



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA
EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL
MODALIDAD PRESENCIAL

**Informe final del trabajo de Integración Curricular previo a la obtención
del Título de Licenciada en Ciencias de la Educación Inicial**

TEMA:

El juego mímico en el desarrollo de habilidades sociales en niños
de 3 años.

AUTORA: Joselin Margarita Apic Cueva

TUTORA: Lcda. Tamara Ballesteros Casco Mg.

AMBATO - ECUADOR

Octubre 2022– marzo 2023

APROBACIÓN DEL TUTOR

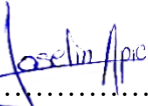
CERTIFICA:

Yo, Lcda. Tamara Ballesteros Casco Mg., en mi calidad de tutor del Trabajo de Integración Curricular sobre el tema: “**EL JUEGO MÍMICO EN EL DESARROLLO DE HABILIDADES SOCIALES EN NIÑOS DE 3 AÑOS**”, desarrollado por la estudiante Joselin Margarita Apic Cueva, considero que dicho informe investigativo, reúne los requisitos técnicos, científicos y reglamentarios, por lo que autorizo la presentación del mismo ante el Organismo pertinente, para que sea sometido a evaluación por parte de la Comisión calificadora designada por el Honorable Consejo Directivo.

.....
Lcda. Tamara Ballesteros Casco Mg.
C.C. 1600364382
TUTORA

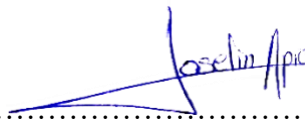
AUTORÍA DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR

Yo, Joselin Margarita Apic Cueva, con cédula de ciudadanía N° 1600747255, dejo en constancia de que el presente informe es el resultado de investigación del autor, con el tema: **“EL JUEGO MÍMICO EN EL DESARROLLO DE HABILIDADES SOCIALES EN NIÑOS DE 3 AÑOS”**, quien, basado en la investigación, en los estudios realizados durante la carrera, revisión bibliográfica y de campo ha llegado a las conclusiones y recomendaciones descritas en la investigación. Las ideas, opiniones y comentarios especificados en el presente informe son de exclusiva responsabilidad del autor.


.....
Joselin Margarita Apic Cueva
C.C: 1600747255
AUTORA

DERECHOS DE AUTOR

Cedo los derechos de líneas patrimoniales del presente Trabajo de Integración Curricular con el tema: **“EL JUEGO MÍMICO EN EL DESARROLLO DE HABILIDADES SOCIALES EN NIÑOS DE 3 AÑOS”**, autorizo su reproducción total o parte de ella siempre que esté dentro de las regulaciones de la Universidad Técnica de Ambato, respetando mi derecho de autor y no se utilice con fines de lucro.



Joselin Margarita Apic Cueva
C.C: 1600747255
AUTORA

APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO

La comisión de estudio y calificación del Informe del Trabajo de Graduación o Titulación, sobre el tema: **“EL JUEGO MÍMICO EN EL DESARROLLO DE HABILIDADES SOCIALES EN NIÑOS DE 3 AÑOS”**, presentado por la estudiante Joselin Margarita Apic Cueva, de la carrera de Educación Inicial, una vez revisada y calificada la investigación, se **APRUEBA** en razón de que cumple con los principios básicos, técnicos y científicos de investigación y reglamentarios.

Por lo tanto, se autoriza la presentación ante el organismo pertinente.

COMISIÓN CALIFICADORA

.....

Licda. Silvia Beatriz Acosta Bones Mg.
C.C: 1802188993

Miembro de la comisión calificadora

.....

Psc. Elena del Rocío Rosero Morales Mg.
C.C: 1803459401

Miembro de la comisión calificadora

DEDICATORIA

Me gustaría dedicar este trabajo de investigación a mi hermano Daniel. Por el apoyo incondicional, porque ha sido quien me ha inspirado para seguir adelante y no desistir en mi objetivo de convertirme en profesional.

Además, quiero honrar a mi difunto abuelito José Cueva con este trabajo. Cuyo fallecimiento no solo ha dejado a la familia desconsoladamente triste, sino que también nos dejó un legado y una promesa a cumplir de mi parte. Este proyecto es principalmente para usted porque ahora entiendo que lucha y perseverancia logran cosas maravillosas y que nunca has dejado de amarme en ningún momento.

Margarita Apic

AGRADECIMIENTO

Desde pequeña, me han enseñado a expresar gratitud tanto por las cosas buenas de la vida como por los contratiempos que sirven como lecciones. Por ello, expreso mi agradecimiento a mis abuelos, por la humildad que es el fundamento de todas las personas verdaderamente grandes. A mis tíos y tías, en especial a mi tía Rosa, a mis primos, gracias por nunca dejarme sola. A mi hijo Isaac que llegó a mi vida a enseñarme lecciones invaluable, a mi esposo quien, a pesar de los desafíos y los tiempos difíciles, sin su apoyo no estaría aquí hoy.

Por supuesto, también quiero agradecer a la Universidad Técnica de Ambato y a todo el personal de Educación Inicial por permitirme unirme a su comunidad y hacer realidad mi sueño de ser profesional. Quiero expresar mi más sincero agradecimiento a mi tutora Tamara Ballesteros, quien ha sido mi guía como docente, tutora de prácticas y hoy por hoy, se ha convertido en un andamio que me impulsa a seguir formándome y culminar con este proyecto.

Margarita Apic

ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDOS

| | |
|---|------|
| APROBACIÓN DEL TUTOR | ii |
| AUTORÍA DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR | iii |
| DERECHOS DE AUTOR | iv |
| APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO | v |
| DEDICATORIA | vi |
| AGRADECIMIENTO | vi |
| ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDOS | viii |
| RESUMEN EJECUTIVO..... | xi |
| ABSTRAC..... | xii |
| CAPITULO I | 13 |
| MARCO TEORICO | 13 |
| 1.1 Antecedentes investigativos..... | 13 |
| 1.2 OBJETIVOS..... | 16 |
| 1.2.1 Objetivo General..... | 16 |
| 1.2.2 Objetivos Específicos | 16 |
| Primer objetivo específico | 16 |

| | |
|---|----|
| Segundo objetivo específico..... | 27 |
| Tercer objetivo específico..... | 29 |
| CAPÍTULO II..... | 36 |
| METODOLOGÍA..... | 36 |
| 2.1. Materiales | 36 |
| 2.2. Métodos | 36 |
| CAPITULO III | 39 |
| RESULTADOS Y DISCUSIÓN..... | 39 |
| 3.1. Análisis de datos cuantitativos..... | 39 |
| Ítem 1: ¿Presta atención a la persona que le está hablando y hace un esfuerzo para comprender lo que le están diciendo?..... | 39 |
| Ítem 2: ¿Inicia conversaciones con otras personas y luego las mantiene por un momento?.. | 41 |
| Ítem 3: ¿Permite que los demás sepan que agradece los favores, etc.? | 43 |
| Ítem 4: ¿Se da a conocer a los demás por propia iniciativa? | 45 |
| Ítem 5: ¿Ayuda a que los demás se conozcan entre sí? | 47 |
| Ítem 6: ¿Pide ayuda cuando tiene alguna dificultad? | 49 |
| Ítem 7: ¿Pide disculpas a los demás por haber hecho algo mal? | 51 |
| Ítem 8: ¿Intenta reconocer las emociones que experimenta? | 53 |
| Ítem 9: ¿Comprende la razón por la cual ha fracasado en una determinada situación y que puede hacer para tener más éxito en el futuro?..... | 55 |

| | |
|--|----|
| Ítem 10: ¿Toma decisiones realistas sobre lo que es capaz de realizar antes de comenzar una tarea? | 57 |
| 3.2. Verificación de hipótesis | 59 |
| CAPITULO IV | 61 |
| CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES | 61 |
| 4.1. Conclusiones..... | 61 |
| 4.2. Recomendaciones | 62 |
| MATERIAL DE REFERENCIA..... | 63 |
| ANEXOS | 68 |
| Anexo N° 1 Redes de Inclusión..... | 68 |
| Anexo N° 2 Constelación de Ideas variable independiente y variable dependiente | 69 |
| Anexo N. 3 Operacionalización de problemas | 70 |
| Anexo N. 5 INSTRUMENTO Pre test. | 72 |
| Anexo N. 6 INSTRUMENTO post test..... | 75 |
| Anexo N. 7..... | 78 |
| Anexo N. 8..... | 78 |
| Anexo N. 9 Carta de compromiso | 79 |
| Anexo N. 10 urkund | 80 |

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL

TEMA: “El juego mímico en el desarrollo de habilidades sociales en niños de tres años”

AUTORA: Joselin Margarita Apic Cueva

TUTORA: Lic. Tamara Yajaira Ballesteros Casco Mg

RESUMEN EJECUTIVO

Este estudio tiene como objetivo analizar el desarrollo de las habilidades sociales de los niños en la edad de tres años. Cabe recalcar que se realizó un pre test con el fin de diagnosticar el nivel en el que se encuentra el desarrollo de habilidades sociales que presentan los niños de tres años antes de la intervención, una vez aplicada la intervención se evalúa por segunda vez aplicando el post test a la misma población para observar si la intervención sugerida aporta o no al desarrollo de estas habilidades sociales. Dicha intervención se realizó mediante juegos mímicos, los cuales se seleccionaron en parte, gracias al marco teórico y a el módulo de juego trabajo para el nivel de educación inicial y el sub nivel de preparatoria (1ro. EGB) del Ministerio de Educación Ecuatoriano. Estos juegos mímicos permiten que el contacto y establecer lazos afectivos con otros niños sea más fácil y puedan experimentar actos básicos de socialización. La metodología tiene un estudio cuantitativo, con un alcance correlacional, el diseño es cuasi experimental. Se utilizó como herramienta un test personalizado con una escala de valores para diagnosticar el desarrollo de habilidades sociales de los niños de tres años en la Unidad Educativa “Génesis “. El instrumento utilizado para esta investigación radica su fiabilidad mediante un cálculo del Coeficiente Alfa de Cronbach, de consistencia interna, obteniendo Alpha Total “rtt” =0.9244, idóneo para la investigación. Se concluye que los juegos mímicos seleccionados son idóneos para fomentar el desarrollo de habilidades sociales en niños de tres años.

Palabras clave: Desarrollo social, juego mímico, pre-operacional.

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL

TEMA: “The mime game in the development of social skills in three-year-old children”

AUTORA: Joselin Margarita Apic Cueva

TUTORA: Lic. Tamara Yajaira Ballesteros Casco Mg

ABSTRAC

This study aims to analyze the development of social skills of children at the age of three. It should be noted that a pre-test was carried out in order to demonstrate the level at which the development of social skills presented by three-year-old children is before the intervention. Once the intervention is applied, it is evaluated a second time by applying the post test the same population to observe whether or not the suggested intervention contributes to the development of these social skills. Said intervention was carried out through mimic games, which were selected in part, thanks to the theoretical framework and the work game module for the initial education level and the sub-level of high school (1st. EGB) of the Ecuadorian Ministry of Education. These mime games allow contact and bonding with other children to be easier and they can experience basic acts of socialization. The methodology has a quantitative study, with a correlational scope, the design is quasi-experimental. A personalized test with a scale of values was introduced as a tool to discover the development of social skills of three-year-old children in the "Genesis" Educational Unit. The instrument used for this investigation lies in its confidence through a calculation of the Cronbach's Alpha Coefficient, of internal consistency, obtaining Alpha Total "rtt" = 0.9244, suitable for the investigation. It is concluded that the selected mime games are ideal for promoting the development of social skills in three-year-old children.

Keywords: Mime play, pre-operational, social development.

CAPITULO I

MARCO TEÓRICO

1.1 Antecedentes investigativos.

En varias investigaciones se ha podido comprobar e identificar la importancia que tiene el desarrollo de habilidades sociales en el fracaso o en el éxito de las personas en sociedad. De la misma manera se ha estudiado el juego como una herramienta muy práctica y divertida que facilita la adquisición de nuevas experiencias de aprendizaje, tanto en conocimientos concretos como en comportamientos sociales. De allí que el juego es el momento ideal para que los niños se relacionen entre sí y vayan desarrollando sus habilidades sociales.

Partiendo de lo anterior expuesto es necesario recalcar que los humanos somos seres naturalmente sociales, puesto que desde la etapa de gestación y durante los primeros meses de vida es importante que la madre y los familiares inmediatos estimulen las habilidades sociales del bebé, mediante el lenguaje verbal o sonidos. Los beneficios de estimular estas habilidades sociales se verán reflejadas a lo largo de su vida. (Loteró , Villa, & Torres, 2018) en su investigación titulada “Afectividad y Apoyo social percibidos en mujeres gestantes: un análisis comparativo” señalan que las emociones positivas promueven la paz y la felicidad, lo cual incide positivamente en el estado nutricional de la gestante, favoreciendo así el desarrollo integral del bebé.

Por tanto, en la edad de tres años, los niños ya han aprendido varias normativas de sociedad y el juego es la mejor forma de pulir estas habilidades. Es así que en una investigación realizada por (Guzmán, 2018) titulada “Desarrollo de habilidades sociales a través de actividades lúdicas en los niños de 3 años en el centro infantil cumbaya valley.” manifiesta que las habilidades sociales, juegan un rol de gran trascendencia en el desarrollo y formación de la persona. Puesto que, mediante estas, las persona obtienen estímulos que favorecen la adaptación a los entornos y contextos que se encuentren sumergidos.

