde a las siguientes preguntas: ¿Cuál es su relevancia para la sociedad?, ¿quiénes se beneficiarán con los resultados de la investigación?, ¿de qué modo? En resumen, ¿qué proyección social tiene?

El presente trabajo se justificó de manera social, con el propósito de crear permanentemente estrategias que permitan garantizar el proceso de adaptación de los niños en cuanto al desarrollo de las habilidades sociales por medio de estímulos lúdicos.

1.6. Hipótesis

Al tratarse de un estudio documental, no se ha tenido en consideración hipótesis alguna.

1.7. Objetivos

1.7.1. Objetivo general

Analizar la relación de las estrategias lúdicas en el desarrollo de Habilidades Sociales en niños de Primaria.

1.7.2. Objetivos específicos

- a. Sintetizar las concepciones sobre estrategias lúdicas.
- b. Examinar y comparar los resultados de otras investigaciones acerca del uso de estrategias lúdicas para desarrollar las Habilidades Sociales en niños de Primaria.
- c. Describir el nivel de relación entre ambas variables.

II. MATERIAL Y MÉTODO

2.1. Tipo de estudio y diseño de la investigación.

Esta investigación fue de tipo Descriptiva, debido a que se detalló la forma en que se mostraban los eventos, momentos, situaciones y contextos, buscando dar detalles sobre algún fenómeno a estudiar además de sus características y propiedades más resaltantes (Hernández y Torres, 2018).

2.2. Escenario de estudio

La información consultada perteneció a publicaciones científicas, investigaciones académicas y otros artículos rescatados de los siguientes países: Perú, Argentina, Colombia, España y Nicaragua.

2.3. Caracterización de sujetos

Por ser una investigación documental no ha sido necesaria la participación de sujetos, empero, en las pesquisas revisadas se han considerado estudios con muestras de niños pertenecientes al nivel de educación primaria.

2.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.

Técnicas

Análisis de documentos: Bernal (2016) señala que esta técnica se centra en la revisión bibliográfica con el objetivo de estudiar información impresa. Se utilizó para el marco teórico de este estudio, con el objetivo de comparar y llenar la información. Explica que para la etapa exploratoria lo que se investiga va aumentando, se obtienen nuevos conocimientos más profundos sobre el tema investigado.

Instrumentos

Recopilación de información: Bernal (2016) menciona que a través de esta forma se pueden adaptar los temas, darles clasificación a las teorías, metodologías,

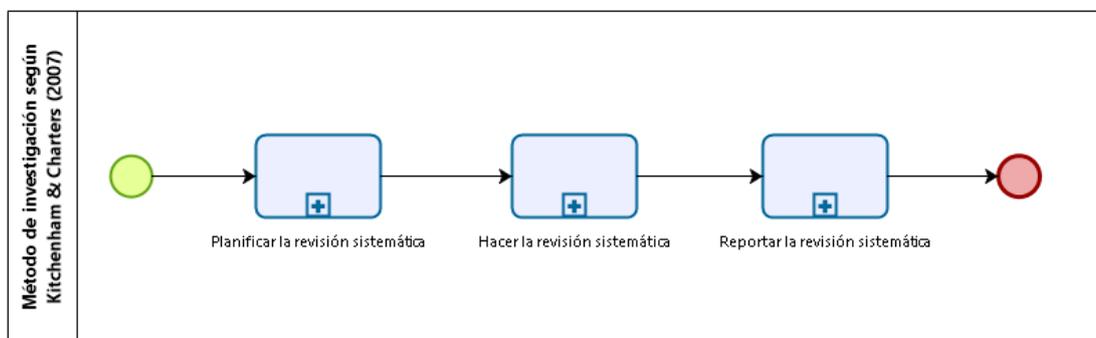
conclusiones que permitan transformar y ordenar la información considerada, también crear similitudes y diferencias.

2.5. Procedimientos para la recolección de datos.

Se revisaron diferentes documentos relacionados con estrategias lúdicas para desarrollar habilidades blandas en niños pertenecientes al nivel de educación primaria, haciendo usanza de las bases de datos proporcionadas por la Universidad Señor de Sipán, entre las cuales se pudieron distinguir: EBSCO, VILEX, Proquest, Science Direct, IOP Science, entre otras más. Para lograr dicho cometido, se hizo una eficaz búsqueda de informaciones, posteriormente se seleccionaron los estudios pertinentes para proceder a destacar los esquemas e ideas para la sistematización de la información.

2.6. Procedimiento de análisis de datos.

El método de investigación desplegado para el presente trabajo de investigación se fundamentó en las tres fases principales según el protocolo definido por Kitchenham & Charters (2007). Estas fases son la planificación de la revisión sistemática, la realización de la revisión sistemática y el reporte de la revisión sistemática. Dichas fases se encuentran modeladas a continuación:



Powered by
bizagi
Modeler

Fuente, Kitchenham & Charters (2007)

2.7. Criterios éticos.

Los criterios éticos que se usarán en este informe son los enunciados por Bacallao (2015), los cuales son los siguientes:

- a. Principio de Beneficencia: Este principio tiene como base hacer el bien y no dañar, además de ellos se basa esencialmente en que, los valores éticos están dados en el entender, lo que se traduce en buscar la salud total del individuo, psicológicamente hablando.
- b. Principio de la No - Maleficencia: Este principio equivale a dejar de hacer daño, trata por todos los medios de librarse de la negligencia y de la imprudencia. Este principio representa la inocencia de la psicología y descende de la ética psicológica.
- c. Principio de la Justicia: Este principio equivale a decir que se debe de dar prioridad en primera instancia al más necesitado dentro de todos los potenciales individuos a cuidar, asimismo también reclama atender a todos los individuos de una misma manera, sin distinciones de nivel económico, etnia, raza, etnia, edad; asimismo indica que hay que dar jerarquías adecuadas a las labores que se realizarán, haciendo un uso razonado de recursos de tipo material para de esta forma impedir que haga falta algo cuando uno más necesite de ello.

