

**Desarrollo de habilidades de interacción social y escolar a través del juego, en los
estudiantes de la Escuela Rural Tanacuta del municipio del Cerrito Santander**

Integrantes

Olejua Niño Neila Maryuri

Licenciada en educación física, recreación y deporte

Trabajo presentado para obtener el título de Especialista en Pedagogía de la lúdica

Director

Brigitte Paola Camargo Portela

Psicóloga

Fundación Universitaria Los Libertadores

Facultad de Ciencias Humanas y Sociales

Departamento de Educación

Especialización en Pedagogía de la lúdica

Bogotá D.C., Septiembre 2021

Resumen

En las escuelas rurales de Colombia se evidencia la importancia de implementar estrategias que fortalezcan el desarrollo de habilidades de interacción social y escolar a través del juego en los estudiantes de educación primaria con el fin de fortalecer el auto-concepto, autoestima, motivación y actitudes prosociales que favorezcan la empatía, la escucha, el diálogo y apropiada resolución de conflictos. Mediante esta propuesta de intervención, se busca diseñar y aplicar un instrumento de trabajo con base en el juego social simbólico, de reglas y cooperativo, proyectando mejorar las habilidades de escuchar, compartir, hablar en público, tomar iniciativas y afrontar críticas; y mediante el método de evaluación, poder identificar los aciertos y puntos a mejorar de la pertinencia del juego como estrategia para mejorar la convivencia en el aula de clase y su contexto. Revisando los antecedentes investigativos se confirma que este tema es de gran relevancia en la actualidad, y con mayor razón en el área rural donde se observa el temor que presentan los estudiantes en el momento de hablar en clase, compartir con sus demás compañeros y la participación en actividades lúdicas, por tal motivo esta es una oportunidad para brindar a los estudiantes la experiencia de aprender herramientas básicas para tener una comunicación asertiva, seguridad en sí mismos y la interacción con los demás; por lo tanto esta propuesta de intervención tiene un enfoque cualitativo que busca aplicar el método descriptivo para interpretar la realidad de los estudiantes, analizar resultados y generar espacios de cambio en las comunidades.

Palabras clave: Habilidades sociales, juegos, intervención, estrategias.

Abstract

In rural schools in Colombia, the importance of implementing strategies that strengthen the development of social and school interaction skills through play in primary school students is evident in order to strengthen self-concept, self-esteem, motivation and prosocial attitudes that favor empathy, listening, dialogue and appropriate conflict resolution. Through this intervention proposal, we seek to design and apply a work instrument based on symbolic social play, rules and cooperative, projecting to improve the skills of listening, sharing, public speaking, taking initiatives and facing criticism; and through the evaluation method, to be able to identify the successes and points to improve the relevance of the game as a strategy to improve coexistence in the classroom and its context. Reviewing the research background confirms that this topic is of great relevance today, and with greater reason in the rural area where the fear that students present at the time of talking in class, sharing with their other classmates and participation in recreational activities is observed, for this reason this is an opportunity to give students the experience of learning basic tools to have an assertive communication, self-confidence and interaction with others; therefore, this intervention proposal has a qualitative approach that seeks to apply the descriptive method to interpret the reality of students, analyze results and generate spaces for change in communities.

Keywords: Social skills, games, intervention, strategies.

Tabla de contenido

	Pág.
1. Problema	6
1.1 Planteamiento del problema.....	6
1.2 Formulación del problema	7
1.3 Objetivos.....	7
1.3.1 Objetivo general	7
1.3.2 Objetivos específicos	7
1.4 Justificación	8
2. Marco referencial	11
2.1 Antecedentes investigativos.....	11
2.2 Marco teórico	13
3. Diseño de la investigación	21
3.1 Enfoque y tipo de investigación.....	21
3.2 Línea de investigación institucional	21
3.3 Población y muestra	22
3.4 Instrumentos de investigación.....	23
4. Propuesta de intervención	24
5. Conclusiones y recomendaciones.....	27
Referencias	29
Anexos.....	31

LISTA DE TABLAS

Tabla 1. Instrumentos de investigación. Elaboración propia.	23
Tabla 2. Plan de acción. Elaboración propia.	25

LISTA DE ILUSTRACIONES

Ilustración 1. Esquema Ruta de intervención. Elaboración propia.	24
---	----

1. Problema

1.1 Planteamiento del problema

Cada día se puede observar que a través del juego se estimula la inteligencia permitiendo en el niño o niña crear nuevas conexiones donde él sea el que piensa, crea y resuelve; desarrollando de esta forma, toda su parte intelectual, motora y social interactuando en sus diferentes contextos poniendo en práctica las habilidades que se han ido potencializando en su formación integral, personal y social.

EL juego es una herramienta que permite indagar, conocer y descubrir todo lo que se necesita para adquirir habilidades y destrezas en el desarrollo integral del ser humano. Dicha premisa permite al docente observar el comportamiento de los niños y niñas de la Escuela Tanacuta, los cuales oscilan en edades entre 6 y 11 años; Teniendo en cuenta que allí se imparte una educación con modalidad de Escuela nueva donde está integrada por 4 estudiantes de diferentes grados, (Preescolar, segundo, cuarto y quinto) por ser una zona de difícil acceso y poca población.

La Escuela Rural Tanacuta pertenece a la Institución Educativa Jurado del municipio del Cerrito departamento de Santander, se encuentra ubicada en la vereda Tulí sector Tanacuta; los habitantes que pertenecen a esta institución en su mayoría son de estratos socio- económicos muy bajos, dedicados a la agricultura y hatos lecheros. Allí solo hay un punto de internet satelital que brinda la oportunidad de conexión a los estudiantes con su profesora para pedir explicaciones de sus guías. En estos encuentros los padres de familia se caracterizan por enmarcar en sus hijos una dependencia hasta el punto de tomar pequeñas decisiones por ellos, afectando el desarrollo de interacción social y escolar de los niños y niñas, esta situación también es vivida en las clases presenciales donde los estudiantes dejan ver un nivel muy bajo

de interacción. Esta problemática es evidenciada desde hace varios años atrás, pues hace parte del comportamiento social que caracteriza a la población rural de este municipio.

Por esta razón se buscan estrategias de juego que generen en el estudiante el deseo de interactuar creando bases sólidas, para que a futuro logre fortalecer su proyecto de vida, como ser social y autónomo. Mediante este proyecto de intervención se busca implementar estrategias que ayuden a desarrollar habilidades de interacción social y escolar a través del juego y bajo la implementación del enfoque cualitativo realizar un análisis de la información obtenida de la línea de investigación aplicada.

1.2 Formulación del problema

¿Cómo desarrollar habilidades de interacción social y escolar a través del juego, en los estudiantes de la escuela rural Tanacuta del municipio del Cerrito Santander?

1.3 Objetivos

1.3.1 Objetivo general

Desarrollar habilidades de interacción social y escolar a través del juego, mediante la implementación de estrategias deportivas que permitan fortalecer el auto-concepto y la autoestima en los estudiantes de la escuela rural Tanacuta del municipio del Cerrito Santander.