Si bien es cierto, que una adecuada estimulación de habilidades sociales presenta varias ventajas, (Ortiz & Castanheira, 2019) en su investigación titulada “Posicionar al niño en el centro de su cuidado: reflexiones sobre el desarrollo cognitivo y la alfabetización en salud infantil.” exponen que también es preciso mencionar los efectos negativos que produce el escaso estímulo de estas habilidades puesto que podría ocasionar un rechazo por parte de las otras personas, que llevaría al individuo a aislarse, lo cual claramente, limita la calidad de vida de los individuos.

De acuerdo con lo anterior expuesto (Delgado Intriago & Garcia Murillo, 2022) en su investigación “Rincón lógico matemático y el desarrollo cognitivo, en la etapa pre operacional de los niños, de la escuela fiscal Mixta Leonidas Plaza Gutiérrez, ubicada en el Cantón Paján, Provincia De Manabí; en el periodo 2021 – 2022” consideran que los docentes a cargo de niños que atraviesan la etapa pre operacional, están enfocados en estimular ciertas áreas que les permitan desarrollar sus propias capacidades, de tal modo que puedan ir comprendiendo y ajustándose a la realidad tanto física como social que los rodea.

(Cárdenas, Genovezzy, Napa, & Alarcón, 2021) Consideran que, para la adaptación a la realidad, que presentan los niños, es preciso saber, de qué manera y cuanto fueron fomentadas las habilidades sociales de los mismos por parte de los docentes ya que estas contemplan como interactúa las personas en la sociedad apropiándose de conductas aprendidas.

De igual manera (Gómez León, 2020) en su trabajo “Desarrollo de la alta capacidad durante la infancia temprana” menciona que las habilidades sociales se originan en el seno familiar; no obstante la escuela es otro espacio de gran influencia en la adaptación y socialización, ya que las habilidades sociales son conductas que se aprenden dependiendo del contexto, el lenguaje, necesidades y sentimientos que se vayan manifestando logrando las relaciones interpersonales.

Por consecuencia las habilidades sociales obligatoriamente se crean y refuerzan mediante la interacción entre las personas. (Pablo Aguirre, 2018) afirma que el rol del docente es decisivo tanto como para sensibilizar y ser mediador entre los estudiantes, para lograr que interactúen, se comuniquen de manera apropiada, responsable y respetuosa entre todos, solucionando conflictos y procurando evitar las conductas negativas de discriminación o exclusión. Todo esto teniendo como principal recurso al juego mímico ya que es la herramienta más divertida y precisa para lograr aprendizajes reales y significativos.

1.2 OBJETIVOS.

1.2.1 Objetivo General

Describir los beneficios del juego mímico en el desarrollo de habilidades sociales en los niños de 3 años.

1.2.2 Objetivos Específicos

Primer objetivo específico: Fundamentar teóricamente los beneficios que brinda el juego mímico en el desarrollo de habilidades sociales.

El cumplimiento del primer objetivo específico, se llevó a cabo mediante una minuciosa búsqueda de información teórica las cuales fueron seleccionadas de diversas fuentes como libros web clásicos, repositorios virtuales, artículos científicos y páginas web, los cuales conforman las bases teóricas para las dos variables: la variable independiente, “El juego mímico” y la segunda variable dependiente, “Desarrollo de habilidades sociales”.

Juego

La palabra "juego" se deriva de la palabra latina "Iocus", que tiene un significado similar a "broma", se refiere a una actividad realizada por humanos (y, en cierta medida, por algunos animales) que involucra el crecimiento de la mente y el cuerpo de una manera divertida, siendo utilizada tanto como para el entretenimiento como para la educación, los juegos actúan como un estimulante de la actividad mental y del sentido práctico, hasta el punto de que, en casi todos los casos, se presenta con la misma secuencia: el jugador se encuentra en una situación y debe pasar a otra ideando una

estrategia mental, que luego ponerlo en práctica y dichas tácticas están restringidas por las reglas y directivas del juego (Cuellar , Tenreyro, & Castellón, 2018).

El juego se ha definido de innumerables maneras; por ello, el diccionario de la Royal Academy lo considera como una actividad recreativa regida por reglas en las que se puede ganar o perder. Cualquier definición, sin embargo, sería sólo una aproximación parcial al fenómeno lúdico dada su propia polisemia y la subjetividad de los distintos autores. Las definiciones describen algunas de las características del juego porque es cierto que el juego, como cualquier realidad sociocultural, es imposible de definir en términos absolutos (Farfán , 2022).

Dado que siempre han participado jugadores de todos los orígenes, el juego tiene un atractivo universal. En la mayoría de las sociedades, numerosos juegos se juegan repetidamente. Ha existido a lo largo de la historia del ser humano pese a que a veces era difícil de jugar, como en las primeras sociedades industriales. Dependiendo de la cultura que se estudie, cambia con el tiempo de acuerdo con la edad de los jugadores y tiene rasgos particulares (Londoño & Rojas López, 2020).

Hay una diversa gama en cuanto a los tipos de juegos, a continuación, un listado de los más relevantes (Martínez , 2019).

- ✓ Juegos populares
- ✓ Juegos tradicionales
- ✓ Juegos infantiles
- ✓ Juegos infantiles exteriores
- ✓ Juegos de mesa

- ✓ Juegos de naipes
- ✓ Juegos de consola o videojuegos
- ✓ Juegos de rol

A medida que el niño aprende, disfruta, conecta, crea y desarrolla sus habilidades motrices y cognitivas, el juego sirve como actividad orientadora en la primera infancia también emocional. Se convierte en una táctica lúdica porque es una actividad innata alienta a los niños a interactuar con sus compañeros, expresar su imaginación y ser creativos. Permitir que los niños escuchen y sigan instrucciones, fomentando la confianza en sí mismos y el desarrollo de sus habilidades, los ayuda a construir relaciones con los adultos y el entorno que los rodea ayudando a los procesos, favoreciendo el crecimiento de las habilidades físico-motoras y de la personalidad enseñanza-aprendizaje (Chiappe & González, 2018).

Es de suma importancia el juego en el nivel inicial debido a que se pueden desarrollar cinco rasgos de personalidad que están vinculados entre sí a través del juego (MINEDUC, 2022).

- ✓ La afectividad
- ✓ La motricidad
- ✓ La inteligencia
- ✓ La creatividad
- ✓ La sociabilidad

Mímica

Es un conjunto de gestos y señales que se utilizan para transmitir mensajes. Por lo general, va junto con el habla y se usa para apoyar, enfatizar y aclarar la comunicación, también puede ayudar al proceso de enseñanza-aprendizaje utilizándolo como una forma de expresión artística, la Pantomima, o como complemento de otras artes (Ochoa , Ochoa , & Rodríguez , 2021) .

lenguaje corporal que ha existido desde la época de los antiguos griegos y romanos. El mimo desempeñó un papel importante en la actuación en los enormes teatros al aire libre de Grecia y Roma, donde el público podía ver, pero apenas oír. El pantomimo romano era un intérprete que usaba palabras y movimientos estilizados mientras usaba una máscara para representar al personaje, junto con música y canciones corales. Para ellos, un mimo era un bufón hábil para gesticular e imitar escenas de la vida cotidiana (Braga & Correa, 2022).

El resultado fue que la pantomima contemporánea se convirtió en un arte completamente silencioso. Por lo general, un mimo actúa en silencio mientras hace gestos. Sus movimientos deliberados están de acuerdo con el "arte del silencio", un principio teatral. Pantomima es otro nombre para esta forma de arte silenciosa. En otras palabras, es el tipo de arte en el que solo se utilizan gestos, movimientos y expresiones corporales para transmitir significado (Linares, 2021).

Mientras que algunos directores y teóricos del teatro creen que los mimos y las pantomimas son formas de expresión restringidas e incluso inferiores y que la verdadera esencia del teatro solo se puede lograr cuando el texto dramático se verbaliza y se

representa en el escenario frente a una audiencia, los mimos rinden homenaje al género teatral (Santos & Portes, 2019).

La mímica es un lenguaje de gran importancia para todos en general porque nos permite comunicar nuestros sentimientos y pensamientos. Como ya hemos mencionado, los gestos nos ayudan a agregar más peso a nuestras palabras; también nos ayudan a desarrollar emocionalmente nuestras relaciones con nuestra familia, amigos y parejas; ya nivel profesional, un buen uso de los gestos nos ayuda a demostrar que estamos seguros de lo que decimos y que no nos lo estamos inventando (Fernández, 2019).

Por ende se puede decir que es sin duda un componente crucial para el crecimiento de cualquier tipo de relación; a través de ellos, podemos expresar hostilidad cuando queremos distanciarnos de quienes nos rodean o empatía cuando queremos entablar una conversación. A continuación, se expresa el funcionamiento de las habilidades sociales.

Habilidades Sociales

Las habilidades sociales son un conjunto de estrategias de comportamiento y la capacidad de ponerlas en práctica que facilitan la resolución eficaz de una situación social de forma aceptable tanto para el sujeto como para el contexto social en el que se encuentra, necesitamos.

Permiten expresar sentimientos, actitudes, deseos, opiniones o derechos de manera adecuada a la circunstancia en la que se encuentra, respetando las acciones de los demás.

Nos ayudan a sentirnos mejor, a conseguir lo que queremos y a que los demás no se interpongan en la consecución de nuestros objetivos, por lo que mejoran nuestras relaciones interpersonales. Además, estas acciones son necesarias para interacciones efectivas y satisfactorias con los demás (Esteves, Paredes , Calcina, & Yapuchura, 2020).

Estas habilidades son cruciales en los diferentes entornos que podamos enfrentar, poner en práctica adecuadamente estas habilidades son ventajosas para comprender a los demás y aprender a comunicarse, considerando diferentes las necesidades e intereses de todos, a tratar de encontrar la solución más gratificante para todos ante un problema o a mostrar apoyo, todo ello imprescindible si queremos. vivir en sociedad (Caldera , Reynoso , Angulo , Cadena , & Ortíz, 2018).

Una intervención centrada en la cognición social debe incluir habilidades sociales porque son fundamentales para la vida diaria. Para lograr relaciones ideales y satisfactorias con los demás, ya sea en el ámbito familiar, laboral o fraternal, nuestro usuario debe capacitarse, aprender y desarrollar estas habilidades. Además de ayudar a las personas a sentirse mejor consigo mismas, las habilidades sociales también ayudan a las personas a comunicarse mejor y lograr sus metas en la vida (Betancourth, Zambrano, Ceballos, Benavides, & Villota, 2017).

(Estrada, Mamani , & Gallegos , 2020) citan a Goldstein 1980, exponen que existen dos tipos de habilidades sociales, las básicas y las avanzadas. Las primeras, avanzadas, relacionadas con los sentimientos, las alternativas a la agresión, el manejo del estrés y las habilidades de planificación se encuentran entre las habilidades sociales más complejas. También hay algunas habilidades sociales básicas. Algunos de ellos son evidentes en la forma en que los niños de la calle interactúan entre sí a diario. No importa lo que pensemos,

han establecido jerarquías y leyes que deben seguir. Podremos poner en práctica estas habilidades si se le pide que comparta algunas experiencias diarias.

calificación de habilidades sociales:

- Primeras Habilidades Sociales: son habilidades que se requieren, para originar una interacción social de manera eficaz.
 - ✓ Escuchar.
 - ✓ Iniciar una conversación.
 - ✓ Mantener una conversación
 - ✓ Formular una pregunta
 - ✓ Dar las gracias
 - ✓ Presentarse
 - ✓ Presentar a otras personas
 - ✓ Hacer un cumplido

- Habilidades sociales avanzadas. Hallamos:
 - ✓ Pedir ayuda.
 - ✓ Participar.
 - ✓ Dar instrucciones.
 - ✓ Seguir instrucciones.

- ✓ Disculparse.
- ✓ Convencer a los demás.
- Habilidades relacionadas con los sentimientos: habilidades que permite manejar de manera asertiva las emociones.
- ✓ Conocer los propios sentimientos.
- ✓ Expresar los sentimientos.
- ✓ Comprender los sentimientos de los demás.
- ✓ Enfrentarse con el enfado de otro.
- ✓ Expresar afecto.
- ✓ Resolver el miedo.
- ✓ Autorrecompensarse.
- ✓
- Habilidades alternativas a la agresión: estas habilidades ayudan a crear tácticas alternativas a la violencia ante diferentes situaciones que puedan generar conflicto.
- ✓ Pedir permiso.
- ✓ Compartir algo.
- ✓ Ayudar a los demás.
- ✓ Negociar.

- ✓ Empezar el autocontrol.
- ✓ Defender los propios derechos.
- ✓ Responder a las bromas.
- ✓ Evitar los problemas con los demás.
- ✓ No entrar en peleas.
- Habilidades para manejar el estrés:

Habilidades que contribuyen a minimizar el estrés y utilizarlo de manera positiva.

- ✓ Formular una queja.
- ✓ Responder a una queja.
- ✓ Demostrar deportividad después de un juego.
- ✓ Resolver la vergüenza.
- ✓ Arreglárselas cuando le dejan de lado.
- ✓ Defender a un amigo.
- ✓ Responder a la persuasión.
- ✓ Responder al fracaso.
- ✓ Enfrentarse a los mensajes contradictorios.
- ✓ Responder a una acusación.