2.8. Criterios de rigor científico.

Los criterios de rigor científico que se usarán en este informe serán los mencionados por Corbetta (2003), los cuales son los siguientes:

- a. La validez interna, la cual se sustenta en la eliminación o el control de alternativas definiciones para de esta forma lograr instaurar vínculos válidos de causa entre variables. Esto es, si surgen alternativas definiciones, la relación entre las variables de nuestra investigación quedará puesta en entredicho, dado que logran inmiscuirse otras variables en la relación que la logren explicar. Este control puede efectuarse a posteriori o a priori.

- b. La validez externa se fundamenta en la probabilidad de difundir los resultados que se han obtenido en la muestra tomada a toda la población y a distintos contextos y distintos tiempos. Por esto es que, se aconseja tomar dicha muestra de manera aleatoria.
- c. La validez de constructor se fundamenta en el grado de ajuste que se ha logrado conseguir en el cálculo de las concepciones medulares de la investigación. Es por ello que, para lograr una validez mayor, se advierte la operacionalización múltiple que permita proteger todas las dimensiones que un concepto pueda poseer.
- d. La validez de conclusión estadística está íntimamente relacionada con la fiabilidad, el poder y la adecuación de la técnica de datos que se ha aplicado. Se refiere al ajuste del tamaño muestral con la técnica analítica manejada con el fin de dar lugar a generalidades. Para esto, se sugiere el aumento del tamaño muestral.

III. REPORTE DE RESULTADOS.

3.1. Análisis y discusión de los resultados.

Garambel & Torres. (2019) en su investigación plantea el programa de estrategias lúdicas “Me Divierto Jugando”. Tuvo como hipótesis que aplicar el programa de estrategias lúdicas “Me Divierto Jugando” tiene un impacto positivo en el desarrollo de habilidades sociales de los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial Cuna Jardín UNAS. Dicho programa consta de 20 estrategias lúdicas cuidadosamente programadas en donde los niños y el juego son los protagonistas.

García (2019) en su investigación Programa Actividades Lúdicas para desarrollar las habilidades sociales en niños y niñas de 04 años de la Institución Educativa Inicial “Leandro Campos” del distrito de Matapalo – Tumbes, la hipótesis de investigación se planteó de la siguiente manera: Si se diseña fundamenta y aplica un programa de actividades lúdicas basadas en la teoría de Erick Erickson, entonces se logrará desarrollar las habilidades sociales de los niños y niñas de 04 años de edad de la Institución Educativa Inicial “Leandro Campos” del distrito de Matapalo - Tumbes, observando que los niños y niñas muestran limitaciones para socializar, manifestándose en la poca participación e integración del grupo, sumado a la timidez al realizar las actividades y su bajo rendimiento.

Pérez. (2016) en su investigación, las hipótesis señalan que las habilidades básicas, avanzadas y alternativas influyen a las habilidades sociales. El estudio separa a las habilidades avanzadas guarden vinculación con las habilidades sociales. Este estudio aporta a mejorar la enseñanza en el marco del desarrollo de las habilidades sociales mediante la proposición de un método conceptual que incluye a menores de 5 años, también el instrumento ayudó a reconocer al grupo de control y experimental, junto con el test de habilidades sociales aplicados previamente a la aplicación del programa de estrategias lúdicas.

Meléndez & Pianto (2016) en su investigación plantea la hipótesis que al aplicar estrategias lúdicas tiene resultados importantes para entender los libros narrativos como los cuentos para los estudiantes del primer año de secundaria, propone que al aplicar las mencionadas estrategias ayuda a mejorar la habilidad de comprender textos en el nivel literal. Se conoce que la educación del nivel

secundario pide formar integralmente la estrategia lúdica del estudiante, ya que esto ayuda a aumentar el grado de calidad de la investigación además de la educación.

3.2. Consideraciones finales

a. Se concluye que las estrategias lúdicas si permiten desarrollar las habilidades sociales en los niños de Primaria ya que adquieren capacidades y conocimientos que le ayudan a socializar con otros niños de su misma edad.

b. Se conceptualiza a las estrategias lúdicas como aquellas acciones que se realizan en los tiempos libre con el objetivo de eliminar tensiones y entretenerse.

c. Los resultados de otras investigaciones coincidieron que las estrategias lúdicas si permiten desarrollar las habilidades sociales desde edades tempranas y de forma divertida pueden contactar con otros niños.

d. Si hay relación entre las variables ya que gracias a las estrategias lúdicas se pueden desarrollar habilidades de socialización entre los niños como se muestra en las teorías y antecedentes de la investigación.