1.3.2 Objetivos específicos

Identificar los procesos cognitivos, de auto-concepto, autoestima, motivación y actitudes prosociales de los estudiantes de la escuela rural Tanacuta, con el fin de elaborar una propuesta pedagógica para superar las dificultades evidenciadas.

Diseñar y aplicar un instrumento de trabajo basado en el juego social que permita mejorar el nivel de desarrollo en los estudiantes que presentan mayor dificultad de interacción social en el aula de clase.

Evaluar la pertinencia del juego como estrategia para lograr el desarrollo de habilidades sociales en la escuela y contexto.

1.4 Justificación

Partiendo desde el trabajo pedagógico cotidiano este proyecto nace a partir de la falta de interacción social identificada en los estudiantes de la escuela Tanacuta; perteneciente a la institución Educativa Jurado, del municipio del Cerrito en Santander. Allí se imparten orientaciones a cuatro estudiantes quienes son de distintos grados donde se trabaja modalidad escuela Nueva; con niños y niñas de edades entre 6 a 11 años de edad.

La escuela rural cuenta con un punto de internet satelital que brinda la oportunidad de conexión a los estudiantes con su profesora para dar explicaciones de sus guías. En estos encuentros los padres de familia se caracterizan por enmarcar en sus hijos una dependencia hasta el punto de tomar pequeñas decisiones por ellos, afectando el desarrollo de interacción social y escolar de los niños y niñas, esta situación también es vivida en las clases presenciales donde los estudiantes dejan ver un nivel muy bajo de interacción. En la actualidad en la que se vive, el juego establece una gran importancia en la formación del ser humano, es el sentimiento de placer y satisfacción que se despierta en el niño o niña en sus primeras etapas de vida, si fuera por lo establecido por ellos el juego nunca terminaría, no les molesta, no les cansa, no los aburre; es desde esta experiencia donde ellos(as) aprenden, exploran e interactúan con su medio.

El niño(a) en el juego se estimula, satisface, se divierte y explora nuevas habilidades, que permiten un desarrollo psicomotriz, cognitivo y socio-afectivo, adecuado a las diferentes etapas del desarrollo del ser humano. Se debe tener en cuenta que el juego no se debe limitar en esta actividad lúdica, ya que el niño(a) crece, se desarrolla y se fortalece a través de este, por esta razón es de vital importancia conocer todo lo relacionado con el juego de forma más

detallada, como proceso de desarrollo en los diversos ámbitos del niño(a), pero sobre todo en lo referente al ámbito social, pues la socialización ayudará al niño/a a acoger los elementos socioculturales de su ambiente e integrarlo a su personalidad, para así poder adaptarse a la sociedad, les llevará también a conseguir la autonomía necesaria para participar en la vida social de forma creativa, respetando y ajustándole a los hábitos y normas de convivencia sin dejar de tener una actitud crítica hacia ellas y aceptando, respetando y valorando las diferencias individuales y la diversidad social y cultural.

A medida que los niños y niñas van creciendo, el juego les va permitiendo interactuar, experimentar fortalezas y fracaso, obtener habilidades y capacidades, permitiendo participar con iguales, espacios físicos, materiales, objetivos, es decir donde todos los sentidos de su percepción estarán en estado de alerta absorbiendo todo lo que está a su alrededor. En todo esto que sucede en el mundo de ellos el contexto escolar no es ajeno a todas estas experiencias y percepciones cotidianas, ya que este es el lugar donde obtienen las vivencias más significativas socialmente en el contexto escolar con sus iguales, donde se apodera del espacio haciéndolo suyo, genera confianza, seguridad donde debe sentirse emocionalmente identificado de pertenecer a él.

Al tener en cuenta un enfoque cualitativo en la IA, esta propuesta va dando un paso a paso con unas herramientas como el análisis del objeto de estudio, el diseño de un plan de intervención incluyendo también las etapas finales de implementación y sistematización de la información. Todo esto entendiendo el papel fundamental de los agentes participantes de la problemática, permitiendo llegar así al sujeto de estudio, lo cual posibilita descubrir los hallazgos, análisis y finalmente los resultados.

Partiendo desde lo anterior este tipo de investigación se asocia a la propuesta, ya que ésta se apoya desde la observación directa de los niños y niñas de la escuela Tanacuta, con relación al desarrollo de actividades de socialización e interacción por medio del juego, logrando así una relación personal, social con sus iguales y con el medio que le rodea. La investigación cualitativa se relaciona con la serie de habilidades que los niños y niñas van adquiriendo para desarrollarse de forma personal, social y cultural con su entorno, de esta forma se hace una evaluación cualitativa y que se evidencia durante la aplicación de talleres lúdico - prácticos, dando respuestas y soluciones a falencias sociales, individuales y culturales de los niños y niñas.

2. Marco referencial

2.1 Antecedentes investigativos

En un primer momento de la investigación, se pudo detectar que hay grandes aportes sobre la interacción social, en contextos escolares y que hacen una caracterización de las conductas humanas en distintos escenarios.

Contexto internacional

Como antecedente nacional, se aborda el trabajo realizado por Sandra Jhovany Olivares Cardoza (2015). *“El juego social como instrumento para el desarrollo de habilidades sociales de tercer grado de primaria de la institución educativa San Juan Bautista de Catacaos- Piura”*. Debido a la problemática que hoy en día se vive como es: el uso excesivo de la tecnología, videojuego y televisión, todos ellos impiden el desarrollo interpersonal por ello no adquieren las habilidades sociales básicas y por lo tanto presentan problemas de interacción cuando se integra a un grupo demostrando comportamientos agresivos y egocéntricos.

Esta tesis tiene por objetivo el desarrollo social, de niños de tercer grado, que favorezcan la interacción dentro y fuera del aula, a través de un programa basado en juego sociales que contribuyan a la integración escolar adoptando comportamientos amigables que garanticen una sana convivencia.

Contexto Nacional

Como antecedente nacional, se aborda el trabajo elaborado por María Belén Redondo Plazas (2016). *”Formas de interacción social escolar en el nivel de pre-escolar en la Institución Educativa Distrital Nuevo Horizonte”*.

El colegio Nuevo Horizonte de la ciudad de Bogotá inclino su investigación en el nivel de preescolar donde analizo la manera de ser, pensar, y actuar de cada sujeto, buscando espacios de interacción social resaltando la cooperación y la amistad; teniendo en cuenta la variedad de seres humanos y las formas de ver el mundo de cada uno para fortalecer lazos sociales que conlleven a la integridad social logrando relaciones exitosas en diferentes contextos.

Contexto Local

Como antecedente local, se aborda la investigación de Carlos Andrés Betancur Bedoya, Francisco Javier Cifuentes Muñoz (2021). *“Estrategia Lúdicas y Recreativa para el fortalecer la interacción en niños y niñas del nivel conquistadores”*.

Esta investigación es intervenida a niños entre edades de 3- 4 años del Centro Infantil Brisas de Jardín, de la ciudad de Medellín cuyo objetivo es fortalecer la interacción social entre ellos, a través de la lúdica para lograr el buen trato entre ellos y así obtener una convivencia exitosa. Esta propuesta se planteó por las situaciones que se viven en la comuna 3 del sector nororiental de la ciudad de Medellín, donde se evidencia una población de estratos 1,2 y 3 prevaleciendo el desempleo, la violencia y la des unión familiar, el trabajo infantil y delincuencia común lo cual repercute en la crianza de los niño debido a que los padres o madres deben trabajar jornadas muy largas para conseguir el sustento de cada día descuidando a sus niños dejándolos a la merced de una sociedad inestable que puede perjudicar su formación.