- ✓ Prepararse para una conversación difícil.
- ✓ Hacer frente a las presiones del grupo.
- Habilidades de planificación: habilidades que apoyan la organización de las metas en el proyecto de vida del niño/a.
 - ✓ Tomar iniciativas.
 - ✓ Discernir sobre la causa de un problema.
 - ✓ Establecer un objetivo.
 - ✓ Determinar las propias habilidades.
 - ✓ Recoger información.
 - ✓ Resolver los problemas según su importancia.
 - ✓ Tomar una decisión.
 - ✓ Concentrarse en una tarea.

Cuando uno carece de habilidades sociales, lucha por relacionarse, comunicarse y mantener el autocontrol emocional con otras personas. El resultado de esta ausencia es que al niño le cuesta establecer relaciones positivas con quienes le rodean. Es importante distinguir entre los niños que carecen de estas habilidades, conocidos como niños pasivos no asertivos, y aquellos que poseen estas habilidades, pero no las utilizan adecuadamente en todas las circunstancias, conocidos como niños agresivos no asertivos (Cacho Becerra, Silva Balarezo, & Yengle Ruíz, 2019).

El desarrollo de habilidades de relaciones interpersonales siempre será de gran beneficio, no solo para la vida social sino también para la familia, felicidad personal y salud mental. Sin embargo, al enfocarnos en los niños de tres años, el desarrollo de estas habilidades toma un rumbo de mayor trascendencia e importancia, puesto que durante la edad de tres años los niños, siguiendo la teoría del desarrollo cognitivo de Piaget, se encuentran en la etapa pre-operacional y una característica que predomina en ellos es el egocentrismo, lo cual hace que el niño se crea el centro de todo aquello que lo rodea haciendo que sea más complicado el socializar con sus pares, para ello es preciso mencionar y ahondar en cuanto a esta etapa.

Etapa pre-operacional

En la teoría del desarrollo cognitivo de Piaget, la etapa pre-operacional es la segunda etapa, la cual comienza alrededor de los dos años y dura hasta alrededor de los siete años y en esta fase, los niños comienzan a jugar con símbolos y aprenden a manipularlos. Sin embargo, Piaget enfatizó que todavía son incapaces de comprender la lógica concreta, otra de sus características es el desarrollo del lenguaje (Alvarenga Fonseca, Del Prete Panciera, & Franco Zihlmann, 2021).

El pensamiento pre operacional caracteriza el pensamiento del niño en esta etapa. Esto indica que el niño aún puede usar la lógica o transformar, combinar o separar ideas. Sin embargo, debido a que los niños aún no comprenden la lógica concreta, aún no pueden manipular mentalmente la información o considerar las perspectivas de los demás. El desarrollo de un niño consiste esencialmente en adquirir conocimiento del mundo a través de la adaptación y el progreso a la etapa (concreta) en la que puede aplicar el razonamiento lógico (Delgado Intriago & Garcia Murillo, 2022).

Los siguientes son los rasgos principales de la etapa preoperacional (MINEDUC, 2022) :

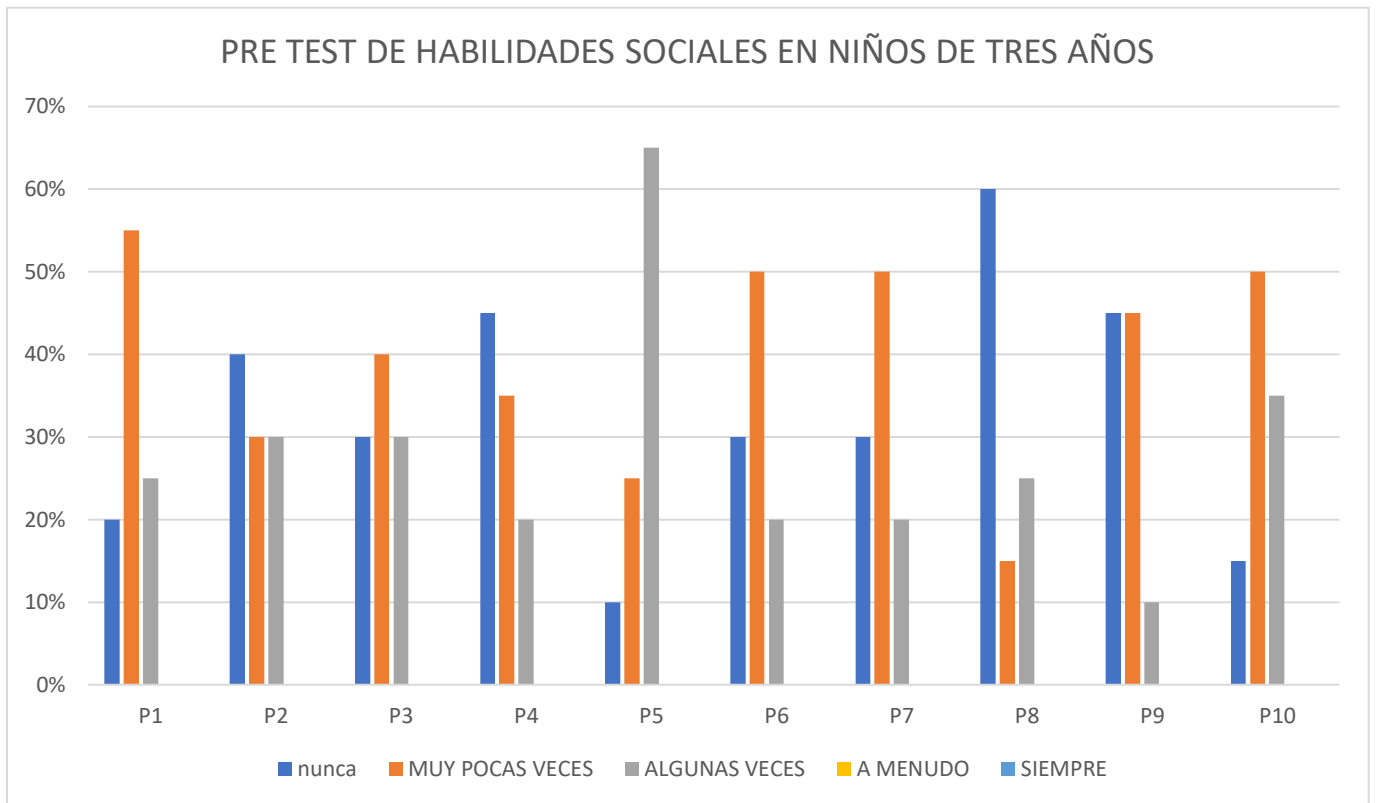
- ✓ Centracion. - prestar atención a una sola característica o una situación.
- ✓ Egocentrismo. - incapacidad del niño para comprender una situación desde la perspectiva de otra persona.
- ✓ Juego. - Cada niño está absorto en su propio espacio personal.
- ✓ Representación simbólica. - representan un concepto alternativo.
- ✓ Juego simbólico. - Se hacen pasar por individuos que no son y aparición de amigos imaginarios.
- ✓ Animismo. - El niño cree que el mundo de la naturaleza tiene una razón, es consciente y está vivo.
- ✓ Artificialismo. - la idea de que algunas características ambientales fueron creadas por humanos.
- ✓ Irreversibilidad. - la incapacidad de cambiar la dirección de una serie de eventos.

Desde el momento en que una persona nace, su desarrollo cognitivo va siendo estimulado de manera gradual y continua. Es el método por el cual aprendemos a usar la memoria, el lenguaje, la percepción, la resolución de problemas o la planificación. Este proceso, que tiene múltiples etapas.

Segundo objetivo específico: Identificar las habilidades sociales que han desarrollado los niños de 3 años.

La recolección de estos datos se realizó mediante un test de Arnold Goldstein el cual fue modificado con el fin de tomar ítems pertinentes para niños de tres años, mediante el cual se da a conocer el estado en el que se encuentran y como se ha trabajado en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de tres años.

Gráfica 1 Desarrollo de habilidades sociales



Nota: Desarrollo de habilidades **Margarita Apic 2023**

La grafica número 1 contiene la información del pre test aplicado el día martes 22 de noviembre del año 2022, esta información permite conocer el estado en el cual se encuentran las habilidades sociales al momento del estudio y antes de la intervención con juegos mímicos. El test tiene 5 opciones de respuesta, ordenando a nunca con el número 1, muy pocas veces con 2, algunas veces con el 3, a menudo con el 4 y siempre con 5, donde 5 es la puntuación más alta y

1 la mínima, mientras más alta sea la puntuación se considera que es mejor el desarrollo de habilidades sociales del niño en la edad de tres años.

La gráfica evidencia que del 100% de la población, el 32.5% obtuvo un puntaje de 1 es decir que su calificación fue nunca, por otro lado, se puede identificar que el 39,5% indica que muy pocas veces, finalmente el 28.0% obtuvo 3 es decir algunas veces.

El análisis global de este gráfico revela que la población al inicio del estudio tiene un limitado desarrollo de sus habilidades sociales básicas, probablemente debido a que se encontraban superando su etapa de adaptación y el poco tiempo que habían compartido con sus pares.

Tercer objetivo específico: Seleccionar juegos mímicos apropiados para el desarrollo de habilidades sociales.

Para lograr este objetivo, se ha tomado en cuenta el “Módulo de juego trabajo para el nivel de educación inicial y subnivel de preparatoria (1ro.EGB)” perteneciente al Ministerios de Educación y cultura ecuatoriano del año 2022. Dentro de este módulo se señala cuáles son los juegos y materiales adecuados para usar en la edad de 3 años. A demás se utilizó la “Guía metodológica para aplicación del currículo de educación inicial” debido a que cada juego ha sido planificado en primera instancia para su posterior aplicación.

A continuación, se expresan los juegos mímicos utilizadas en el proceso de investigación, consideras como las más apropiadas para estimular las habilidades sociales.

Tabla 1. Imitar Formas


| <p>OBJETIVO DE APRENDIZAJE: Desarrollar su identidad, a partir del reconocimiento de ciertas características propias y de vínculos de pertenencia con personas y objetos de su entorno cercano.</p> | | |
|--|--|--|
| <p>HABILIDAD SOCIAL DESARROLLADA: (Escuchar, Dar las gracias, pide ayuda, pide disculpas)</p> | | |
| <p>JUEGO MÍMICO UTILIZADO: Juego de expresión e imitación corporal</p> | | |
| Nombre del juego: | Instrucciones: | Materiales: |
| Figurillas | <ul style="list-style-type: none"> • Mostrar pictogramas con imágenes de las formas geométricas básicas (triángulo, cuadrado, círculo, rectángulo). • Pedir a los niños que traten de imitar las formas con las manos, brazos y piernas, también se debe informar que pueden realizar grupos o ponerse en parejas para formar las figuras.  | <ul style="list-style-type: none"> • Pictogramas • Disfraz de mimo |

Tabla 2. Emociones

| <p>OBJETIVO DE APRENDIZAJE: Demostrar actitudes de colaboración en la realización de actividades dentro y fuera de la clase para el cultivo de la formación de valores como la solidaridad.</p> | | |
|--|--|---|
| <p>HABILIDAD SOCIAL DESARROLLADA:(Escucha, participar, compartir, pedir ayuda, seguir instrucciones, responder al fracaso, ayudar, expresar afecto, conocer sus sentimiento)</p> | | |
| <p>JUEGO MÍMICO UTILIZADO: Juego de expresión Facial y corporal</p> | | |
| <p>Nombre del juego:</p> | <p>Instrucciones:</p> | <p>Materiales:</p> |
| <p>Cajita de emociones</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Anunciar a los niños que no se puede hablar al realizar la actividad, solo usar lenguaje gestual para expresar emociones. • Permitir que el niño se acerque a la caja y tome un pictograma al azar. • Una vez que observe el pictograma, deberá imitar la emoción que se muestra en el pictograma. • Dejar que sus pares intenten adivinar la emoción que imita el niño. <div data-bbox="511 1360 1008 1797" data-label="Image"> </div> | <ul style="list-style-type: none"> • Caja de cartón • Pictogramas impresos • Papel decorativo • Disfraz de mimo |

Tabla 3. Sentidos


| <p>OBJETIVO DE APRENDIZAJE: Desarrollar su identidad, a partir del reconocimiento de ciertas características propias y de vínculos de pertenencia con personas y objetos de su entorno cercano.</p> | | |
|--|--|---|
| <p>HABILIDAD SOCIAL DESARROLLADA: (Participar, escuchar, seguir instrucciones, compartir, ayudar, disculparse, tomar decisiones)</p> | | |
| <p>JUEGO MÍMICO UTILIZADO: Juego de expresión Facial y corporal</p> | | |
| Nombre del juego: | Instrucciones: | Materiales: |
| <p>Cajita de sentidos</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Anunciar a los niños que no se puede hablar al realizar la actividad, solo usar lenguaje gestual para expresar emociones. • Permitir que el niño se acerque a la caja y tome un pictograma al azar. • Una vez que observe el pictograma, deberá imitar la sensación que debería tener en caso de tocar algunos de esos objetos en realidad que se muestra en el pictograma. • Dejar que sus pares intenten adivinar la emoción que imita el niño.  | <ul style="list-style-type: none"> • Caja de cartón • Pictogramas impresos • Papel decorativo • Disfraz de mimo |