Asimismo, se recomiendan algunas sugerencias:

a. Se recomienda seguir con las investigaciones sobre las estrategias lúdicas a fin de continuar probando su eficacia en el desarrollo de las habilidades sociales.

b. Aplicar estrategias lúdicas vinculadas a las habilidades sociales en las escuelas.

c. Tomar en cuenta estudios anteriores sobre las estrategias lúdicas e identificar qué aspectos se pueden cambiar y mejorar en futuros hallazgos.

d. Desarrollar nuevas estrategias lúdicas con el objetivo de ampliar el alcance de su eficiencia en el desarrollo de habilidades sociales en niños de educación primaria.

REFERENCIAS

- Aldave, K. (2019). Actividades Lúdicas en el Desarrollo de Habilidades Sociales en niños de tres años de la Institución Educativa Inicial 347, 2019. Perú: UCV. Obtenido de: <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/41494>
- Andreopoulou, P., & Moustakas, L. (2019). Playful Learning and Skills Improvement. *Open Journal for Educational Research*, 3(1), 25-38. Obtenido de <https://eric.ed.gov/?id=EJ1225922>
- Arrigoni, F., & Solans, A. (2018). Programa de promoción de habilidades sociales (PHAS) para niños con discapacidad intelectual. Argentina: Revista Ruedas. Obtenido de: <https://revistas.uncu.edu.ar/ojs/index.php/ruedes/article/view/1660>
- Argentina & Soza. (2016). Estrategias lúdicas para el desarrollo de las habilidades sociales en el niño de II nivel del colegio público Alfonso Cortes durante el primer semestre del año 2015. (Tesis de Grado). Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua. Nicaragua. Recuperado desde: <http://repositorio.unan.edu.ni/2411/1/28399.pdf>
- Aubone, N., Franco, P., & Mustaca, A. (2016). Habilidades sociales en niños y su relación con el jardín maternal. Argentina: Revista Conciencia. Obtenido de: <https://revistaconcienciaepg.edu.pe/ojs/index.php/55551/article/view/61>
- Bernal, C. (2016). Metodología de la investigación. Bogotá DC.
- Bekker, T., Sturm, J., & Eggen, B. (2019). Designing playful interactions for social interaction and physical play. *Personal and Ubiquitous Computing*, 14(5), 385-396. Obtenido de <https://link.springer.com/article/10.1007/s00779-009-0264-1>
- Bella, M., & Evaggelinou, C. (2018). Theatrical Play and Social Skills Development: Teachers' Perspectives on Educating Autistic Students. *Cypriot Journal of Educational Sciences*, 13(3), 408-421. Obtenido de <https://eric.ed.gov/?id=EJ1193460>
- Campo, M. (2016). Regulación emocional y habilidades sociales en niños con altas capacidades intelectuales. Madrid: Universidad Complutense de Madrid.

- Carrillo, G. (2016). Validación de un programa lúdico para la mejora de las habilidades sociales en niños de 9 a 12 años. España: Universidad de Granada. Obtenido de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/tesis?codigo=56190>
- Córdova, F. (2018). Teoría del juego como recurso estratégico en el aprendizaje del nivel inicial. Tumbes: Universidad Nacional de Tumbes.
- Dávila, R. (2018). Programa de actividades lúdicas para desarrollar habilidades sociales. Perú: Revista USS. Obtenido de: <http://revistas.uss.edu.pe/index.php/HACEDOR/article/view/979>
- Dirk Van Damme (2019). OCDE aspira a que informe PISA también mida educación social y emocional. Diario Gestión. Recuperado de: <https://gestion.pe/mundo/internacional/ocde-aspira-informe-pisa-mida-educacion-social-emocional-263279-noticia/?ref=gesr>
- Figueroba, A. (2018). G. Stanley Hall: biografía y teoría del fundador de la APA. Obtenido de <https://psicologiyamente.com/biografias/stanley-hall#:~:text=A%20nivel%20conceptual%2C%20la%20aportaci%C3%B3n,desarrollo%20ontogen%C3%A9tico%20rememora%20el%20filogen%C3%A9tico>
- Flórez, N. (2019). Fortalecimiento de habilidades sociales básicas por medio de actividades lúdicas en niños y niñas de grado Jardín del colegio Fernando González Ochoa I.E.D. Colombia: Universidad Los Libertadores. Obtenido de: <https://repository.libertadores.edu.co/handle/11371/2574>
- Freiberg, A., Ledesma, R., & Fernández, M. (2017). Estilos y estrategias de aprendizaje en estudiantes universitarios de Buenos Aires. Revista de Psicología (PUCP), 35(2), 535-573. Obtenido de: http://www.scielo.org.pe/scielo.php?pid=S0254-92472017000200005&script=sci_abstract
- Gallardo, P., & Fernández, J. (2017). El juego como recurso didáctico en educación física. Sevilla: Wanceulen.
- Garambel, A. (2019). Programa de estrategias lúdicas “Me Divierto Jugando” para desarrollar las habilidades sociales en los niños de 4 años de la I.E.I. Cuna Jardín UNSA del distrito de Cercado - Arequipa 2019. Arequipa: Universidad Nacional San Agustín. Obtenido de: <http://repositorio.unsa.edu.pe/handle/UNSA/9495>