2.2 Marco teórico

Para desarrollar este componente investigativo se toma como punto de partida, la interacción social y el juego.

El juego es la actividad por excelencia de la infancia. A través de él, los niños y niñas se relacionan con el mundo que les rodea y adquieren los conocimientos que les permitirán adaptarse a su entorno, en consecuencia, podemos decir, que el juego es una preparación y un ensayo de la vida adulta.

Según, Olalla Haro, (2016). Desde la más tierna infancia, el juego se convierte en un comportamiento natural, cotidiano y frecuente. Es la manera que tienen los niños de relacionarse con su mundo. El juego es un medio de comunicación donde a través de él se da la interacción entre iguales aportando a una valiosa experiencia de aprendizaje, es un instrumento educativo donde se crea lazos de afecto y confianza ya que jugar es una necesidad

Beneficios del juego. A través del juego se expresan y realizan sus deseos, sirve de ayuda al equilibrio emocional ya que descargan deseos positivos y negativos, desarrolla la imaginación facilitando la maduración de ideas, con el juego se ejercita para la vida adulta, ya que suelen imitar a los mayores, al jugar con otros niños y niñas se socializan y empiezan a trabajar habilidades sociales, satisface las necesidades básicas del ejercicio físico. El juego constituye un papel muy importante en la vida del niño/a, pues a través del niño/a se estimula y adquiere un mayor desarrollo en las diferentes áreas de los ámbitos cognitivo y afectivo social.

Además el juego tiene un propósito educativo, aumentando sus capacidades creadoras y acercándole a las habilidades sociales ya que con el juego el niño/a tiene que regirse a través

de unas reglas, de este modo, va a asimilando el concepto de normas y reglas por lo que se tienen que regir a lo largo de su vida.

Tipos de juegos:

Dada la infinidad de juegos se han diseñado diversas clasificaciones propuestas por distintos autores. Tomando en cuenta a Dávila (1987) se estableció la clasificación que se detalla a continuación, la cual enfatiza el área del ser humano que se desarrolla mediante el juego.

El Juego Simbólico. El juego simbólico es un juego individual y espontáneo y no tiene ninguna finalidad aparente. En él los niños/as hacen que los objetos se conviertan en algo muy diferente. Por ejemplo: una cuchara de palo en una espada para luchar con los malos. El juego simbólico proporciona al niño un medio de expresión que le va a permitir resolver conflictos que se plantea en el mundo del adulto. En cambio en el juego dramático (tiene sus inicios en el simbólico) es más elaborado, se rige por unas reglas y por consenso de todos los que intervengan. Este tipo de juego es necesario ser trabajado de forma grupal que como ya sabemos dará paso a la interacción del niño.

Juego Dramático. El juego dramático designa las múltiples actividades de un taller de expresión dramática, que agrupa el conjunto de recursos y prácticas, es decir, actividades de expresión corporal, expresión lingüística, expresión plástica, expresión rítmico-musical, juego de roles, improvisación, juegos mímicos; que se funden en un mismo proceso de descubrimiento y creación. La acción puede plasmarse mediante el lenguaje corporal, verbal o a través de gestos y los jugadores pueden actuar de modo directo o bien utilizar sustitutos simbólicos: máscaras, títeres. La finalidad del juego dramático es lograr una experiencia

educativa integradora del lenguajes expresivos que basada en el juego y en el protagonismo del niño y niña posibilita su expresión personal, su actitud creativa y mejora sus relaciones personales.

Juegos Sensoriales. Estos juegos son relativos a la facultad de sentir; provocan la sensibilidad en los centros comunes de todas las sensaciones. Los niños sienten placer con el simple hecho de expresar sensaciones, les divierte probar las sustancias más diversas, ruidos con silbatos, con las cucharas sobre la mesa, etc., examinan colores extra. Los niños juegan a palpar los objetos.

Juegos Motores. Los juegos motores son innumerables, unos desarrollan la coordinación de movimientos como los juegos de destreza, juegos de mano (boxeo, remo), juegos de pelota (básquetbol, fútbol, tenis); otros juegos por su fuerza y prontitud como las carreras, saltos, etcétera.

Juegos Intellectuales. Son los que hacen intervenir la comparación de fijar la atención de dos o más cosas para descubrir sus relaciones, como el dominio, el razonamiento (ajedrez), la reflexión (adivinanza) y la imaginación creadora (invención de historias).

Juegos Sociales. Son los juegos cuya finalidad es la agrupación, cooperación, sentido de responsabilidad grupal, espíritu institucional, etcétera. Estos juegos buscan la interacción grupal y el compañerismo del grupo

Interacción Social. Los primeros tres primeros años de vida son claves en la estimulación del desarrollo cerebral del niño y en ese momento en que debe privilegiarse el contacto social y la interacción de los pequeños con sus padres y otros seres vivos, que debe continuar mientras crecen.

Según, Arab E, Díaz A; (2015). Psiquiatra Clínica los Condes, destaca que para el desarrollo del cerebro infantil es mucho más favorable la interacción con otros, que estar con dispositivos electrónicos aunque para los padres se haya convertido en una opción para calmarlos. Las interacciones sociales, además, permiten el desarrollo de la empatía, sostiene el psiquiatra, “las neuronas espejo se estimulan y activan cuando tengo relación con otro ser vivo, no con un objeto. Existe el riesgo de que la población sea mucho menos empática y eso puede ser un desastre”. Además agrega, que es indispensable que los padres actúen como modelos e interactúen con los niños, de esta forma se evita que tengan dificultades sociales en el largo plazo.

Según Piaget (1946), el conocimiento social es la oportunidad que los niños tienen para actuar entre sí, con compañeros, padres o maestros, la experiencia les enseña a estimular a los niños a pensar utilizando diversas opciones y les enseña a aproximarse a la objetividad. Los cuatro tipos de interacción según Alain Degenne (2009), que se han señalado son: las interacciones autónomas, la confrontación, las interacciones definidas por una organización y las interacciones correlativas.

Pino Bermúdez y Alfonso Gallegos, (2011). La interacción social determina formas de comportamiento, de relaciones sociales entre los individuos, estos y los grupos, las instituciones y la propia comunidad donde interactúan. Las relaciones se presentan y desarrollan de acuerdo con las percepciones y experiencias comunitarias y grupales, las tendencias para asumir los entornos y escenarios en sus más diversas dimensiones e incluso su influencia en las transformaciones políticas, sociales y económicas.

Tipos de Interacción

Interacción enfocada. Es la interacción entre un grupo de personas que tienen un objetivo común. Estas personas pueden haberse conocido anteriormente o no.

Interacción no enfocada. No incluye ninguna meta común ni familiaridad, ni siquiera durante el proceso de interacción. Incluso, las personas que interactúan pueden ser no conscientes de su interacción.