Tabla 4. Adivinando Animales


| <p>OBJETIVO DE APRENDIZAJE: Adquirir normas de convivencia social para relacionarse activamente con las personas de su entorno.</p> | | |
|--|--|--|
| <p>HABILIDAD SOCIAL DESARROLLADA: ((Participar, escuchar, seguir instrucciones, disculparse, pedir ayuda, agradecer, presentarse)</p> | | |
| <p>JUEGO MÍMICO UTILIZADO: Juego de representación e imitación corporal y sonora</p> | | |
| Nombre del juego: | Instrucciones: | Materiales: |
| <p>Adivina el animal</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Anunciar a los niños que no se puede hablar al realizar la actividad, solo imitar las acciones de dichos animales • Se deberá decir a cada niño el nombre de animal • Una vez que se le asigne un animal, mediante pictogramas, se procederá a imitar las acciones o sonidos que hace dicho animal • Dejar que sus pares intenten adivinar el animal que imita el niño.  | <ul style="list-style-type: none"> • Pictogramas impresos de animales. • Disfraz de mimo |

Tabla 5. Adivinando profesiones


| <p>OBJETIVO DE APRENDIZAJE: Adquirir normas de convivencia social para relacionarse activamente con las personas de su entorno.</p> | | |
|--|--|---|
| <p>HABILIDAD SOCIAL DESARROLLADA: ((Participar, escuchar, seguir instrucciones, disculparse, pedir ayuda, agradecer, presentarse, presentar a otras personas)</p> | | |
| <p>JUEGO MÍMICO UTILIZADO: Juego de expresión e imitación corporal</p> | | |
| <p>Nombre del juego:</p> | <p>Instrucciones:</p> | <p>Materiales:</p> |
| <p>Adivinando profesiones</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Indicar a los niños que no se puede hablar al realizar la actividad. • Asignar diferentes profesiones a los niños. • Por turno cada niño deberá imitar las acciones principales o conocidas que realiza cada personaje acorde a su profesión. • Permitir a los niños que adivinen las profesiones. <div style="text-align: center;">  </div> | <ul style="list-style-type: none"> • Pictogramas impresos de profesiones. • Disfraz de mimo |

Tabla 6. Adivinando películas

| <p>OBJETIVO DE APRENDIZAJE: Incrementar su posibilidad de interacción con las personas de su entorno estableciendo relaciones que le permitan favorecer su proceso de socialización respetando las diferencias individuales.</p> | | |
|---|--|---|
| <p>HABILIDAD SOCIAL DESARROLLADA: ((Participar, escuchar, seguir instrucciones, disculparse, pedir ayuda, agradecer, presentarse)</p> | | |
| <p>JUEGO MÍMICO UTILIZADO: Juego de expresión corporal y representación.</p> | | |
| Nombre del juego: | Instrucciones: | Materiales: |
| <p>Adivinando películas</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Instruir a los niños que el juego debe realizarse mediante la expresión corporal, sin el lenguaje verbal. • Brindar el nombre de una película a cada niño. • El niño deberá simular acciones de las películas para identificarlas. • Permitir que los niños, adivinen de que película se trata. <div data-bbox="527 1388 1021 1703" style="text-align: center;"> </div> | <ul style="list-style-type: none"> • Pictogramas impresos de películas infantiles. |

CAPÍTULO II

METODOLOGÍA

2.1. Materiales

Se eligieron artículos de revistas científicas y estudios digitales que ayudaron en la investigación y el crecimiento de los fundamentos teóricos para ser utilizados en la presente investigación. Además, la herramienta utilizada para la recolección de datos fue una escala de Habilidades Sociales de Goldstein, la cual está aprobada desde 1978. Mientras que para obtener la hipótesis, fiabilidad y el análisis estadístico de dichos datos se utilizó el programa SPSS. Por otro lado, para la respectiva intervención se utilizaron materiales tales como:

- ✓ Pictogramas
- ✓ Recursos didácticos a partir de material reciclado.
- ✓ Papel decorativo
- ✓ Disfraz de mimo
- ✓ Pintucaritas

2.2. Métodos

La presente investigación se basa en un paradigma positivista ya que su principal característica es ser racional, objetiva y basada en lo observable, manipulable y verificable. Además dentro de este campo de estudio, es decir, el campo social y conductual, este paradigma sirve como marco para determinar y analizar los patrones de comportamiento

humano en varias edades o para determinar las causas fundamentales de los trastornos mentales a nivel de toda la raza humana. sin excepción. El método principal para producir una teoría formal en este paradigma ha sido cuasi experimental. Se recomienda el uso de métodos estadísticos descriptivos e inferenciales, tales como medidas de tendencia central, dispersión, comparaciones de grupos mediante T de Student, en este caso se utilizó el T de Student para muestra correlacional ya que el estudio se efectúa en un mismo grupo poblacional de la Unidad Educativa “Génesis “en dos tiempos diferentes. El cual permitió recolectar datos antes y después de aplicar una correspondiente intervención.

Dado que el paradigma es positivista, el enfoque empleado en esta investigación es el cuantitativo, pues pretende explicar el desarrollo de habilidades sociales mediante el juego mímico desde una perspectiva objetiva. El instrumento para la recolección de datos es un test de habilidades sociales que desempeña un papel fundamental puesto que permite precisar los datos, los cuales, posteriormente son analizados y contabilizados estadísticamente. De este proceso de análisis se obtienen los resultados y la discusión correspondiente.

Por otro lado, el diseño de la investigación es cuasi experimental debido a que se realizó una intervención mediante juegos mímicos con el fin de realizar un cambio positivo en cuanto al desarrollo de las habilidades sociales permitiendo mejorarlas. Estos juegos pretenden fomentar la adquisición y desarrollo de habilidades sociales. Posee un alcance correlacional puesto que el propósito principal de esta investigación es identificar el nivel de influencia que tienen los juegos mímicos en el desarrollo de habilidades sociales en los niños de tres años.

El instrumento utilizado para la recolección de datos es un test adaptado para ser aplicado a niños de tres años, creado por Arnold Goldstein y su equipo de expertos en ciencias del comportamiento. De una lista de 50 artículos que valorizan las habilidades sociales, de

acuerdo a la conducta demostrada frente a algunas situaciones que se le presentan en su vida cotidiana. En 1995 (Tomas,A) realizo el análisis de la Escala de Habilidades sociales y se encontraron correlaciones significativas (p .05, .01 y .001), dejando el instrumento intacto, es decir, con todos sus componentes originales porque no fue necesario retirar ningún componente. que la confiabilidad se calculó el Coeficiente Alfa de Cronbach, de consistencia interna, obteniendo Alpha Total “rtt” =0.9244

CAPITULO III

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

3.1. Análisis de datos cuantitativos

Ítem 1: ¿Presta atención a la persona que le está hablando y hace un esfuerzo para comprender lo que le están diciendo?

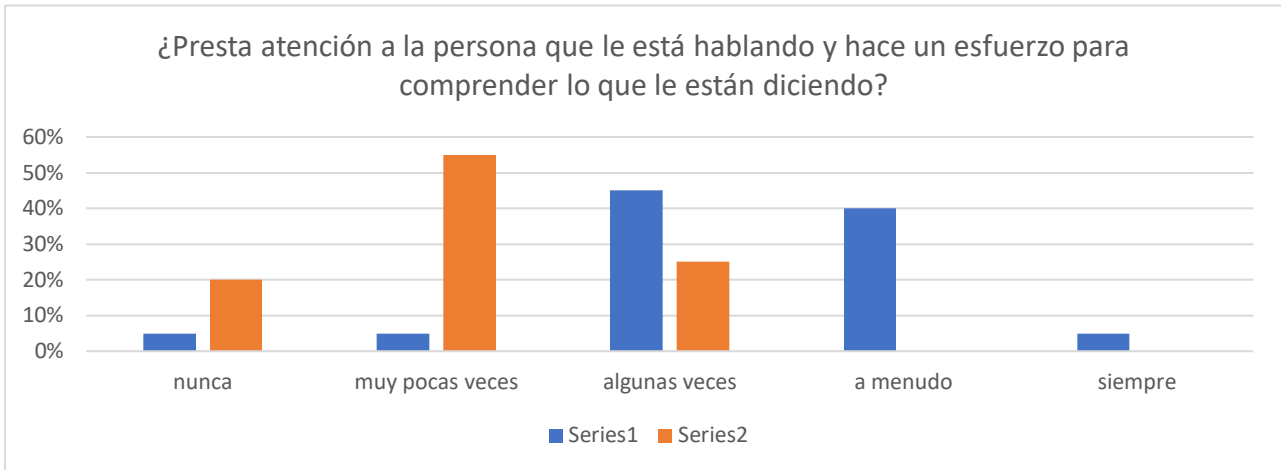
Tabla 7. *Presta atención pre test*

| Presta atención | Frecuencia | Porcentaje |
|-----------------|------------|------------|
| Nunca | 4 | 20% |
| Muy pocas veces | 11 | 55% |
| Algunas veces | 5 | 25% |
| A menudo | 0 | 0% |
| Siempre | 0 | 0% |
| Total | 20 | 100,0% |

Tabla 8. *Presta atención post test*

| Presta atención | Frecuencia | Porcentaje |
|-----------------|------------|------------|
| Nunca | 1 | 5% |
| Muy pocas veces | 1 | 5% |
| Algunas veces | 9 | 45% |
| A menudo | 8 | 40% |
| Siempre | 1 | 5% |
| Total | 20 | 100,0% |

Gráfica 2 Presta atención pre test y post test



Nota: Presta atención Apic 2023

Análisis

La siguiente información fue recolectada mediante un test aplicado a 20 niños y niñas obteniendo los siguientes resultados en el pre test, el 20 % nunca presta atención a la persona que está hablando, el 55% muy pocas veces, En el post test se puede evidenciar que del 100% de la población, un 5% nunca, el 5% muy pocas veces realizan la actividad un 45% algunas veces presta atención mientras se le está hablando, el 40% a menudo pone atención, mientras que un 5% siempre prestan atención haciendo un esfuerzo por comprender lo que se dice.

Interpretación de datos

En la gráfica se puede apreciar que cuando se aplicó el pre test los niños se distraían con mayor facilidad y era limitada su atención hacia cualquier persona o actividad que se realizaba, mientras que después de la aplicación de los juegos mímicos, los niños ponen mayor atención al momento de dictar las instrucciones de cada juego. Aumentando notoriamente sus puntuaciones en el post test.

Ítem 2: ¿Inicia conversaciones con otras personas y luego las mantiene por un momento?

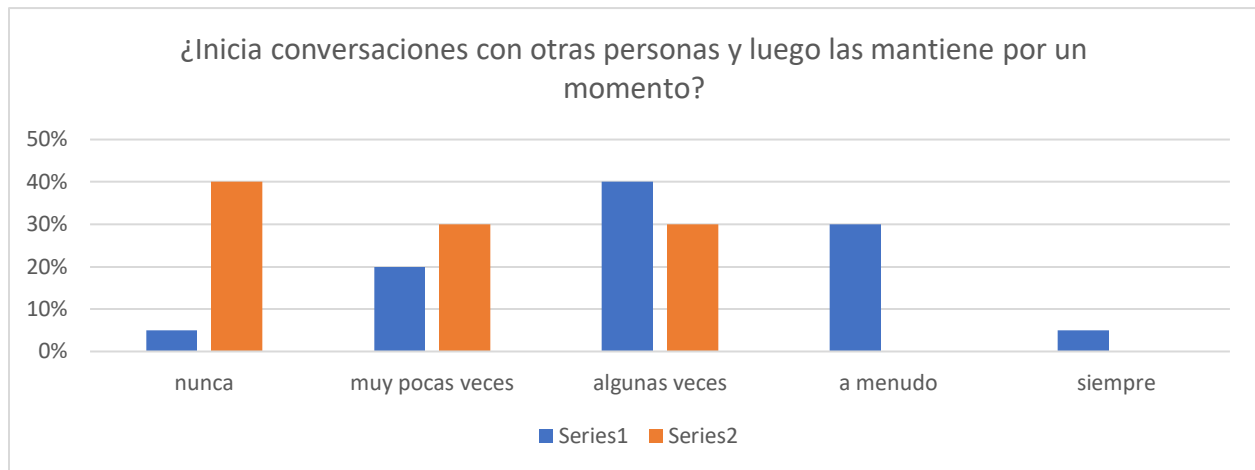
Tabla 9. *Inicia conversaciones pre test*

| Presta atención | Frecuencia | Porcentaje |
|-----------------|------------|---------------|
| Nunca | 8 | 40% |
| Muy pocas veces | 6 | 30% |
| Algunas veces | 6 | 30% |
| A menudo | 0 | 0% |
| Siempre | 0 | 0% |
| Total | 20 | 100,0% |

Tabla 10. *Inicia conversaciones post test*

| Presta atención | Frecuencia | Porcentaje |
|-----------------|------------|---------------|
| Nunca | 1 | 5% |
| Muy pocas veces | 4 | 20% |
| Algunas veces | 8 | 40% |
| A menudo | 6 | 30% |
| Siempre | 1 | 5% |
| Total | 20 | 100,0% |

Gráfica 3 Inicia conversaciones pre test y post test



Nota: Inicia conversaciones Apic 2023

Análisis

De la información recaudada podemos manifestar que, en el pre test, un 40% nunca inicia conversaciones, el 30% muy pocas veces inicia la conversación y un 30% algunas veces inicia la conversación y la mantiene.