- García, M. (2019). Programa de actividades lúdicas para desarrollar las habilidades sociales en niños y niñas de 04 años de la Institución Educativa Inicial Leandro Campos - Matapalo - Tumbes. Chiclayo: Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo. Obtenido de: <https://repositorio.unprg.edu.pe/handle/20.500.12893/6878>
- Giraldo, A. T., & Soto, J. A. R. (2017). El juego como mediación pedagógica en la comunidad de una institución de protección, una experiencia llena de sentidos. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos (Colombia)*, 13(1), 105-128. Obtenido de: <https://www.redalyc.org/pdf/1341/134152136006.pdf>
- González, T., & de Lourdes, M. (2020). Estrategias de aprendizaje.
- Guerra, M. (2018). Programa de actividades lúdicas en el desarrollo de habilidades sociales en niños de 5 años I.E.I. UGEL 05 San Juan de Lurigancho, 2016. Perú: UCV. Obtenido de: <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/16095>
- Hernández-Sampieri, R., & Torres, C. P. M. (2018). Metodología de la investigación (Vol. 4). México D.F.: McGraw-Hill Interamericana.
- Herrera. (2016). Programa de juegos cooperativos para desarrollar habilidades sociales en los niños y niñas del quinto grado de educación primaria de la I.E. N° 10925 "Cesar Vallejo" Chiclayo - 2015. (Tesis de maestría). Universidad Cesar Vallejo, Chiclayo-Perú. Obtenido de: <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/3805>
- Hohmann, M. & Weikart, D. (2011). *Educar a criança* (6ª Ed.). Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian.
- Isaza, L. (2017). Las Prácticas Educativas Familiares en el desarrollo de habilidades sociales de niños y niñas entre dos y cinco años de edad en la ciudad de Medellín. Medellín: Universidad Pontificia Bolivariana. Obtenido de: <http://www.scielo.org.co/pdf/encu/v16n1/1692-5858-encu-16-01-00078.pdf>
- Javier, S. O. (2015). *Psicología y pedagogía en la primera mitad del siglo XX*. Editorial UNED.

- Kitchenham, B., & Charters, S. (2007). Guidelines for performing systematic literature reviews in software engineering. Obtenido de <http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/similar?doi=10.1.1.117.471&type=sc>
- Liesa, M., Latorre, C., & Vázquez, S. (2017). Habilidades sociales en niños con déficits atencionales y contextos escolares inclusivos. España: Revista Española de Orientación y Psicopedagogía. Obtenido de: <http://revistas.uned.es/index.php/reop/article/view/20122>
- Llatas, E. (2017). Programa de juegos cooperativos para desarrollar habilidades sociales en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Cuna - Jardín 302 Santa Rafaela María Chota. Lambayeque: Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo. Obtenido de: <https://repositorio.unprg.edu.pe/handle/20.500.12893/2260>
- Lock, T. (2017). Exploring Teachers' Perspectives on Incorporating Playful Learning in the 21st Century Kindergarten. Hawái: University of Hawai'i at Mānoa. Obtenido de <https://scholarspace.manoa.hawaii.edu/handle/10125/62720>
- Longo, B. (20 de febrero de 2020). Teoría sociocultural de Vygotsky. Obtenido de <https://www.psicologia-online.com/teoria-sociocultural-de-vygotsky-4938.html>
- López, J. G. (marzo de 2018). Teorías del Juego como recurso educativo. Obtenido de <https://rio.upo.es/xmlui/bitstream/handle/10433/6824/Gallardo-LpezJos-AlbertoGallardo-VzquezPedro.pdf?sequence=1&isAllowed=y#:~:text=La%20teor%C3%ADa%20de%20Spencer%20se,de%20energ%C3%ADa%20a%20trav%C3%A9s%20del>
- Loukatari, P., Matsouka, O., Papadimitriou, K., Nani, S., & Grammatikopoulos, V. (2019). The Effect of a Structured Playfulness Program on Social Skills in Kindergarten Children. *International Journal of Instruction*, 12(3), 237-252. Obtenido de <https://eric.ed.gov/?id=EJ1220218>
- Meléndez, J., & Pianto, M. (2016). Efectos de las Estrategias Lúdicas para mejorar la comprensión de Lectura de Textos Narrativos, en los Estudiantes del Primer Grado de Educación Secundaria, de la Institución Educativa Felipe Huamán Poma de Ayala- 1190, Lurigancho - Chosica, 2015. Lima:

- Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle. Obtenido de: <https://repositorio.une.edu.pe/handle/UNE/212>
- MINEDU. (2016). Programa curricular de Educación Inicial. Recuperado desde: <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf>
- Mpella, M., Evaggelinou, C., Kidou, E., & Tsigilis, N. (2019). The Effects of a Theatrical Play Programme on Social Skills Development for Young Children with Autism Spectrum Disorders. *International Journal of Special Education*, 33(4), 828-845. Obtenido de <https://eric.ed.gov/?id=EJ1219307>
- Murphy, M. (2017). *Social Skill Development and Academic Competence in Children with and without Intellectual Disability*. California: Universidad de California. Obtenido de <https://eric.ed.gov/?id=ED580528>
- Nuñez, Y., Vitória, P., & Nuñez, R. (2018). *La contribución de las habilidades lúdicas al desarrollo de habilidades sociales en la infancia*. Cuba: Acción Revista Cubana. Obtenido de: <http://accion.uccfd.cu/index.php/accion/article/view/9>
- Olivares, S. (2015). El juego social como instrumento para el desarrollo de habilidades sociales en niños de tercer grado de primaria de la institución educativa San Juan Bautista de Catacaos- Piura. Piura: Universidad de Piura.
- OMS (2017). Diez datos acerca del desarrollo en la primera infancia como determinante social de la salud. Recuperado de https://www.who.int/maternal_child_adolescent/topics/child/development/10_facts/es/
- Pérez. (2017). Programa de Estrategias Lúdicas para Desarrollar las Habilidades Sociales en los Estudiantes de Cinco Años de Educación Inicial de la Institución Educativa Rosa María Checa - Chiclayo - 2016. Chiclayo: Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo. Obtenido de: <http://revistas.unprg.edu.pe/openjournal/index.php/revistacientifica/article/view/196>
- Rodríguez, C. (26 de abril de 2019). Como desarrollar las habilidades sociales en los niños. Obtenido de <https://educayaprende.com/habilidades-sociales-ninos/>