Características de interacción.

Intercambio. El tipo más básico. Se da cuando los participantes en la interacción hacen un esfuerzo por recibir recompensa por sus acciones. La recompensa puede ser material o con agradecimiento.

Competencia. Proceso a través del cual dos o más personas intentan cumplir una meta que solo uno puede alcanzar.

Cooperación. Sucede cuando las personas trabajan juntas para lograr objetivos.

Conflicto. Proceso mediante el cual las personas se enfrentan física o socialmente.

La importancia del juego. Según Prieto Figueroa (1984, p. 85), defiende el juego, como elemento esencial en la vida del ser humano, dado que afecta de manera diferente cada período de la vida: juego libre para el niño y juego sistematizado para el adolescente. Todo esto lleva a considerar el gran valor que tiene el juego para la educación, por eso han sido inventados los llamados juegos didácticos o educativos, los cuales están elaborados de tal modo que provocan el ejercicio de funciones mentales en general o de manera particular. El juego forma parte del comportamiento humano y de la cultura de cada sociedad, comúnmente al juego se le asocia con diversión, satisfacción y ocio. Pero su trascendencia es mucho mayor, ya que a través

del juego se transmiten valores, normas de conducta, se resuelven conflictos, educan a sus miembros jóvenes y desarrollan muchas facetas de su personalidad. El juego es la actividad fundamental del niño, puesto que necesita jugar para aprender, asimilar y conquistar todo lo que le rodea, formar su personalidad, evadirse o sortear los obstáculos que el mundo de los adultos le plantea, conocerse a sí mismo, y para procurarse placer y entretenimiento.

Mediante el juego se puede explicar el desarrollo del niño. Por esta razón, Arango (2001) describe las principales funciones que tiene el juego en la etapa infantil:

Educativa. El juego estimula el desarrollo intelectual de un niño, su creatividad, imaginación y le proporciona alternativas de solución a diversos problemas que suelen presentarse.

Física. Permite el desarrollo de habilidades motrices logrando un control de su cuerpo. El niño es capaz de coordinar sus movimientos para conseguir el objetivo del juego.

Emocional. El juego facilita que el niño exprese sus emociones que muchas veces se le dificulta transmitir a través de la palabra. Además, permite que el niño desarrolle una actividad sin sentirse presionado, esto facilita que adquiera confianza y un cierto grado de independencia

Social. Mediante el juego el niño va tomando conciencia de su entorno cultural y del ambiente que le rodea. El niño aprende a cooperar y compartir con otras personas, adquiere las reglas del juego y sabe que puede ganar o perder.

Al analizar las funciones del juego propuestas por Arango, se puede concluir que el juego facilita el desarrollo integral de todos los niños, dado que fortalece el aspecto intelectual

mediante la creatividad e imaginación del niño, además se ven fortalecidos el ámbito físico, emocional y social.

El juego en el contexto educativo.

Dávila (1987, p. 31) sostiene que a través del uso de los juegos didácticos, en el proceso de aprendizaje es posible lograr en los alumnos la creación de hábitos de trabajo y orden, de limpieza e interés por las tareas escolares, de respeto y cooperación para con sus compañeros y mayores, de socialización, para la mejor comprensión y convivencia social dentro del marco del espíritu de la Educación Básica. Los juegos deben considerarse como una actividad importante en el aula de clase, puesto que aportan una forma diferente de adquirir el aprendizaje, aportan descanso y recreación al estudiante.

Al destacar la importancia del juego en el ámbito educativo, Dávila (1993) profundiza sobre la utilización del juego como herramienta educativa, sus resultados y sus características. Desde el punto de vista pedagógico, se puede utilizar el juego como una actividad con diferentes grados de organización y libertad: Libre o espontánea. Es el estudiante quien escoge y plantea su juego. El profesor es un observador. Dirigida. Es el medio más importante para que se produzca la intervención docente. En este tipo de juegos, el profesor dirige, plantea y el alumno decide y ejecuta.

Al analizar su estructura pedagógica se refiere al tipo de organización del juego, en esta investigación los juegos que se trabajarán son de tipo dirigido porque la docente será quien los plantee y dirija en un tiempo y espacio determinado.

El juego social y el desarrollo en el proceso socializador del niño.

El juego social es cualquier tipo de juego que implique interacción entre dos o más niños. Estos juegos ayudan al niño a aprender a interactuar con otros, a saber relacionarse con afecto y calidez, con pertinencia, con soltura. Este tipo de juegos se realizan en grupos y permiten pasar un momento con otras personas.

“Jugar es un medio ideal para un aprendizaje social positivo porque es natural, activo y muy motivador para la mayor parte de los niños/ niñas. Los juegos implican de forma constante a las personas en los procesos de acción, reacción, sensación, y experimentación. Sin embargo, si deformas el juego de los niños/as premiando la competición excesiva, la agresión física contra otros/as, los engaños y el juego sucio, estás deformando la vida estos/as” (Orlick, 1990).

La acción de jugar es por tanto un buen entrenamiento para las habilidades sociales y no sólo un elemento lúdico. El juego ayuda a desarrollar de forma lúdica la expresión y la comunicación en el niño. Así pues, mientras se divierte, está trabajando indirectamente en aquellas facetas personales en las que presenta más dificultades. Por lo tanto la relevancia del juego en el desarrollo social, fundamentalmente en la adquisición de habilidades sociales, es considerada un factor que promueve la competencia social, ayuda a los niños a formar sus personalidades y desarrollar sus habilidades sociales. En realidad, el juego de simulación, el juego de ficción es esencial para el normal desarrollo de un amplio rango de habilidades sociales, cognitivas y del lenguaje.

3. Diseño de la investigación

3.1 Enfoque y tipo de investigación

El tipo de investigación a desarrollar está basado en un enfoque cualitativo, donde se quiere aplicar el método descriptivo, puesto que permite interpretar el fenómeno social desde las realidades de los sujetos cruzando la interpretación de lo empírico con lo teórico. Por esta razón se buscan estrategias de juego que generen en el estudiante el deseo de interactuar creando bases sólidas, para que a futuro logre fortalecer su proyecto de vida, como ser social y autónomo. Dentro de la IA se conoce de igual forma con un enfoque cualitativo donde la observación y las respuestas abiertas y cerradas direccionan a una interpretación de significados necesarios de esta investigación, donde la naturalidad y la espontaneidad muestran una realidad social que es poco evidenciada a simple vista y que desde este proceso impulsa a la identificación de esta.

En un proceso de investigación de tipo cualitativo, se estudia la realidad desde su entorno natural, tal y como acontece, pretendiendo dar sentido y analizar cada uno de sus fenómenos, partiendo desde el significado que tienen para las personas que participan, de forma individual y asociativo. La investigación cualitativa recurre a la aplicación de instrumentos sistemáticos (observación directa) destinados a la recolección de información que sirve para dar sentido a la comprensión de la actividad humana antes de trabajar con explicación e interpretación.