En el post test podemos evidenciar que, el 5% nunca inicia la conversación mientras que un 20% muy pocas veces lo hace, el 40% algunas veces inicia la conversación, el 30% a menudo inicia la conversación, 5% siempre inicia la conversación con otras personas.

Interpretación de datos

Como se puede evidenciar, al iniciar esta investigación la mayor parte de los niños evitaban mantener conversaciones y prolongarlas, sin embargo, sostenían una especie de lenguaje no verbal, más bien gestual, poco a poco, se acercaban tratando de mantener una conversación la mayoría basadas en vivencias, este ítem es más sencillo de cumplir con una nota excelente a partir de ganarse la confianza de los niños.

Ítem 3: ¿Permite que los demás sepan que agradece los favores, etc.?

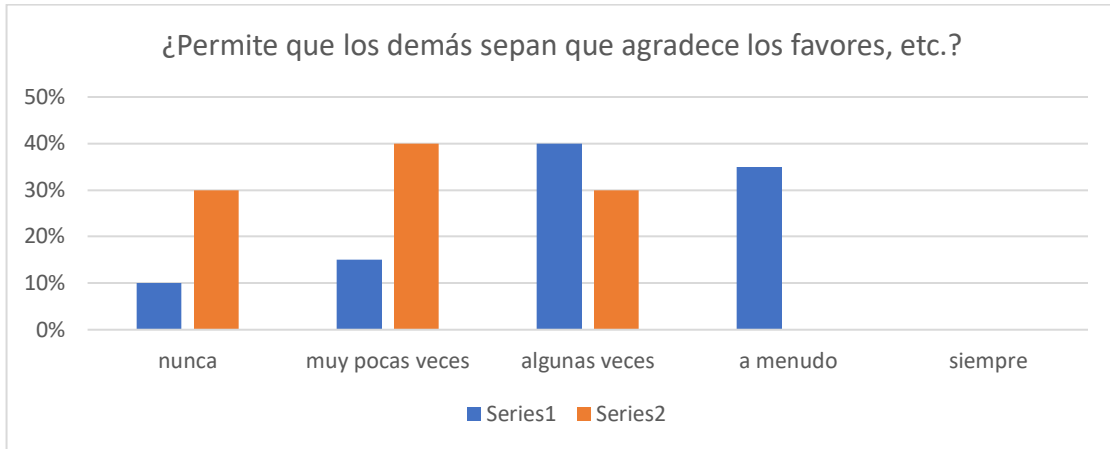
Tabla 11. *Agradece favores pre test*

| Presta atención | Frecuencia | Porcentaje |
|------------------------|-------------------|-------------------|
| Nunca | 6 | 30% |
| Muy pocas veces | 8 | 40% |
| Algunas veces | 6 | 30% |
| A menudo | 0 | 0% |
| Siempre | 0 | 0% |
| Total | 20 | 100,0% |

Tabla 12. *Agradece favores post test*

| Presta atención | Frecuencia | Porcentaje |
|------------------------|-------------------|-------------------|
| Nunca | 2 | 10% |
| Muy pocas veces | 3 | 15% |
| Algunas veces | 8 | 40% |
| A menudo | 7 | 35% |
| Siempre | 0 | 0% |
| Total | 20 | 100,0% |

Gráfica 4 Agradece favores *pre test* y *post test*



Nota: Agradece favores Apic 2023

Análisis

Según la información adquirida en el pre test podemos evidenciar que, el 30% nunca permite que los demás sepan que agradece sus favores, un 30% algunas veces lo permite, el 40% algunas veces permiten que sepan que agradece sus favores. .

En el post test se obtuvo los siguientes datos, un 10% nunca permite que los demás sepan que agradece los favores, el 15% muy pocas veces, el 40% algunas veces permite, un. 35% a menudo permite que los demás sepan que agradece los favores.

Interpretación de datos

Podemos visualizar que, en el test de diagnóstico, la mayoría de los niños muy pocas veces agradece por los favores que puede recibir, sin embargo, después de la aplicación de juegos, los niños aumentan el número de veces que agradecen por los favores, sin embargo, no lo hacen siempre, ya que constantemente se olvidan o no lo creen necesario por ello es importante continuar estimulando a que agradezca cuando sea preciso.

Ítem 4: ¿Se da a conocer a los demás por propia iniciativa?

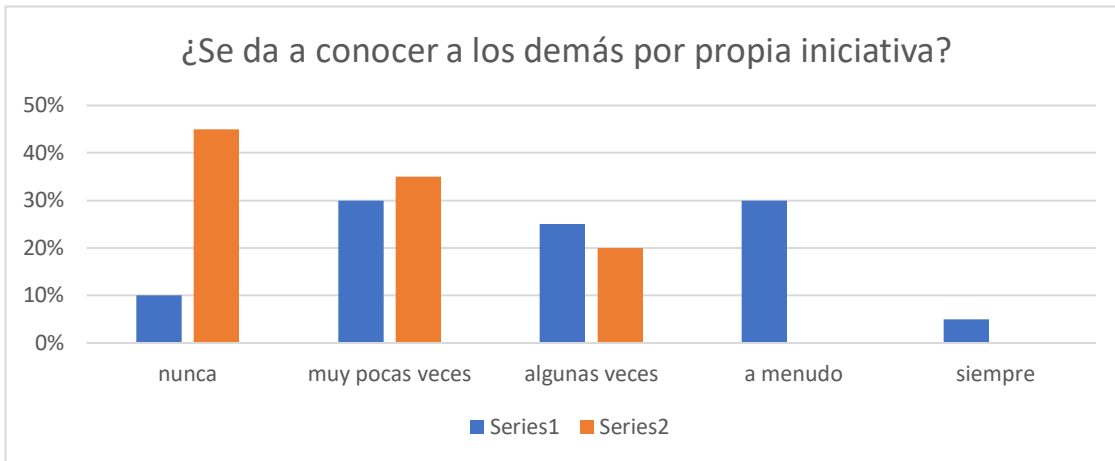
Tabla 13. *Se da a conocer pre test*

| Presta atención | Frecuencia | Porcentaje |
|------------------------|-------------------|-------------------|
| Nunca | 9 | 45% |
| Muy pocas veces | 7 | 35% |
| Algunas veces | 4 | 20% |
| A menudo | 0 | 0% |
| Siempre | 0 | 0% |
| Total | 20 | 100,0% |

Tabla 14. *Se da a conocer post test*

| Presta atención | Frecuencia | Porcentaje |
|------------------------|-------------------|-------------------|
| Nunca | 2 | 5% |
| Muy pocas veces | 6 | 20% |
| Algunas veces | 5 | 40% |
| A menudo | 6 | 30% |
| Siempre | 1 | 5% |
| Total | 20 | 100,0% |

Gráfica 5 Se da a conocer *pre test* y *post test*



Nota: Se da a conocer **Apic** 2023

Análisis

Después de realizar la observación en el pre test podemos manifestar que un 45% nunca se da a conocer a los demás, en un 35% muy pocas veces y un 20% algunas veces se da a conocer a los demás.

En el post test podemos evidenciar que, el 5% nunca se da a conocer, un 20% muy pocas veces se da a conocer, un 40% algunas veces se da a conocer, el 30% a menudo y el 5% siempre se da a conocer a los demás por propia iniciativa.

Interpretación de datos

Notamos que a la mayoría de los niños les cuesta darse a conocer o presentarse al principio del test, probablemente se deba a que no sienten la confianza suficiente como para ser espontáneos, pero a medida que se avanza con los juegos y dinámicas van desarrollando afinidad y confianza en las personas siendo más dinámicos lo cual permite que el niño se sienta cómodo y quiera darse a notar o conocer por si mismo.

Ítem 5: ¿Ayuda a que los demás se conozcan entre sí?

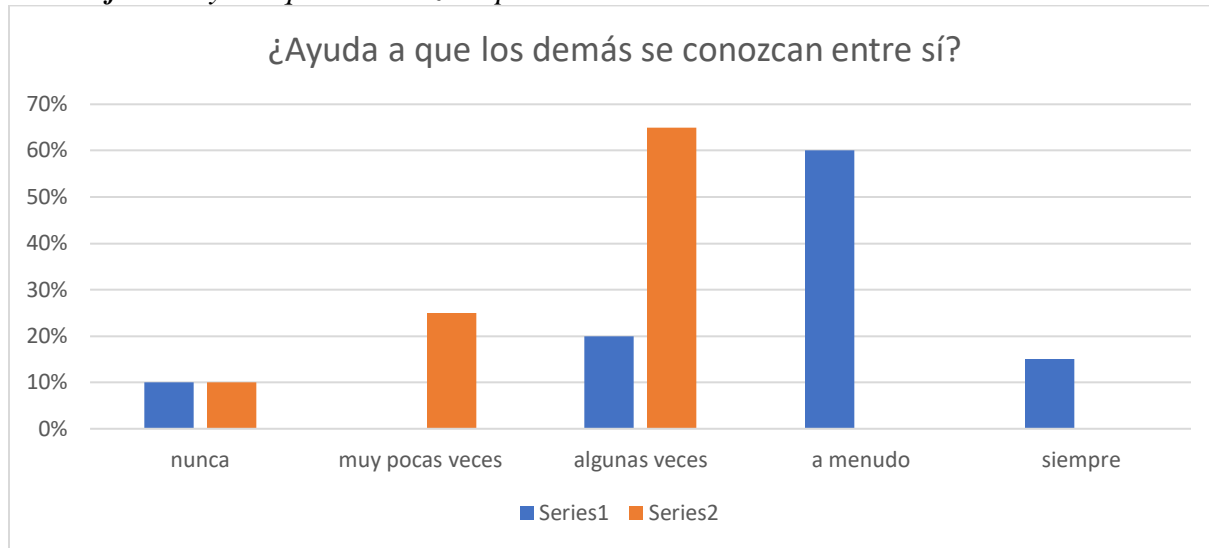
Tabla 15. *Ayuda que se conozcan pre test*

| Presta atención | Frecuencia | Porcentaje |
|------------------------|-------------------|-------------------|
| Nunca | 2 | 10% |
| Muy pocas veces | 5 | 25% |
| Algunas veces | 13 | 65% |
| A menudo | 0 | 0% |
| Siempre | 0 | 0% |
| Total | 20 | 100,0% |

Tabla 16. *Ayuda que se conozcan post test*

| Presta atención | Frecuencia | Porcentaje |
|------------------------|-------------------|-------------------|
| Nunca | 1 | 5% |
| Muy pocas veces | 0 | 20% |
| Algunas veces | 4 | 40% |
| A menudo | 12 | 30% |
| Siempre | 3 | 5% |
| Total | 20 | 100,0% |

Gráfica 6 Ayuda que se conozcan pre test



Nota: Presta atención Apic 2023

Análisis

De los 20 estudiantes seleccionados para la aplicación de este pre test podemos observar, el 10% nunca ayuda a que se conozcan, el 25% muy pocas veces, el 65% algunas veces ayuda a que se conozcan.

En el Posta test se puede enviar ciar,el 5% nunca lo realiza,un 20% muy pocas veces lo realizan, el 40% algunas veces ayuda a que se conozcan, el 30% a menudo ayuda a que se conozcan, mientras que un 5% siempre ayuda a que los demás se conozcan entre sí.

Interpretación de datos

Por medio de este ítem se puede destacar un detalle muy importante de esta investigación, los niños a la edad de tres años presentan fuertes rasgos egocentristas, es decir que se centran en sí mismo y rara vez rompen este esquema para hacer protagonista

a alguien más en sus juegos o relaciones sociales, por ende, las cifras se mantienen en algunas veces y a menudo, siendo algo muy común en su etapa de desarrollo.

Ítem 6: ¿Pide ayuda cuando tiene alguna dificultad?