- Rodríguez, J. (2019). Aplicación de talleres lúdicos para mejorar las habilidades sociales de los niños y niñas de 5 años de la I.E. de inicial N°314, Urbanización 21 de abril, Chimbote-2019. Chimbote: ULADECH.
- Sewell, A. (2020). An Adaption of the Good Behaviour Game to Promote Social Skill Development at the Whole-Class Level. *Educational Psychology in Practice*, 36(1), 93-109. Obtenido de <https://eric.ed.gov/?id=EJ1244852>
- Tersi, M., & Matsouka, O. (2020). Improving Social Skills through Structured Playfulness Program in Preschool Children. *International Journal of Instruction*, 13(3), 259-274. Obtenido de <https://eric.ed.gov/?id=EJ1259679>
- Universidad de Valencia. (agosto de 2017). *Historia de la teoría psicoanalítica*. Obtenido de <https://www.universidadviu.com/historia-la-teoria-psicoanalitica/>
- Vergara, C. (Setiembre de 2017). *Bandura y la teoría del aprendizaje social*. Obtenido de <https://www.actualidadenpsicologia.com/bandura-teoria-aprendizaje-social/#:~:text=El%20psic%C3%B3logo%20Albert%20Bandura%20propuso,papel%20primordial%20en%20dicho%20proceso.>
- Vincent-Snow, C., & Tong, P. (2019). Seriously playful teachers: An intentional approach. *He Kupu: The Word*, 6(2), 8-13. Obtenido de <https://www.hekupu.ac.nz/article/seriously-playful-teachers-intentional-approach>
- Ybañez, F. (2017). Programa de actividades lúdicas para desarrollar habilidades sociales en niños de cinco años de una institución pública- Trujillo-2017. Trujillo: UCV.
- Zuloeta, K. (2018). Estrategia lúdica de enseñanza aprendizaje de la lectoescritura para mejorar la atención y la concentración del estudiante de primaria de la IE Manuel Antonio Rivas, Chiclayo. (Tesis de Maestría). Universidad Señor de Sipán, Chiclayo, Perú. Obtenido de: <http://repositorio.uss.edu.pe/handle/uss/4>

ANEXOS

Anexo 01: Resolución de Jurado



Pimentel, 22 de diciembre del 2020

VISTO:

El informe N° 0436-2020/FH-DPS-USS, de fecha 19 de diciembre de 2020, presentado por la Escuela Profesional de Psicología, en donde solicita se emita la resolución de asignación de jurado evaluador para los Proyectos de Investigación (tesis); y;

CONSIDERANDO:

Que, la Constitución Política del Perú en su Artículo 18° establece que: "La educación universitaria tiene como fines la formación profesional, la difusión cultural, la creación intelectual y artística y la investigación científica y tecnológica. El Estado garantiza la libertad de cátedra y rechaza la intolerancia", "Cada Universidad es autónoma en su régimen normativo, de gobierno, académico, administrativo y económico. Las universidades se rigen por sus propios Estatutos en el marco de la Constitución y de las Leyes".

Que, acorde con lo establecido en el Artículo 8° de la Ley Universitaria, Ley N° 30220, "La autonomía inherente a las Universidades se ejerce de conformidad con lo establecido en la Constitución, la presente ley demás normativa aplicable. Esta autonomía se manifiesta en los siguientes regímenes: normativo, de gobierno, académico, administrativo y económico". La Universidad Señor de Sipán desarrolla sus actividades dentro de su autonomía prevista en la Constitución Política del Estado y la Ley Universitaria N° 30220.

Según lo establecido en el Artículo 45° de la Ley Universitaria, Ley N° 30220, "Obtención de Grados y Títulos; Para la obtención de grados y títulos se realiza de acuerdo a las exigencias académicas que cada universidad establezca en sus respectivas normas internas. Los requisitos mínimos son los siguientes: Inciso 45.1 "Grado de Bachiller: requiere haber aprobado los estudios de pregrado, así como la aprobación de un trabajo de investigación y el conocimiento de un idioma extranjero, de preferencia inglés o lengua nativa".

Que, Reglamento de Grados y Títulos Versión 07 aprobado con resolución de directorio N° 086-2020/PD-USS, señala:

- Artículo 28°: "El jurado evaluador será designado mediante resolución emitida por la facultad o por la Escuela de Posgrado, el mismo que estará conformado por tres docentes, quienes cumplirán las funciones de presidente, secretario y vocal (...)".
- Artículo 29°: Son funciones del jurado evaluador: Inciso a) Emitir las observaciones en un plazo de máximo de siete días hábiles, contabilizados a partir del día siguiente de la recepción del informe. Inciso b) Verificar el levantamiento de las observaciones realizadas a través de su dictamen de expedito para sustentación, informando a la Dirección de Escuela de la sede. Inciso c) Asistir al acto de sustentación en la fecha, hora y lugar programados. Inciso d) Evaluar la sustentación y defensa de la investigación, y el secretario emite el acta de sustentación.
- Artículo 30°: "Para la sustentación, se otorgará el plazo de seis (6) meses calendarios contados a partir del día hábil siguiente en que se obtuvo el dictamen de expedito para la sustentación (...)".
- Artículo 31°: "Se deberá presentar al Director de Escuela de la Sede, al Coordinador de Escuela Profesional de Filial o al Director de la Escuela de Posgrado, según corresponda, tres (3) arrollados del trabajo de investigación o de la tesis, con una antelación de 10 días hábiles al acto de sustentación programado, a fin de que estos sean remitidos al jurado evaluador (presidente, secretario y vocal)".
- Artículo 32°: "Cuando la sustentación obtenga la calificación de Deficiente (desaprobado), podrá requerir nueva fecha de sustentación, después de haber transcurrido un plazo de 30 días calendarios contados a partir de la fecha en que desaprobó".
- Artículo 33°: "Si el egresado desaprobado no solicita nueva fecha de sustentación, el plazo para sustentar la misma tesis vence a los seis meses, contando dicho plazo desde la fecha que sustentó por primera vez. Vencido el plazo, se debe presentar nuevo tema de investigación y realizar los trámites correspondientes. La decisión del jurado evaluador es inimpugnable".
- Artículo 40°: Si el(los) autor(es) de la investigación no logra(n) el nivel de preparación hasta en una tercera sustentación, será(n) desaprobado(s). En este caso tiene(n) la posibilidad de reiniciar el trámite, desde la presentación de un nuevo proyecto.

ADMISSION E INFORMES

074 481610 - 074 481632

CAMPUS USS

Km. 5, carretera a Pimentel

Chiclayo, Perú

Estando a lo expuesto y en uso de las atribuciones conferidas y de conformidad con las normas y reglamentos vigentes.

Distribución: Rectorado, Vicerrectorado Académico, Vicerrectorado de Investigación, Decanos de Facultad, Jefes de Oficina, Jefes de Área, Archivo.

SE RESUELVE:

ARTÍCULO PRIMERO: DESIGNAR JURADO EVALUADOR de los proyectos de Investigación a los siguientes docentes.

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	TEMA	JURADOS
1	- RONCAL SALAZAR HÉCTOR WILLY - HUAMAN OBANDO SAMUEL JOSE	"ESPIRITUALIDAD Y BIENESTAR PSICOLÓGICO EN PASTORES DE LA ASOCIACIÓN UNIÓN PERUANA DEL NORTE DE LA IGLESIA ADVENTISTA DEL SÉPTIMO DÍA 2020"	PRESIDENTE: DRA. MORALES HUAMÁN CARLA GIOVANNA SECRETARIO: MG. MONTENEGRO ORDOÑEZ JUAN VOCAL: MG. CRUZ ORDINOLA MARIA CELINDA
2	CARMEN CHORRES MAGDA JUANA	"RESILIENCIA EN EL PERÚ, 2015 - 2020"	PRESIDENTE: MG. CARMONA BRENIS KARINA PAOLA SECRETARIO: MG. LOPEZ ÑIQUEN KARLA ELIZABETH VOCAL: MG. ASENJO ZAPATA CORNELIA YAJAIRA
3	JULCA COSCOL MARITA	"ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA DESARROLLAR HABILIDADES SOCIALES EN PRIMARIA, UNA REVISIÓN TEÓRICA"	PRESIDENTE: MG. CRUZ ORDINOLA MARIA CELINDA SECRETARIO: MG. DELGADO VEGA PAULA ELENA VOCAL: MG. OLAZABAL BOGGIO ROBERTO DANTE
4	CHAU CESPEDES ROXANA MILAGROS MERCEDES	"ESTILOS EDUCATIVOS PARENTALES EN ESCOLARES DE 11 Y 12 AÑOS DE COLEGIOS PARTICULARES DE CHICLAYO- PERÚ Y CUENCA-ECUADOR"	PRESIDENTE: MG. LOPEZ ÑIQUEN KARLA ELIZABETH SECRETARIO: MG. ARANA CERNA BRANCO ERNESTO VOCAL: MG. ASENJO ZAPATA CORNELIA YAJAIRA
5	SOTO VILLEGAS DIEGO ARNALDO	"PROCRASTINACIÓN ACADÉMICA Y ASIENDAD EN ESTUDIANTES DE UN COLEGIO PUBLICO DE MOQUEGUA"	PRESIDENTE: MG. MONTENEGRO ORDOÑEZ JUAN SECRETARIO: MG. DELGADO VEGA PAULA ELENA VOCAL: MG. CARMONA BRENIS KARINA PAOLA
6	ARRIBAS PLATA LOZANO KARINA	"CLIMA SOCIAL FAMILIAR Y VALORES INTERPERSONALES EN ESTUDIANTES DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE PRIMARIA. LAMBAYEQUE, 2019"	PRESIDENTE: MG. OLAZABAL BOGGIO ROBERTO DANTE SECRETARIO: MG. ARANA CERNA BRANCO ERNESTO VOCAL: MG. CARMONA BRENIS KARINA PAOLA
7	- CHAVEZ MÑOPE HECTOR ALONSO - DELGADO ZAPATA LUIS ALBERTO	"SOCIALIZACIÓN PARENTAL EN ADOLESCENTES"	PRESIDENTE: MG. DELGADO VEGA PAULA ELENA SECRETARIO: MG. LOPEZ ÑIQUEN KARLA ELIZABETH VOCAL: MG. ASENJO ZAPATA CORNELIA YAJAIRA

ARTÍCULO SEGUNDO: DISPONER que las áreas competentes tomen conocimiento de la presente resolución con la finalidad de dar las facilidades para la ejecución de la presente Investigación.