3.2 Línea de investigación institucional

El PID se fundamenta desde la línea de investigación “Desarrollo humano integrado en el contexto social colombiano”, la cual desarrolla capacidades para alcanzar una vida digna; en el aspecto físico, emocional, intelectual y relacional. Se toma esta línea en la ejecución de este

trabajo por la importancia que tiene en fortalecer el desarrollo de habilidades de interacción social y escolar a través del juego, en los estudiantes de la escuela rural Tancuta del municipio del Cerrito Santander.

En el contexto social colombiano es importante abordar estas temáticas en las escuelas rurales con el fin de formar hábitos en los estudiantes, para que en un futuro sean hombres capaces de expresar sus sentimientos de forma autónoma, con seguridad, promoviendo la comunicación, la cohesión y la confianza; generando bases sólidas en la idea de aceptarse, cooperar y compartir con los demás miembros de la sociedad, favoreciendo el desarrollo social de la persona humana en especial la primera infancia. Este tipo de estudios genera un impacto social, debido a la importancia que se le brinda al desarrollo de habilidades que le permiten al ser humano fortalecer sus cogniciones, emociones y conductas para relacionarse y convivir con otras personas de forma satisfactoria y eficaz; pues se logra la constitución del sujeto individual y colectivo, un sujeto histórico, cultural y socialmente posicionado, respetando siempre sus derechos y los derechos de los demás.

3.3 Población y muestra

La población y muestra para el presente proyecto son los niños y niñas de la Escuela Rural Tanacuta, los cuales oscilan en edades entre 6 y 11 años; donde se imparte una educación con modalidad de Escuela nueva, integrada por 4 estudiantes de diferentes grados, (Preescolar, segundo, cuarto y quinto).

Por ser una zona de difícil acceso y poca población, los habitantes que pertenecen a la vereda donde está ubicada la institución en su mayoría son de estratos socio- económicos muy bajos, dedicados a la agricultura y hatos lecheros.

3.4 Instrumentos de investigación

Las habilidades sociales se adquieren mediante una combinación del proceso del desarrollo social y del aprendizaje escolar. Los niños o niñas no nacen tímidos o socialmente hábiles; al transcurrir el tiempo van aprendiendo a interactuar con los demás dando diversas respuestas a las situaciones presentadas. El individuo al relacionarse va adquiriendo un comportamiento social que se evidencia en su forma de actuar. Por lo tanto los instrumentos de investigación a utilizar se observan en la tabla 1.

Tabla 1. Instrumentos de investigación. Elaboración propia.

Tipo de instrumento	Nombre del instrumento	Objetivo	Población objetivo	Estructura del instrumento
Diagnóstico	Escala de entrada. Registro anecdótico.	Identificar los procesos cognitivos, de auto-concepto, autoestima, motivación y actitudes prosociales de los estudiantes de la escuela rural Tanacuta.	Cuatro (4) estudiantes de la escuela rural Tanacuta.	Escala de actitudes de entrada. Registro anecdótico. Ver anexo 1.
Seguimiento	Plan de trabajo de juegos sociales. Listas de control o cotejo. Registro diario de campo.	Diseñar y aplicar un instrumento de trabajo basado en el juego social que permita mejorar el nivel de desarrollo en los estudiantes que presentan mayor dificultad de interacción social en el aula de clase.	Cuatro (4) estudiantes de la escuela rural Tanacuta.	Propuesta del plan de trabajo fundamentado en juegos sociales que favorezcan el desarrollo de las habilidades sociales. Ejecución del plan de trabajo que favorezca el desarrollo de las habilidades sociales básicas. Ver anexo 2.
Evaluación	Escala de salida.	Evaluar la pertinencia del juego como estrategia para lograr el desarrollo de habilidades sociales en la escuela y contexto.	Cuatro (4) estudiantes de la escuela rural Tanacuta.	Análisis de las fichas de observación. Evaluación de la eficacia y eficiencia de la aplicación del plan de trabajo. Ver anexo 3.

4. Propuesta de intervención

“JUGANDO, JUGANDO EL MUNDO VAMOS EXPLORANDO Y NUESTRAS HABILIDADES DESARROLLANDO”

Ruta de intervención. La propuesta de intervención para el presente proyecto sigue tres pasos, partiendo de un primer paso donde se realiza el proceso de la observación sistemática que comprende el diligenciamiento del formato del registro anecdótico que describe la escala de actitudes que presenta cada estudiante en el estudio previo a la ejecución de esta propuesta. El segundo paso, se realiza la ejecución del plan de trabajo y desarrollo de los juegos sociales que permiten la interacción de los estudiantes bajo la orientación y supervisión del docente, con el fin de experimentar juegos de simulación y dramáticos, representación de personajes con base en cuentos, historias o leyendas, canciones y producciones literarias. Y por último en el paso tres, se lleva a cabo el proceso de análisis y evaluación de las producciones de los estudiantes, que permite evidenciar la eficacia y eficiencia de la propuesta de intervención; donde se genera un espacio para entrevistas, debates y diálogo. Ver ilustración 1.

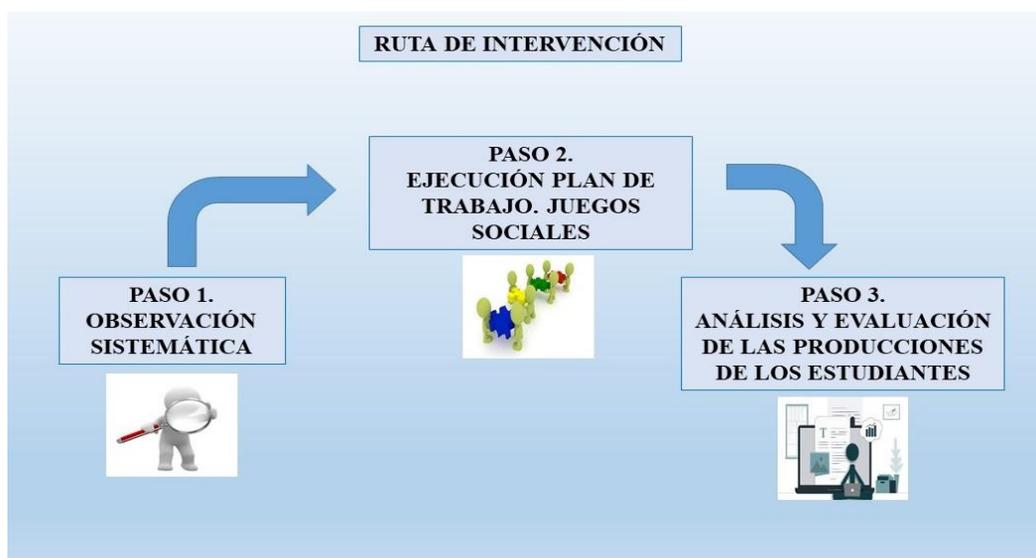


Ilustración 1. Esquema Ruta de intervención. Elaboración propia.

Plan de acción. El plan de acción a seguir en la presente propuesta de intervención se puede observar en la tabla 2, donde se describen cada una de las actividades, los recursos, prototipo del recurso y la evaluación y seguimiento para resolver la problemática descrita en el capítulo 1 y lograr los objetivos específicos planteados para tal fin.

Tabla 2. Plan de acción. Elaboración propia.