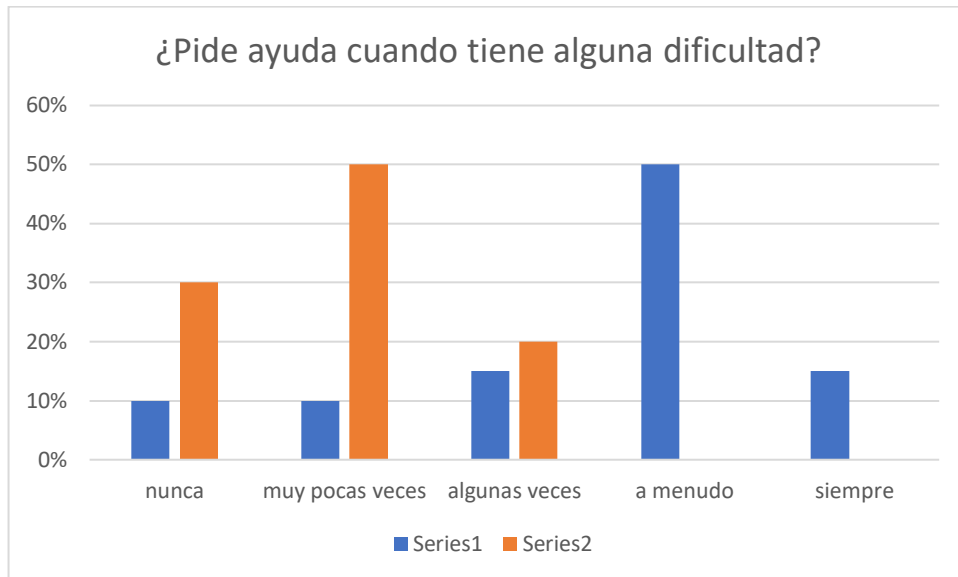
Tabla 17. *Pide ayuda pre test*

| Presta atención | Frecuencia | Porcentaje |
|------------------------|-------------------|-------------------|
| Nunca | 6 | 30% |
| Muy pocas veces | 10 | 50% |
| Algunas veces | 4 | 20% |
| A menudo | 0 | 0% |
| Siempre | 0 | 0% |
| Total | 20 | 100,0% |

Tabla 18. *Pide ayuda post test*

| Presta atención | Frecuencia | Porcentaje |
|------------------------|-------------------|-------------------|
| Nunca | 2 | 10% |
| Muy pocas veces | 2 | 10% |
| Algunas veces | 3 | 15% |
| A menudo | 10 | 50% |
| Siempre | 3 | 15% |
| Total | 20 | 100,0% |

Gráfica 7 Pide ayuda pre test



Nota: Pide ayuda Apic 2023

Análisis

Según los datos obtenidos de los 20 estudiantes observados en el pre test, podemos evidenciar que el 30% nunca pide ayuda un, 50% muy pocas veces pide ayuda, el 30% nunca pide ayuda y el 30% algunas veces pide ayuda. En el post test obtuvimos los siguientes datos, el 10% nunca pide ayuda, el 10% muy pocas veces pide ayuda, el 15% siempre pide ayuda, el 50% a menudo pide ayuda cuando tiene una dificultad.

Interpretación de datos

Como observamos en el ítem 5, los niños de tres años, al ser egocéntricos, tienen a no pedir ayuda y querer hacer todas las actividades por sí mismo o a su vez el otro extremo que para conseguir llamar la atención de los adultos y ser el centro de atención, pide ayuda muy frecuentemente. Por ello los juegos mímicos dan normativas que se deben respetar y hacen que los niños aprendan a pedir ayuda cuando se requiere e ir comprendiendo que todos merecen la misma cantidad de atención y cuidados.

Ítem 7: ¿Pide disculpas a los demás por haber hecho algo mal?

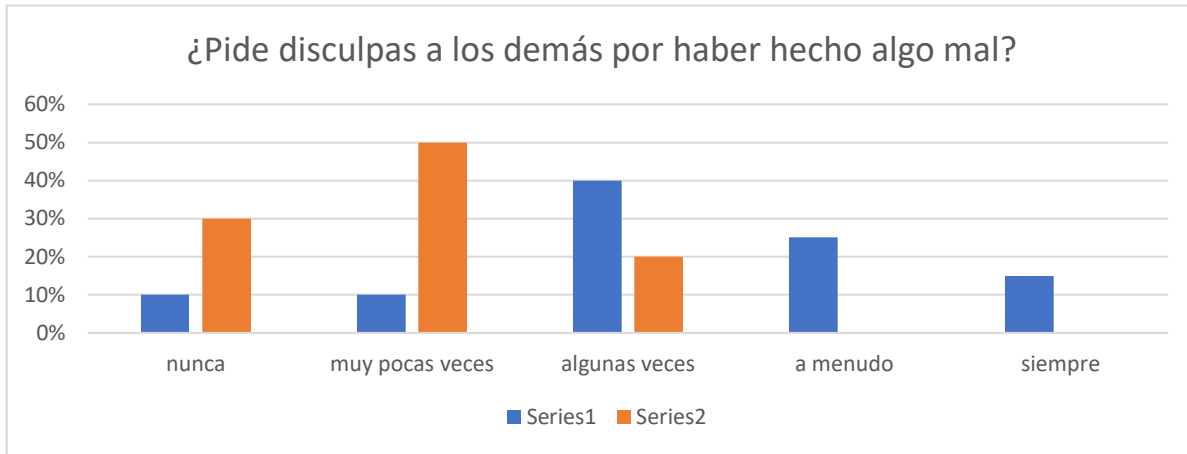
Tabla 19. *Pide disculpas pre test*

| Presta atención | Frecuencia | Porcentaje |
|------------------------|-------------------|-------------------|
| Nunca | 6 | 30% |
| Muy pocas veces | 10 | 50% |
| Algunas veces | 4 | 20% |
| A menudo | 0 | 0% |
| Siempre | 0 | 0% |
| Total | 20 | 100,0% |

Tabla 20. *Pide disculpas post test*

| Presta atención | Frecuencia | Porcentaje |
|------------------------|-------------------|-------------------|
| Nunca | 2 | 10% |
| Muy pocas veces | 2 | 10% |
| Algunas veces | 8 | 40% |
| A menudo | 5 | 25% |
| Siempre | 3 | 15% |
| Total | 20 | 100,0% |

Gráfica 8 Pide disculpas



Nota: Pide disculpas Apic 2023

Análisis

De la observación realizada a 20 estudiantes en el pre test podemos decir, el 30% nunca lo hace, el 50% muy pocas veces pide disculpas, mientras que un 20% algunas veces pide disculpas a los demás por haber hecho algo malo.

En el post test podemos evidenciar que, 10% nunca pide disculpas, 10% muy pocas veces pide disculpas a los demás, el 40% algunas veces pide disculpas, el 25% a menudo lo hace, un 15% siempre pide disculpas a los demás por haber hecho algo mal

Interpretación de datos

Se puede apreciar que al inicio la mayoría de los niños muy pocas veces pedían disculpas por presentar una actitud o acción equivocada y que después de la intervención lo empezaron a hacer mejor, esto puede darse debido a que continuamente se debe estar estimulando estas actividades ya que son rutinas que se deben convertir en hábitos mediante la estimulación de los mismo.

Ítem 8: ¿Intenta reconocer las emociones que experimenta?

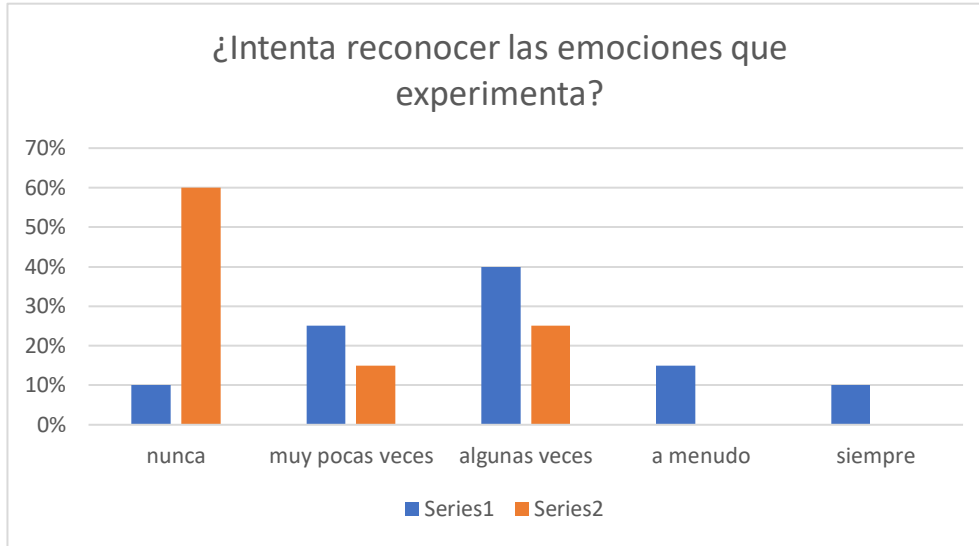
Tabla 21. *Reconoce emociones pre test*

| Presta atención | Frecuencia | Porcentaje |
|------------------------|-------------------|-------------------|
| Nunca | 12 | 60% |
| Muy pocas veces | 3 | 15% |
| Algunas veces | 5 | 25% |
| A menudo | 0 | 0% |
| Siempre | 0 | 0% |
| Total | 20 | 100,0% |

Tabla 22. *Reconoce emociones post test*

| Presta atención | Frecuencia | Porcentaje |
|------------------------|-------------------|-------------------|
| Nunca | 2 | 10% |
| Muy pocas veces | 5 | 25% |
| Algunas veces | 8 | 40% |
| A menudo | 3 | 15% |
| Siempre | 2 | 10% |
| Total | 20 | 100,0% |

Gráfica 9 Reconoce emociones pre test



Nota: Presta atención Apic 2023

Análisis

La siguiente información se obtuvo por la observación a 20 estudiantes obteniendo los siguientes datos en el pre test, el 60% nunca reconoce las emociones, mientras que un 15% muy pocas veces el 25% algunas veces reconoce las emociones que experimenta. En el post test se evidencia, el 10% nunca reconoce emociones, el 25% muy pocas veces lo hace, el 40% algunas veces reconoce las emociones, un 15% a menudo reconoce sus emociones, y el 10% siempre reconoce las emociones que experimenta

Interpretación de datos

A la edad de tres años los niños ya reconocen ciertas emociones, sin embargo, en el pre test aplicado podemos evidenciar que la mayoría podría conocer la emoción, pero no la asocia con lo que está experimentando o viceversa. Después de la aplicación de actividades los niños van reconociendo las características de las emociones logrando identificarlas y

posterior mente poder expresar como se siente mediante palabras para poder ser comprendidos por los demás.

Ítem 9: ¿Comprende la razón por la cual ha fracasado en una determinada situación y que puede hacer para tener más éxito en el futuro?

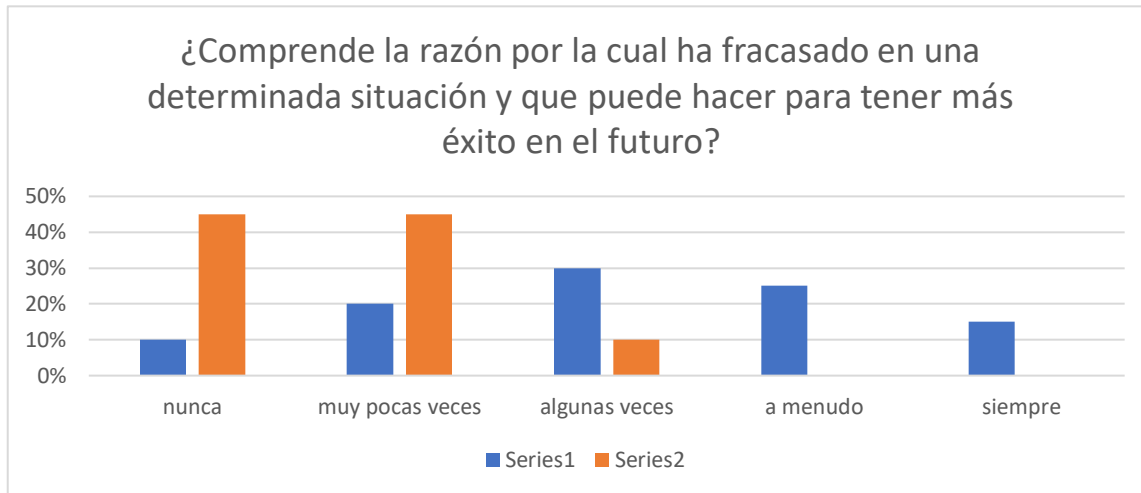
Tabla 23. *Comprende el fracaso pre test*

| Presta atención | Frecuencia | Porcentaje |
|-----------------|------------|---------------|
| Nunca | 9 | 45% |
| Muy pocas veces | 9 | 45% |
| Algunas veces | 2 | 0% |
| A menudo | 0 | 0% |
| Siempre | 0 | 0% |
| Total | 20 | 100,0% |

Tabla 24. *Comprende el fracaso post test*

| Presta atención | Frecuencia | Porcentaje |
|-----------------|------------|---------------|
| Nunca | 2 | 10% |
| Muy pocas veces | 4 | 25% |
| Algunas veces | 6 | 40% |
| A menudo | 5 | 15% |
| Siempre | 3 | 10% |
| Total | 20 | 100,0% |

Gráfica 10 Presta atención pre test



Nota: Presta atención Apic 2023

Análisis

Después de la observación realizada en el pre test podemos evidenciar los siguientes datos, el 45% nunca comprende las razones de su fracaso en actividades y el 45% muy pocas veces comprende la razón por la cual ha fracasado en las actividades. En el post test, el 10% nunca comprende la razón de sus fracasos, el 25% muy pocas veces comprende, el 40% algunas veces comprende sus fracasos, el 15% a menudo comprende sus fracasos, y el 19% siempre comprende la situación de su fracaso en la actividad y busca que puede hacer para mejorar en un futuro.

Interpretación de datos

Se puede apreciar que mediante el pre test la mayoría de niños pueden comprender las razones por las cuales fracasaron en una determinada actividad, no obstante, no identifican sus errores y desisten de continuar con la actividad, mientras que después de la interpretación se puede observar que no solo identifican sus errores, también buscan alternativas para lograr resolverlas, pues siempre se deben tratar de aplicar el refuerzo adecuado para motivar a que superen los retos.

Ítem 10: ¿Toma decisiones realistas sobre lo que es capaz de realizar antes de comenzar una tarea?