REGÍSTRESE, COMUNÍQUESE Y ARCHÍVESE


Mg. Cabrera Leonardini Daniel Guillermo
Decano Facultad de Derecho y Humanidades


Mg. Paula Elena Delgado Vega
Secretaria Académica Facultad de Derecho y Humanidades

ADMISIÓN E INFORMES

074 481610 - 074 481632

CAMPUS USS

Km. 5, carretera a Pimentel
Chiclayo, Perú

Distribución: Rectorado, Vicerrectorado Académico, Vicerrectorado de Investigación, Decanos de Facultad, Jefes de Oficina, Jefes de Área, Archivo.

Anexo 02: Ficha de análisis documental

FICHA DE ANÁLISIS DOCUMENTAL	
Documento	Según el enfoque de María Inés Monjas Casares
Autor	María Inés Monja Casares
Referencia según APA	Herrera. (2016). Programa de juegos cooperativos para desarrollar habilidades sociales en los niños y niñas del quinto grado de educación primaria de la I.E. N° 10925 "Cesar Vallejo" Chiclayo - 2015. (Tesis de maestría). Universidad Cesar Vallejo, Chiclayo-Perú.
Aporte de la teoría	Describe 30 habilidades sociales agrupadas en torno a seis áreas: Habilidades sociales básicas de interacción social, habilidades para hacer amigos, habilidades conversacionales, habilidades relacionadas con el área afectiva, habilidades de solución de problemas interpersonales, habilidades para relacionarse con los adultos.

CUESTIONARIO

Se describen algunas conductas habituales en situaciones que ocurren regularmente. La clasificación será la siguiente:

- “Nunca hago la conducta”

- “Casi nunca hago la conducta “
- “Algunas veces hago la conducta”
- “Casi siempre hago la conducta”
- “Siempre hago la conducta “

ENUNCIADOS	Nunca	Casi nunca	Algunas veces	Casi siempre	Siempre
1. Soluciono por mí mismo /a los problemas que se me plantean con los adultos.					
2. Evalúo los resultados obtenidos, después de poner en práctica la solución elegida a un problema con otros/as y chicos/as					
3. Me digo a mí mismo/a cosas positivas.					
4. Alabo y digo cosas positivas y agradables a los adultos.					
5. Defiendo y reclamo mis derechos ante los demás					
6. Saludo de modo adecuado a otras personas.					
7. Expreso y defiendo calmadamente mis opiniones.					
8. Elijo una solución efectiva y justa para las personas implicadas en problemas con otros chicos y chicas.					

9. Respondo correctamente a las peticiones y/o sugerencias de los adultos					
10. Respondo con agrado a las emociones y sentimientos positivos de los demás: felicitaciones, alegría, muestras de afecto.					
11. Ayudo a otros chicos y chicas en distintas ocasiones.					
12. Me pongo en el lugar de los chicos y chicas que tienen un problema y busco soluciones.					
13. Me río con otras personas cuando es oportuno.					
14. Frente a un problema con un adulto, trato de solucionarlo poniéndome en su lugar					
15. Pido ayuda a otras personas cuando lo necesito.					
16. Inicio y termino las conversaciones con adultos.					
17. Acepto que las personas con las que estoy hablando decidan terminar la conversación.					

18. Respondo correctamente a las personas mayores que se dirigen a mí de modo amable y educado.					
19. Hago alabanzas y digo cosas positivas a otros chicos y chicas.					
20. Respeto las emociones y sentimientos desagradables y negativos de los demás: críticas, enfado, tristeza.					
21. Respondo con agrado cuando otro/a chico/a me pide que juegue o realice alguna actividad con él / ella					
22. Respondo amablemente el saludo de otras personas.					
23. Me relaciono con los adultos siendo cortés y educado.					
24. Pido favores a otros(as) para satisfacer alguna necesidad personal.					
25. Coopero con otros/as chicos/as en diversas actividades y juegos, participando, dando sugerencias, animando.					
26. Sonrío a los demás ante situaciones agradables.					

27. Expreso a los demás mis emociones y sentimientos agradables y positivos: felicidad, placer, alegría.					
28. Frente a un conflicto con otros chicos y chicas, planifico cómo voy a poner en práctica la solución elegida.					
29. Hago peticiones, sugerencias y quejas a los adultos.					
30. Pienso en las consecuencias de lo que puedo hacer para solucionar un problema que tengo con otros chicos y chicas.					

FICHA DE ANÁLISIS DOCUMENTAL	
Documento	Teoría de aprendizaje social de Albert Bandura
Autor	Albert Bandura

Referencia según APA	Vergara, C. (Setiembre de 2017). Bandura y la teoría del aprendizaje social. Obtenido de https://www.actualidadenpsicologia.com/bandura-teoria-aprendizaje-social
Aporte de la teoría	Sostiene que los seres humanos adquieren destrezas y conductas de modo operante e instrumental y que entre la observación y la imitación intervienen factores cognitivos que ayudan al sujeto a decidir si lo observado se imita o no.