Objetivo 1. Identificar los procesos cognitivos, de auto-concepto, autoestima, motivación y actitudes prosociales de los estudiantes de la escuela rural Tanacuta, con el fin de elaborar una propuesta pedagógica para superar las dificultades evidenciadas.			
Actividades	Recursos	Prototipo del recurso	Evaluación y seguimiento
Identificación del déficit de las habilidades sociales que dificultan la interacción en el aula.	Escala de actitudes de entrada. Registro anecdótico. Participación en clase.	Físico	Observar las conductas sociales de los estudiantes de la escuela rural Tanacuta. Diligenciar el registro anecdótico los hechos que evidencian la carencia de habilidades sociales en los estudiantes. Aplicación de la escala de actitudes.
Objetivo 2. Diseñar y aplicar un instrumento de trabajo basado en el juego social que permita mejorar el nivel de desarrollo en los estudiantes que presentan mayor dificultad de interacción social en el aula de clase.			
Actividades	Recursos	Prototipo del recurso	Evaluación y seguimiento
Elaboración y aplicación del plan de trabajo con base en juegos sociales que permitan fortalecer las habilidades sociales carentes en los estudiantes.	Juegos sociales. Lista de control o cotejo Registro anecdótico. Registro diario de campo.	Físico y digital.	Verificación del cumplimiento de los objetivos. Diligenciamiento de formatos establecidos.
Objetivo 3. Evaluar la pertinencia del juego como estrategia para lograr el desarrollo de habilidades sociales en la escuela y contexto.			
Actividades	Recursos	Prototipo del recurso	Evaluación y seguimiento
Evaluación de la eficacia y eficiencia del plan de trabajo.	Informe de resultados. Escala de actitudes de entrada y salida. Lista de control o cotejo. Registro anecdótico. Registro diario de campo.	Físico y digital.	Aplicar escala de valores en el instrumento de salida, para identificar las mejoras alcanzadas en el desarrollo de las habilidades sociales en los estudiantes de la escuela rural Tanacuta. Análisis y comparación de resultados.

Como categorías y subcategorías de esta propuesta de intervención se trabaja con base en:

Categoría 1: El juego social, y la subcategoría: el juego simbólico, juego de reglas y el juego cooperativo.

Categoría 2: Habilidades sociales y las subcategorías de: Escuchar, compartir, hablar en público, tomar iniciativas y afrontar críticas.

En cuanto a las técnicas de recolección de información se tendrá como base la observación sistemática, siendo la más considerada para obtener los datos como respuesta a la formulación del problema en esta propuesta de intervención; partiendo del conocimiento del docente y los registros en la lista de control o cotejo. El instrumento de la escala de actitudes, permite medir el nivel que alcanza las actitudes que posee el sujeto de estudio; aquí se proponen las conductas a evaluar en los estudiantes, teniendo como finalidad evidenciar las dificultades presentadas y el análisis y comparación de resultados de entrada y salida. La lista de control o cotejo, facilita la recolección de información de cada estudiante, permitiendo establecer la presencia o ausencia de indicadores de logro en el proceso de enseñanza y aprendizaje; de igual manera, permite la evaluación de criterios durante la ejecución del plan de trabajo y refleja el proceso de avance de la propuesta de intervención. El diario de campo a utilizar, permite registrar los hechos y describir las acciones que realizan los estudiantes en los tres pasos de la ruta de intervención, logrando el análisis y la interpretación de resultados alcanzados en este proceso; identificando problemáticas y proponiendo alternativas de solución. Y por último el registro anecdótico, es un instrumento donde se describen los comportamientos más relevantes de cada estudiante a través de la ejecución de esta propuesta de intervención, sus vivencias cotidianas y el contexto que lo rodea.

5. Conclusiones y recomendaciones

La identificación de los procesos cognitivos, de auto-concepto, autoestima, motivación y actitudes prosociales de los estudiantes de la escuela rural Tanacuta, permiten la elaboración de una propuesta pedagógica para superar las dificultades evidenciadas y mediante el estudio e investigación de la importancia que tiene el desarrollo de habilidades sociales en la primera infancia; esta propuesta de intervención cumple con la expectativa del docente y estudiantes, ya que se genera un impacto positivo en el contexto rural donde se realiza.

Al diseñar y aplicar un instrumento de trabajo basado en el juego social permite mejorar el nivel de desarrollo en los estudiantes que presentan mayor dificultad de interacción social en el aula de clase y su entorno, ya que mediante la interacción con el docente y compañeros de escuela se mejora el ambiente de convivencia y se fortalece el espíritu de cooperativismo y trabajo en equipo, mejorando las habilidades sociales como escuchar, compartir, hablar en público, tomar iniciativas y afrontar críticas.

A partir del juego social, el juego de reglas y el juego cooperativo; se puede evaluar la pertinencia del juego como estrategia para lograr el desarrollo de habilidades sociales en la escuela y contexto; de tal manera que los estudiantes comprenden la importancia que tiene este aspecto en sus vidas y en su formación como ser humano activo en la sociedad, y con mayor razón en las zonas rurales de Colombia donde por las características y condiciones de aislamiento, las personas tienden a ser muy tímidas y poco sociables.

La temática abordada en esta propuesta de intervención permite evidenciar la importancia que tiene el desarrollo de las habilidades sociales en los estudiantes, sin ninguna excepción o distinción; ya que el juego es una herramienta valiosa que permite la sana convivencia, el aprovechamiento del tiempo libre y la formación integral de los seres humanos.

Es importante lograr la articulación entre el ministerio de educación, la secretaría de educación, los docentes y padres de familia, para buscar estrategias que puedan mejorar el desarrollo de habilidades sociales en los estudiantes de las zonas rurales del país, inculcando en los niños y niñas la enseñanza de valores, la tolerancia y el respeto a las otras personas, la empatía, la perspectiva de género y la igualdad de oportunidades para todos.

Implementar en las aulas de clase diferentes estrategias que permitan poner en práctica este tipo de propuestas de intervención con los estudiantes de los primeros grados de educación, con el fin de orientarlos hacia un futuro lleno de expectativas; ya que mediante esta técnica se aprende a convivir, a trabajar en equipo y se activa la participación dentro y fuera del aula de clase, por lo tanto se llega a innovar en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Diseñar diferentes instrumentos de diagnóstico que permitan superar una dificultad evidenciada en la población estudiantil le aporta al docente la posibilidad de aplicar acciones de mejora, mediante la implementación de estrategias orientadas al cumplimiento de objetivos; dando como resultado el fortalecimiento de aspectos académicos, emocionales y culturales de las comunidades.

Tomar como ejemplo esta propuesta de intervención para futuros estudios; es recomendable, si se tiene en cuenta que el proceso de entrenamiento de habilidades sociales es efectivo en la enseñanza de conductas socialmente hábiles, ya que estas técnicas, estrategias y procedimientos son transversales con todas las áreas del conocimiento, por lo tanto el diseño de proyectos de investigación en esta línea auguran el éxito de los procesos académicos.