Tabla 25. *Toma decisiones pre test*

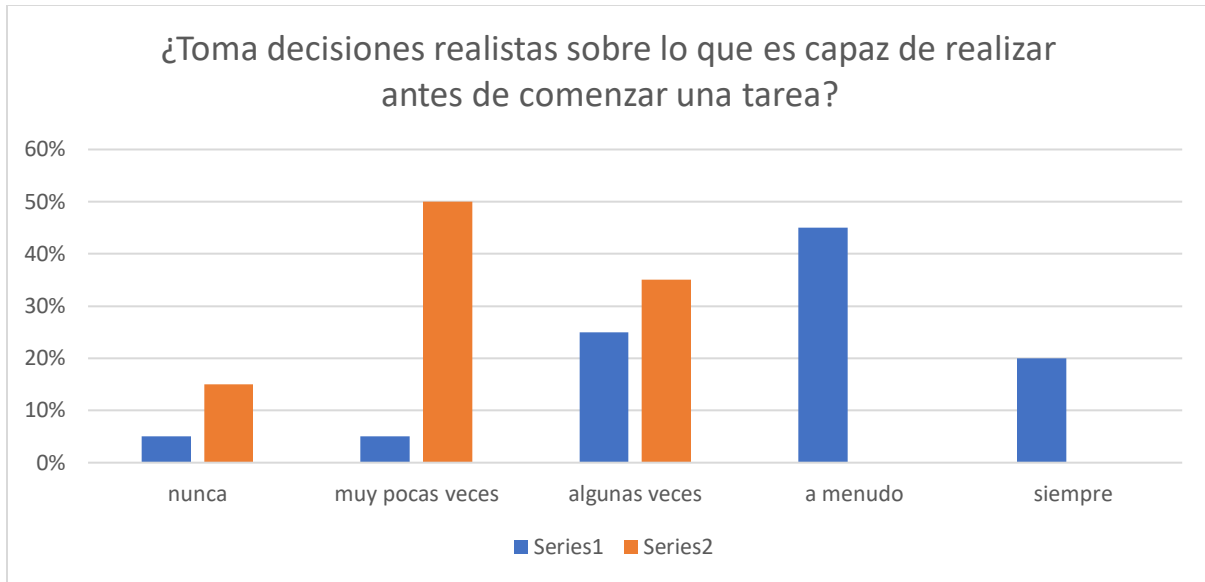
| Presta atención | Frecuencia | Porcentaje |
|-----------------|------------|---------------|
| Nunca | 3 | 15% |
| Muy pocas veces | 10 | 50% |
| Algunas veces | 7 | 35% |
| A menudo | 0 | 0% |
| Siempre | 0 | 0% |
| Total | 20 | 100,0% |

Tabla 26. *Toma decisiones post test*

| Presta atención | Frecuencia | Porcentaje |
|-----------------|------------|---------------|
| Nunca | 1 | 5% |
| Muy pocas veces | 1 | 5% |
| Algunas veces | 5 | 25% |
| A menudo | 9 | 45% |
| Siempre | 4 | 20% |
| Total | 20 | 100,0% |

II Toma decisiones pre test

Gráfica



Nota: Toma decisiones Apic 2023

Análisis

De la observación realizada se obtuvo los siguientes datos en el pre test, el 15% nunca toma decisiones, el 50% muy pocas veces toma decisiones aserradas, el 35 % algunas veces toma decisiones realistas sobre lo que es capaz de realizar. En el post test. Se obtuvo los siguientes datos, el 5% nunca toman decisiones, el 5% muy pocas veces, el 25% algunas veces, 45% a menudo toma decisiones realistas, 20% siempre toman decisiones realistas y no reconocen las cosas que pueden hacer antes de iniciar la tarea.

Interpretación de datos

Al atravesar por la etapa pre-operacional, los niños buscan su independencia y tratan de experimentar por si solos, esto hace que no sean realistas con las actividades que sus capacidades pueden lograr, sin embargo, mediante los juegos ellos van poniéndose pequeñas metas que si puedan cumplir.

3.2. Verificación de hipótesis

Con el fin de buscar estrategias que permitan el adecuado desarrollo social en los niños de tres años, se ha propuesto juegos que fomenten dichas habilidades y para conocer en qué medida ayudan estas actividades se ha empleado un pre test (ANEXO 4) y post tes (ANEXO 5) después de la correspondiente investigación. El test original fue creado por Goldstein, cuenta con 50 ítems, de los cuales se ha tomado 10, ya que son más propicios para la edad de la población de estudio. La escala valorativa tiene al 1 como nunca, 2 muy pocas veces, 3 algunas veces, 4 a menudo y 5 siempre.

Las hipótesis que dirige esta investigación son:

H1 (hipótesis alterna): Los juegos mímicos aportan al desarrollo de las habilidades sociales en niños de tres años.

H0 (hipótesis nula): Los juegos mímicos no aportan al desarrollo de las habilidades sociales en niños de tres años.

Mediante el programa SPSS, se aplicó las pruebas de normalidad, donde la confiabilidad es de 95% y el Alpha de 5%, o también 0.5. De los datos obtenidos observamos que los dos test son mayores a 0.5 por ende se acepta que los datos provienen de una distribución normal (ANEXO 7).

Mediante el programa SPSS, se aplicó las pruebas de normalidad, donde la confiabilidad es de 95% y el Alpha de 5%, o también 0.05. De los datos obtenidos observamos que los dos test son mayores a 0.05 por ende se acepta que los datos provienen de una distribución normal.

Para realizar la comprobación de la hipótesis se definen los siguientes valores:

Si P valor \leq Alpha. Se rechaza H0, es decir se acepta H1

Si P valor $>$ Alpha. Se acepta H0, es decir se rechaza H1

El resultado de SPSS es de 0 que es menor que 0.05 por ello podemos afirmar que se rechaza H0 y se acepta H1, es decir que:

H1 (hipótesis alterna): Los juegos mímicos aportan al desarrollo de las habilidades sociales en niños de tres años (ANEXO 8)

CAPITULO IV

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

4.1. Conclusiones

- La justificación teórica ha proporcionado una sólida evidencia de la importancia que tienen los juegos mímicos en cuanto al desarrollo de habilidades sociales en niños de tres años, puesto que partiendo de juegos es más fácil desarrollar las habilidades tanto cognitivas como sociales y físicas.
- La identificación de habilidades sociales en niños de tres años, se realizó mediante la aplicación de un test para diagnosticar cómo se encontraban las habilidades sociales de los niños pertenecientes a la población de estudio, después se aplicaron los juegos de carácter mímico para fortalecer estas habilidades sociales para proceder nuevamente a aplicar el instrumento e identificar las habilidades sociales que han desarrollado los niños de 3 años.
- Se seleccionó juegos mímicos considerados apropiados para optimizar el desarrollo de habilidades sociales, para ello se tomó en cuenta parte del marco teórico y el módulo de juego trabajo para el nivel de educación inicial y el sub nivel de preparatoria (1ro. EGB) del Ministerio de Educación Ecuatoriano, donde se expone juegos y materiales acordes a las diferentes edades que pertenecen al nivel inicial.

4.2. Recomendaciones

- Se recomienda que los y las docentes se capaciten en cuanto a las nuevas modalidades de juegos que se encuentran disponibles en artículos digitales confiables, los cuales son más dinámicos y enfocados en desarrollar puntos exactos, en este caso las habilidades sociales, puesto que entre más información se tenga disposición más fácil será enfrentarse a los diferentes desafíos educativos.
- Se recomienda identificar las habilidades sociales que los niños han desarrollado, mediante test o evaluaciones de carácter social, para poder enfocarse en fomentar las áreas que necesitan de mayor refuerzo, hacer uso de los juegos mímicos sugeridos para fomentar el correcto desarrollo de habilidades sociales, las mismas que le permitirán al niño desenvolverse e involucrarse de manera adecuada a su contexto social.
- Se recomienda siempre tener en cuenta que las habilidades sociales son actividades que necesitan mucho refuerzo y estimulación, no es cuestión de semanas o meses, siempre se debe fomentar estas actividades hasta que se logren convertir en hábitos de los niños y que se mantengan toda su vida.

MATERIAL DE REFERENCIA

- Linares, J. (2021). LAS MEDIACIONES VIRTUALES EN LA ENSEÑANZA DEL MIMO COMO. *repository.udistrital*, 19-24. Obtenido de <https://repository.udistrital.edu.co/bitstream/handle/11349/29771/LinaresAcostaJenniferSmith2021.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Alvarenga Fonseca, L., Del Prete Panciera, S., & Franco Zihlmann, K. (2021). Hospitalização em Oncologia Pediátrica e Desenvolvimento Infantil: Interfaces entre Aspectos Cognitivos e Afetivos. *Psicologia: Ciência e Profissão*, 45-65. Obtenido de <https://doi.org/10.1590/1982-3703003189238>.
- Betancourth, S., Zambrano, C., Ceballos, A., Benavides, V., & Villota, N. (2017). Habilidades sociales relacionadas con el proceso de. *Revista Virtual de Ciencias Sociales y Humanas "PSICOESPACIOS"*, 134-138. Obtenido de <file:///C:/Users/Usuario/Downloads/Dialnet-HabilidadesSocialesRelacionadasConElProcesoDeComun-5922283.pdf>
- Braga, B., & Correa, A. (2022). Bruma Mímica Corporal em brasa: intimidade, ateliê performativo e intervenção na criação do Duo Mimexe. *Revista Brasileira de Estudos da Presença*, 10-15. Obtenido de <https://doi.org/10.1590/2237-2660111281>.
- Cacho Becerra, Z. V., Silva Balarezo, M. G., & Yengle Ruíz, C. C. (2019). El desarrollo de habilidades sociales como vía de prevención y reducción de conductas de riesgo en la adolescencia. *Transformación*, 186-205. Obtenido de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2077-29552019000200186&lng=es&tlng=es.

- Caldera , J., Reynoso , O., Angulo , M., Cadena , A., & Ortíz, D. (2018). Habilidades sociales y autoconcepto en estudiantes universitarios de la región Altos Sur de Jalisco, México. *Escritos de Psicología*, 144-153. Obtenido de http://scielo.isciii.es/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1989-38092018000300144&lng=es.
- Cárdenas, A., Genovezzy, P., Napa, L., & Alarcón, H. (2021). Social skills and behavioral problems in 3- to 5-year-old schoolchildren. *Espirales revista multidisciplinaria de investigación científica*, 34. Obtenido de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=573270926003>
- Chiappe, S., & González, J. (2018). Creencias de maestras respecto al juego en educación inicial, trazos para su investigación. *Pedagogía y Saberes*, 225-233. Obtenido de http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0121-24942018000200225&lng=en&tlng=es.
- Cuellar , M., Tenreyro, M., & Castellón, G. (2018). EL JUEGO EN LA EDUCACIÓN PREESCOLAR: FUNDAMENTOS HISTÓRICOS. *Conrado*, 117-123. Obtenido de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442018000200020&lng=es&tlng=es.
- Delgado Intriago , V., & Garcia Murillo, G. (2022). RINCÓN LÓGICO MATEMÁTICO Y EL DESARROLLO COGNITIVO, EN LA ETAPA PRE OPERACIONAL DE LOS NIÑOS, DE LA ESCUELA FISCAL MIXTA LEONIDAS PLAZA GUTIÉRREZ, UBICADA EN EL CANTÓN PAJÁN, PROVINCIA DE MANABÍ; EN EL PERIODO 2021 –2022. *Revista Educare segunda nueva etapa 2.0*, 162-166. Obtenido de <https://revistas.investigacion-upelipb.com/index.php/educare/article/view/1667/1612>
- Delgado Intriago, V., & Garcia Murillo, G. (2022). Rincón lógico matemático y el desarrollo cognitivo, en la etapa pre operacional de los niños, de la escuela fiscal Mixta Leonidas Plaza Gutiérrez, ubicada en el Cantón Paján, Provincia De Manabí; en el periodo 2021 – 2022. *Revista*

- EDUCARE - UPEL-IPB - Segunda Nueva Etapa 2.0*, 154-156. Obtenido de <https://doi.org/10.46498/reduipb.v26iExtraordinario.1667>
- Esteves, A., Paredes, R., Calcina, C., & Yapuchura, C. (2020). Habilidades Sociales en adolescentes y Funcionalidad Familiar. *Comuni@cción*, 16-27. Obtenido de <https://dx.doi.org/10.33595/2226-1478.11.1.392>
- Estrada, E., Mamani, H., & Gallegos, N. (2020). Estrategias psicoeducativas para el desarrollo de las habilidades sociales de los estudiantes de educación secundaria. *Revista San Gregorio*, 116-129. Obtenido de <https://doi.org/10.36097/rsan.v1i39.1374>
- Farfán, E. (2022). Apuntes teóricos sobre el juego y el juego predeportivo desde el contexto mexicano. *Revista Universidad y Sociedad*, 469-475. Obtenido de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2218-36202022000200469&lng=es&tlng=es.
- Fernández, R. (2019). Los de abajo. Tres siglos de sirvientes en el arte y la literatura de América Latina. *Aisthesis*, 241-244. Obtenido de <https://dx.doi.org/10.7764/aisth.66.12>
- Gómez León, M. (2020). Desarrollo de la alta capacidad durante la infancia temprana. *Papeles del Psicólogo*, 147-158. Obtenido de <https://dx.doi.org/10.23923/pap.psicol2020.2930>
- Guzmán, M. (2018). DESARROLLO DE HABILIDADES SOCIALES A TRAVÉS DE ACTIVIDADES LÚDICAS EN LOS NIÑOS DE 3 AÑOS EN EL CENTRO INFANTIL CUMBAYA VALLEY. *Conrado*, 153-156. Obtenido de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442018000400153&lng=es&tlng=es.