FICHA DE ANÁLISIS DOCUMENTAL

Documento	Modelo del aprendizaje sociocultural de Vigotsky
Referencias según APA	Longo, B. (20 de febrero de 2020). <i>Teoría sociocultural de Vygotsky</i> . Obtenido de https://www.psicologia-online.com/teoria-sociocultural-de-vygotsky-4938.html
Autor	Lev Vigotsky
Aporte de la teoría	Afirma que ambos procesos, desarrollo y aprendizaje, interactúan entre sí, considerando el aprendizaje como un factor del desarrollo. Además, la adquisición de aprendizajes se explica cómo formas de socialización.

FICHA DE ANÁLISIS DOCUMENTAL	
Documento	Teoría del aprendizaje social de Skinner
Autor	Burhus Skinner
Referencia según APA	Herrera. (2016). Programa de juegos cooperativos para desarrollar habilidades sociales en los niños y niñas del quinto grado de educación primaria de la I.E. N° 10925 "Cesar Vallejo" Chiclayo - 2015. (Tesis de maestría). Universidad Cesar Vallejo, Chiclayo-Perú.
Aporte de la teoría	Sostiene que parte de que la conducta está regulada por las consecuencias del medio en el que se desarrolla dicho comportamiento. Este teórico esquematiza la forma como aprendemos de la siguiente manera: estímulo-respuesta-consecuencia (positiva o negativa)

FICHA DE ANÁLISIS DOCUMENTAL	
Documento	Teoría del excedente energético de Herbert Spencer
Autor	Herbert Spencer

Referencia según APA	Lopez, J. G. (marzo de 2018). Teorias del Juego como recurso educativo. Obtenido de https://rio.upo.es/xmlui/bitstream/handle/10433/6824/Gallardo
Aporte de la teoría	Basada en que, debido a las mejoras sociales, el individuo acumula grandes cantidades de energía las cuales estaban anteriormente dedicadas a la supervivencia.

FICHA DE ANÁLISIS DOCUMENTAL	
Documento	Teoría de la relajación de Lazarus
Autor	Richard S. Lazarus
Referencia según APA	Lopez, J. G. (marzo de 2018). Teorias del Juego como recurso educativo. Obtenido de https://rio.upo.es/xmlui/bitstream/handle/10433/6824/Gallardo-LpezJos-AlbertoGallardo-
Aporte de la teoría	Señala que el juego aparece como actividad compensadora del esfuerzo, del agotamiento que generan en el niño otras actividades más serias o útiles. El juego es visto como una actividad que sirve para descansar, para relajarse y para restablecer energías consumidas en esas otras actividades más serias

	.
--	---

FICHA DE ANÁLISIS DOCUMENTAL	
Documento	Teoría del pre ejercicio de Karl Groos
Autor	Karl Groos
Referencias según APA	López, J. G. (marzo de 2018). Teorias del Juego como recurso educativo. Obtenido de https://rio.upo.es/xmlui/bitstream/handle/10433/6824/Gallardo-LpezJos-AlbertoGallardo-
Aporte de la teoría	Según este autor, la niñez es una etapa en la que el individuo se prepara para ser adulto, practicando, a través del juego, las diferentes funciones que realizará cuando sea adulto

FICHA DE ANÁLISIS DOCUMENTAL	
Documento	Teoría de la recapitulación de Granville Stanley Hall
Autor	Granville Stanley Hall

Referencias según APA	Figueroba, A. (2018). G. Stanley Hall: biografía y teoría del fundador de la APA. Obtenido de https://psicologiaymente.com/biografias/stanley .
Aporte de la teoría	Para este autor el juego es una característica del comportamiento ontogenético que recoge el funcionamiento de la evolución filogenética de la especie. El juego, desde este planteamiento, reproduce las formas de vida de las razas humanas más primitivas

FICHA DE ANÁLISIS DOCUMENTAL	
Documento	Teoría psicoanalítica
Autor	Sigmund Freud
Referencias según APA	Universidad de Valencia. (agosto de 2017). <i>Historia de la teoría psicoanalítica</i> . Obtenido de https://www.universidadviu.com/historia-la-teoria-psicoanalitica
Aporte de la teoría	Sostiene que el desarrollo del niño puede retardarse a consecuencia de experiencias adversas que obstaculizan el avance hacia la maduración emocional.

--	--

FICHA DE ANÁLISIS DOCUMENTAL	
Documento	Teoría de la derivación por ficción de Édouard Claparède
Autor	Edouard Claparède
Referencias según APA	Gallardo, P., & Fernández, J. (2017). El juego como recurso didáctico en educación física. Sevilla: Wanceulen.
Aporte de la teoría	Según este autor, no pudiendo el niño desplegar su personalidad, siguiendo la línea de su mayor interés, o por causa de su poco desarrollo, o porque las circunstancias se opongan a la manifestación de sus actividades serias y reales, deriva por ficción a través del “figurarse” donde la imaginación sustituye a la realidad; la “derivación por ficción” se asemeja en cierto modo a la “conducta mágica” de modernos autores de la corriente existencialista.

FICHA DE ANÁLISIS DOCUMENTAL	
Documento	

	La teoría de la dinámica infantil de Frederic J. J. Buytendijk
Autor	Frederic J.J. Buytendijk
Referencias según APA	Córdova, F. (2018). Teoría del juego como recurso estratégico en el aprendizaje del nivel inicial. Tumbes: UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES.
Aporte de la teoría	Interpreta el juego como una actividad derivada de una actitud o dinámica infantil. Si una persona adulta no dispone de esta actitud juvenil no puede participar de la pertinencia del juego.