Referencias

- Arango, M. (2001). *Boletín n.1*, Cinde.
- Arab E, Díaz A; (2015) *Impacto de las redes sociales e internet en la adolescencia: aspectos positivos y negativos; Centro de Adolescentes y jóvenes*. Revista médica, departamento de psiquiatría, Clínica Las Condes, Chile.
- Carlos Andrés Betancur Bedoya, Francisco Javier Cifuentes Muñoz (2021). “*Estrategia Lúdicas y Recreativa para el fortalecer la interacción en niños y niñas del nivel conquistadores*”. Especialización en pedagogía de la lúdica. Fundación Universitaria Los Libertadores. Medellín, Colombia.
- Dávila, R. J. (1987). *El juego y la ludoteca. Importancia pedagógica*. Mérida, Talleres Gráficos de la ULA.
- Dávila, J. (1993). *El juego y la ludoteca*. Mérida: Talleres gráficos de la Universidad de los Andes.
- Degenne, Alain. (2009) *Tipos de interacciones, formas de confianza y relaciones. Redes*. Revista hispana para el análisis de redes sociales, [en línea]. Vol. 16, <https://raco.cat/index.php/Redes/article/view/137200> [Consulta: 8-09-2021].
- 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*. (Tesis de pregrado en Educación primaria). Universidad de Piura. Facultad de Ciencias de la Educación. Piura, Perú.

- Olalla Haro, (2016). *La importancia del juego como instrumento socializador del niño*. Docente y creadora de la web ActividadesInfantil.com. Recuperado de <https://www.serpadres.es/3-6-anos/educacion-desarrollo/articulo/la-importancia-del-juego-como-instrumento-socializador-del-nino-731460542707>
- Orlick, T (1990). *Libres para cooperar, libres para crear*. Barcelona: Paidotribo.
- Redondo Plazas María Belén (2016). "Formas de interacción social escolar en el nivel de pre-escolar en la Institución Educativa Distrital Nuevo Horizonte". Universidad de la Salle, Bogotá, Colombia.
- Piaget, J (1946). *La formación del símbolo en el niño*. México: F.C.E
- Pino Bermúdez y Alfonso Gallegos (2011). *Las teorías de la interacción social en los estudios sociológicos, en Contribuciones a las Ciencias Sociales*. Recuperado de www.eumed.net/rev/cccss/14/
- Prieto Figueroa, L. (1984). *Principios generales de la educación*. Caracas: Monte Ávila Editores. P.85.

Anexos

Anexo 1.

Escala de actitudes de Entrada sobre habilidades sociales de los estudiantes de la escuela rural Tanacuta.

En la escala de actitudes se evalúan las habilidades sociales que poseen los estudiantes de la escuela rural Tanacuta con base a los 10 ítems presentados en el siguiente cuadro.

ITEMS	Habilidad social	Estudiante	Grado	Siempre	Casi siempre	A veces	Casi nunca	Nunca
Presta atención cuando sus compañeros participan en clase.	Escuchar							
Mira atentamente a la profesora cuando da indicaciones.	Escuchar							
Comparte sus materiales con sus compañeros.	Compartir							
Mantiene una buena relación con sus compañeros de aula.	Compartir							
Utiliza el lenguaje de manera correcta.	Hablar en público							
Participa activamente en clase dando sus opiniones.	Hablar en público							
Se expresa con seguridad.	Hablar en público							
Aporta ideas cuando trabajan en equipo.	Tomar iniciativas							
Valora la calidad de su trabajo y la de sus compañeros.	Tomar iniciativas							
Acepta las opiniones de sus compañeros.	Afrontar críticas							

REGISTRO ANECDÓTICO	
Nombre del estudiante	
Fecha	
JUEGO SOCIAL: SIMBÓLICO <input type="checkbox"/> DE REGLAS <input type="checkbox"/> COOPERATIVO <input type="checkbox"/>	
NOMBRE DEL JUEGO	
HABILIDADES A DESARROLLAR	
DESCRIPCIÓN DE LA SITUACIÓN	ANÁLISIS

Anexo 2.

Propuesta del plan de trabajo fundamentado en juegos sociales que favorezcan el desarrollo de las habilidades sociales.

Juego 1: Yo tengo la palabra. Es un juego social de tipo cooperativo que busca desarrollar la habilidad de escuchar en los estudiantes. Las habilidades asociadas son Hablar en público y Tomar iniciativas. Este juego consiste en que los niños estarán sentados formando un círculo y uno de ellos iniciará la narración de una historia creativa apoyado de una imagen que ha sido entregada previamente por la docente. Todos los niños deben estar atentos para continuar la historia cuando llegue su turno. A continuación se muestra la lista de control o cotejo para este juego:

LISTA DE CONTROL O COTEJO			
JUEGO COOPERATIVO: YO TENGO LA PALABRA			
FECHA:			
HABILIDADES A DESARROLLAR: ESCUCCHAR			
HABILIDADES ASOCIADAS: HABLAR EN PÚBLICO Y TOMAR INICIATIVAS			
INDICADORES	HABILIDAD	LOGRADO	NO LOGRADO
Mira atentamente al compañero que está hablando.	Escuchar		
Demuestra su atención mediante su expresión facial.	Escuchar		
Muestra una postura de atención al compañero.	Escuchar		
No distrae a los compañeros cuando hablan.	Escuchar		
No realiza otra actividad mientras su compañero habla.	Escuchar		
Espera con calma su turno para hablar.	Escuchar		
Continúa la historia de manera coherente.	Hablar en público/ Tomar iniciativas		
Opina sobre lo que sus compañeros han narrado.	Hablar en público/ Tomar iniciativas		

Juego 2: Describiendo emociones. Este juego social es un juego de reglas que al igual que el juego anterior busca el desarrollo de la habilidad de escuchar. Las habilidades sociales asociadas a este juego son: hablar en público y tomar iniciativas. Para el desarrollo el juego se necesita organizar a los estudiantes en parejas. A cada pareja se le proporciona una pañoleta para que uno de ellos sea vendado. Cuando se termina de vendar al niño, la docente coloca sobres de colores por toda el aula, el niño que no está vendado debe elegir el color de uno de los sobres colocados para guiar a su compañero hasta el sobre elegido, utilizando como único instrumento de guía la voz. Al llegar al sobre deben abrirlo y encontraran una imagen que describe una emoción con la cual los niños deben narrar un hecho donde se evidencia esa emoción. Posteriormente se invierten los papeles dentro de la pareja. A continuación se muestra la lista de control o cotejo para este juego:

LISTA DE CONTROL O COTEJO			
JUEGO DE REGLAS: DESCRIBIENDO EMOCIONES			
FECHA:			
HABILIDADES A DESARROLLAR: TOMAR INICIATIVAS			
HABILIDADES ASOCIADAS: HABLAR EN PÚBLICO Y TOMAR INICIATIVAS			
INDICADORES	HABILIDAD	LOGRADO	NO LOGRADO
Sigue las indicaciones dadas por la docente.	Escuchar		
El niño vendado escucha con atención a su compañero.	Escuchar		
El niño vendado sigue las indicaciones de su compañero.	Escuchar		
El niño guía solo dirige al compañero asignado.	Escuchar		
Utilizan el tono de voz apropiado para ser oído por su compañero.	Escuchar		

Mira con atención al compañero mientras le narra la experiencia según la emoción indicada.	Escuchar		
No interrumpe la experiencia narrada por su compañero.	Escuchar		
Participan cuando se comenta sobre el juego realizado.	Hablar en público/ Tomar iniciativas		

Juego 3: La Torre más alta. Este juego social es de tipo cooperativo y se enfoca en el desarrollo de la habilidad social de compartir. Las habilidades asociadas a este juego son la de escuchar, tomar iniciativas y afrontar críticas. La primera se ha desarrollado con los dos primeros juegos trabajados, ahora se pretende reafirmarla; las otras dos habilidades han sido desarrolladas en los primeros juegos como habilidades asociadas y nuevamente se asocian a la habilidad principal de este juego. Este juego consiste en que los niños deberán hacer uso de sus materiales e intentar construir la torre más alta evitando que se destruya. Posteriormente los estudiantes forman grupos y deberán hacer el mismo que en la primera fase pero ahora de manera grupal. A continuación se muestra la lista de control o cotejo para este juego:

LISTA DE CONTROL O COTEJO			
JUEGO COOPERATIVO: LA TORRE MÁS ALTA			
FECHA:			
HABILIDADES A DESARROLLAR: COMPARTIR			
HABILIDADES ASOCIADAS: TOMAR INICIATIVAS, ESCUCCHAR Y AFRONTAR CRÍTICAS			
INDICADORES	HABILIDAD	LOGRADO	NO LOGRADO
Elabora su torre de manera individual, haciendo uso de sus materiales.	Tomar iniciativas		
Pone a disposición todos sus materiales para el trabajo en grupo.	Compartir		
Hace uso de sus materiales y el de sus compañeros para la construcción de la torre grupal.	Compartir		
Utilizan todos los materiales para la construcción de la torre grupal sin dejar de lado alguno.	Compartir		
Deja que su material sea utilizado por todos los integrantes de su equipo.	Compartir		
No está pendiente de sus materiales sino del objetivo del juego.	Escuchar		
Aporta y acepta ideas para la construcción de la torre	Escuchar/tomar iniciativas		
Acepta el triunfo o derrota de su equipo, como resultado del trabajo realizado por todos.	Afrontar críticas		

Juego 4: Descifrando frases. El juego aplicado a los estudiantes fue un juego social que combina el juego cooperativo con el juego de reglas, busca desarrollar la habilidad de hablar en público, habilidad que ha sido asociada a los juegos anteriores y no se ha visto desarrollada en su totalidad. Las habilidades asociadas son escuchar y tomar iniciativas. Este juego consiste en que los niños forman grupos y luego se colocan en fila uno detrás de otro. La docente transmite un mensaje a cada uno de las filas que debe trasladarse hasta llegar al primer compañero, el primer niño de cada fila menciona la frase y la explica brevemente. Posteriormente, se repite el mismo procedimiento hasta que todos los alumnos lleguen a ser primero. A continuación se muestra la lista de control o cotejo para este juego:

LISTA DE CONTROL O COTEJO			
JUEGO COOPERATIVO Y DE REGLAS: DESCIFRANDO FRASES			
HABILIDADES A DESARROLLAR: HABLAR EN PÚBLICO			
HABILIDADES ASOCIADAS: TOMAR INICIATIVAS Y ESCUCCHAR			

INDICADORES	HABILIDAD	LOGRADO	NO LOGRADO
Menciona la frase en voz alta.	Escuchar/Hablar en público		
Utiliza la postura correcta mientras habla.	Hablar en público		
Explica con sus propias palabras lo que entiende de la frase.	Hablar en público		
Muestra seguridad al expresarse	Hablar en público		
Muestra una fluidez del lenguaje mientras habla.	Hablar en público		
Evita el uso de muletillas al expresarse.	Escuchar/ Hablar en público		
Gesticula correctamente.	Hablar en público		
Se expresa haciendo uso de un tiempo prudente.	Hablar en público		

Juego 5: Los periodistas. Este juego social es un juego simbólico, pretende alcanzar con éxito la habilidad social de hablar en público, escuchar y afrontar críticas. La habilidad asociada es tomar iniciativas. Este juego consiste en que los niños de manera grupal deben crear su espacio televisivo o radial haciendo uso de materiales variados como cartulina, hojas de colores, papeles, plumones etc. Cada grupo debe evidenciar el desempeño del rol de periodista. Posteriormente cada grupo sale al frente de la clase y ejecuta su programa, asumiendo el rol que ellos mismos se han designado, algunos pueden ser comentaristas de deporte, otros reporteros, también pueden asumir el rol del periodista que informa el tiempo. A continuación se muestra la lista de control o cotejo para este juego:

LISTA DE CONTROL O COTEJO			
JUEGO SIMBÓLICO: LOS PERIODISTAS			
HABILIDADES A DESARROLLAR: AFRONTAR CRÍTICAS			
HABILIDADES ASOCIADAS: HABLAR EN PÚBLICO, ESCUCHAR Y TOMAR INICIATIVAS			
INDICADORES	HABILIDAD	LOGRADO	NO LOGRADO
Organiza su sección de periodistas.	Tomar iniciativas/Escuchar		
Utiliza la postura correcta mientras habla.	Hablar en público		
Utiliza el tono de voz adecuado para llegar a todos sus compañeros.	Hablar en público		
Muestra seguridad al expresarse.	Hablar en público/Afrontar críticas		
Posee fluidez de palabras.	Hablar en público		
Evita el uso de muletillas al expresarse.	Hablar en público		
Domina el tema del que habla.	Hablar en público/Afrontar críticas		
Utiliza correctamente el espacio mientras habla	Hablar en público/Afrontar críticas		

REGISTRO DIARIO DE CAMPO	
Nombre del estudiante	
Fecha	
JUEGO SOCIAL: SIMBÓLICO <input type="checkbox"/>	DE REGLAS <input type="checkbox"/> COOPERATIVO <input type="checkbox"/>
NOMBRE DEL JUEGO	

HABILIDADES A DESARROLLAR		ANÁLISIS SITUACIONAL	
ACTIVIDAD DÍA A DÍA		ANÁLISIS SITUACIONAL	
CONTENIDO	RECURSOS	INDICADOR	ESTRATEGIA DE EVALUACIÓN

Anexo 3.

Escala de actitudes de Salida sobre habilidades sociales de los estudiantes de la escuela rural Tanacuta.

ITEMS	Habilidad social	Estudiante	Grado	Siempre	Casi siempre	A veces	Casi nunca	Nunca
Presta atención cuando sus compañeros participan en clase.	Escuchar							
Mira atentamente a la profesora cuando da indicaciones.	Escuchar							
Comparte sus materiales con sus compañeros.	Compartir							
Mantiene una buena relación con sus compañeros de aula.	Compartir							
Utiliza el lenguaje de manera correcta.	Hablar en público							
Participa activamente en clase dando sus opiniones.	Hablar en público							
Se expresa con seguridad.	Hablar en público							
Aporta ideas cuando trabajan en equipo.	Tomar iniciativas							
Valora la calidad de su trabajo y la de sus compañeros.	Tomar iniciativas							
Acepta las opiniones de sus compañeros.	Afrontar críticas							