- Londoño , L., & Rojas López, M. (2020). De los juegos a la gamificación: propuesta de un modelo integrado. *Educación y Educadores*, 493-512. Obtenido de <https://doi.org/10.5294/edu.2020.23.3.7>
- Lotero , H., Villa, I., & Torres, L. (2018). Afectividad y Apoyo Social Percibido en Mujeres Gestantes: un Análisis Comparativo. *Revista Colombiana de Psicología*, 80-82. Obtenido de <https://doi.org/10.15446/rcp.v27n2.65584>
- Martínez , C. (2019). Jugar es un asunto serio. *Rev Pediatr Aten Primaria*, 227-229. Obtenido de http://scielo.isciii.es/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1139-76322019000300001&lng=es.
- MINEDUC. (2022). *Ministerio de Educación de Ecuador*, 5-6. Obtenido de <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2022/01/MOODULO-JUEGO-TRABAJO.pdf>
- MINEDUC. (2022). MÓDULO DE JUEGO TRABAJO PARA EL NIVEL DE EDUCACIÓN INICIAL Y SUBNIVEL DE PREPARATORIA (1RO. EGB). *Ministerio de Educacion de Ecuador*, 8-10. Obtenido de <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2022/01/MOODULO-JUEGO-TRABAJO.pdf>
- Ochoa , M., Ochoa , W., & Rodríguez , M. (2021). Desarrollo de la motricidad fina con actividades lúdicas en niños preescolares. *Mendive. Revista de Educación*, 600-608. Obtenido de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1815-76962021000200600&lng=es&tlng=es.
- Ortiz, B., & Castanheira, L. (2019). Posicionando a criança no centro do seu cuidado: reflexões sobre o desenvolvimento cognitivo e o letramento em saúde infantil. *Revista da Escola de Enfermagem da USP*, 53. Obtenido de <https://doi.org/10.1590/S1980-220X2019ed0303533>

Pablo Aguirre, Z. (Septiembre de 2018). *repositorio PUCP*. Obtenido de

https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/17425/PABLO%20AGUIRRE_%20ZENINA%20VIOLETA.pdf?sequence=5&isAllowed=y

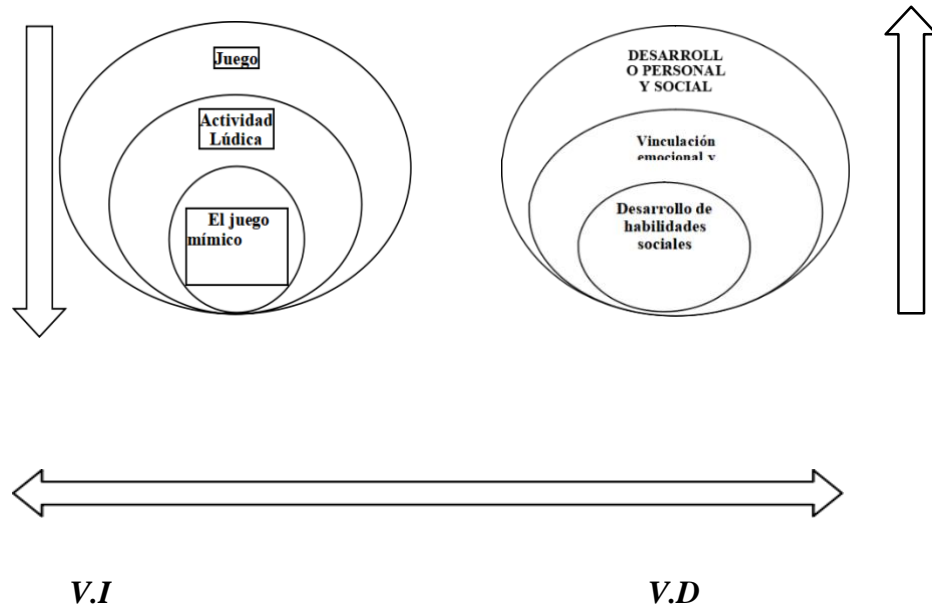
Santos, A., & Portes, J. (2019). Perceptions of deaf subjects about communication in Primary Health

Care* * Paper extracted from master's thesis "Comunicação na Atenção Básica à Saúde: percepções do sujeito surdo", presented to Universidade Estácio de Sá, Rio de Janeiro, RJ, Brazil. *Revista Latino-Americana de Enfermagem*, 127. Obtenido de <https://doi.org/10.1590/1518-8345.2612.3127>

ANEXOS

Anexo N° 1 Redes de Inclusión

Figura 1. Redes de Inclusión

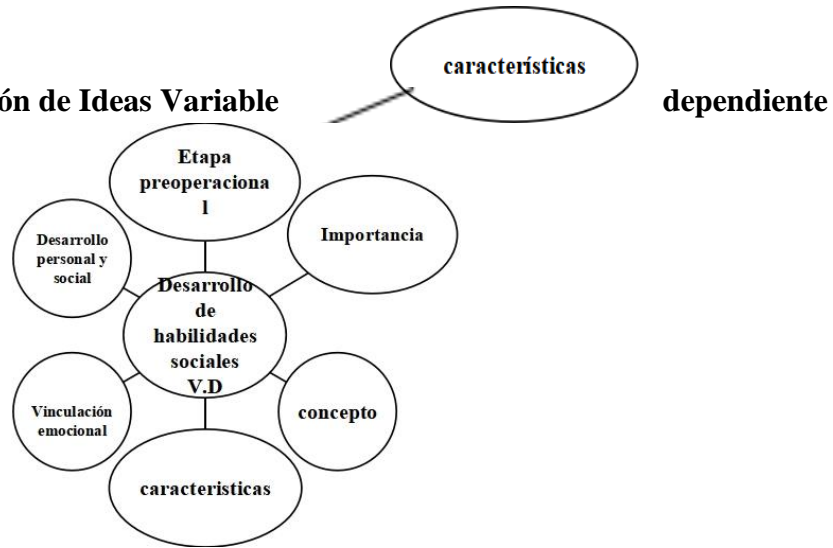


Elaborado por: Joselin Apic

Anexo N° 2 Constelación de Ideas variable independiente y variable

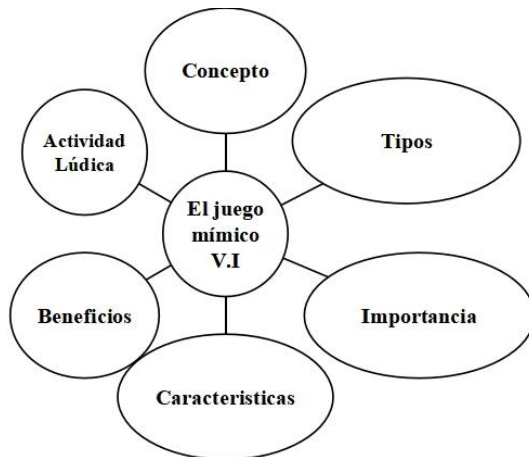
dependiente

Figura 2. Constelación de Ideas Variable



Elaborado por: Joselin Apic

Figura 4. Constelación de Ideas Variable Independiente



Elaborado por: Joselin Apic

Anexo N. 3 Operacionalización de problemas

Variable independiente: El juego mímico.

| CONCEPTUALIZACIÓN | CATEGORÍAS | INDICADORES | ITEMS | TECNICA E INSTRUMENTO | POBLACIÓN |
|--|--|--|--|---|-------------|
| El juego mímico es una actividad desarrollada por uno o más individuos, cuyo propósito inmediato es entretener y divertir por medio de expresión no verbal a partir del lenguaje corporal y gestual. | Representación Estrategia didáctica | Creatividad Enseñanza Aprendizaje Evaluación. | ¿Utiliza estrategias didácticas para el desarrollo de habilidades sociales? ¿Considera usted que el juego mímico es de ayuda para el desarrollo social? | Técnica: Observación Instrumento: Test de habilidades sociales | Estudiantes |

Elaborado por: Margarita Apic

Tabla N. 4 Operacionalización de problemas

Variable independiente: Desarrollo de habilidades sociales

| CONCEPTUALIZACIÓN | CATEGORÍAS | INDICADORES | ITEMS | TECNICA E INSTRUMENTO | POBLACIÓN |
|---|---|--|---|--|-------------|
| Las competencias sociales se aprenden y desarrollan a lo largo del proceso de <u>socialización</u> , como resultado de la interacción con otras personas. | <p>Identidad</p> <p>Independencia</p> <p>Capacidad de relacionarse</p> <p>Expresiones y emociones</p> | <p>Reconocimiento de características propias.</p> <p>Vínculos de pertinencia</p> <p>Autonomía confianza</p> <p>Aceptación y autorregulación de sí mismo.</p> | <p>¿Empezar a unirse en pareja para jugar y a participar en juegos grupales propuestos por el adulto?</p> <p>¿Los niños y niñas se acoplan a las normas de convivencia?</p> <p>¿Identifican algunas emociones y sentimientos de las personas de su entorno y expresar las suyas mediante el lenguaje no verbal?</p> | <p>Técnica: Observación</p> <p>Instrumento: Test de habilidades sociales</p> | Estudiantes |

Elaborado por: Margarita Apic

Anexo N. 5 INSTRUMENTO Pre test.



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO FACULTAD DE CIENCIAS
HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
EDUCACIÓN INICIAL



Tema: El juego mímico en el desarrollo de habilidades sociales en niños de 3 años.

Objetivo: Identificar las habilidades sociales que han desarrollado los niños de 3 años.

Fecha de aplicación del test Martes 22 - 11 - 2022

Nombre del examinador Joelin Margarita Apic Cueva

Este test es una adaptación del test “escala de habilidades sociales” de Arnold GOLDSTEIN y su equipo de colaboradores, expertos en ciencias del comportamiento en 1978. Utilizada para identificar en que medida el sujeto es competente o deficiente en el empleo de una habilidad social.

| Escala valorativa | Equivalencia |
|-------------------|--------------|
| Nunca | 1 |
| Muy pocas veces | 2 |
| Algunas veces | 3 |
| A menudo | 4 |
| Siempre | 5 |

Instrucciones para el investigador

- 1) La puntuación máxima a obtener en un ítem es 5 y el valor mínimo es 1.
- 2) El puntaje mas alto a sacar es de 50, que indica un optimo desarrollo de sus habilidades sociales.
- 3) El puntaje mas bajo a obtener es de 10, lo cual indica un limitado desarrollo de habilidades sociales

| | | LISTA DE CHEQUEO DE HABILIDADES SOCIALES | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|------------------------------|---|--|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|
| | | U | U | U | U | U | U | U | U | U | U | U | U | U | U | U | U | U | U | U | U |
| | | E | E | E | E | E | E | E | E | E | E | E | E | E | E | E | E | E | E | E | E |
| | | G | G | G | G | G | G | G | G | G | G | G | G | G | G | G | G | G | G | G | G |
| | | I | I | I | I | I | I | I | I | I | I | I | I | I | I | I | I | I | I | I | I |
| | | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| | | 01 | 02 | 03 | 04 | 05 | 06 | 07 | 08 | 09 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 |
| Habilidades Sociales Básicas | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 1 | ¿Presta atención a la persona que le está hablando y hace un esfuerzo para comprender lo que le están diciendo? | 2 | 1 | 3 | 1 | 2 | 3 | 2 | 3 | 2 | 2 | 1 | 3 | 2 | 3 | 2 | 2 | 1 | 2 | 2 | 2 |
| 2 | ¿Inicia conversaciones con otras personas y luego las mantiene por un momento? | 3 | 1 | 1 | 3 | 1 | 1 | 2 | 3 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 2 | 2 | 2 | 3 | 3 | 2 | 3 |
| 3 | ¿Permite que los demás sepan que agradece los favores, etc.? | 2 | 2 | 1 | 3 | 2 | 2 | 2 | 1 | 2 | 2 | 1 | 3 | 2 | 3 | 1 | 1 | 3 | 1 | 3 | 3 |
| 4 | ¿Se da a conocer a los demás | 1 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|----|--|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | por propia iniciativa | | 3 | 1 | 1 | 2 | 1 | 2 | 3 | 1 | 2 | 2 | 2 | 1 | 2 | 3 | 1 | 3 | 2 | 1 | 1 |
| 5 | ¿Ayuda a que los demás se conozcan entre sí? | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 1 | 2 | 2 | 3 | 1 |
| 6 | ¿Pide ayuda cuando tiene alguna dificultad? | 1 | 3 | 2 | 2 | 2 | 1 | 2 | 2 | 2 | 3 | 2 | 3 | 3 | 1 | 2 | 1 | 2 | 1 | 2 | 2 |
| 7 | ¿Pide disculpas a los demás por haber hecho algo mal? | 2 | 1 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 2 | 2 | 3 | 2 | 2 | 2 | 1 | 2 | 2 | 3 | 3 |
| 8 | ¿Intenta reconocer las emociones que experimenta? | 1 | 1 | 2 | 2 | 2 | 3 | 3 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 3 | 1 | 1 | 3 | 1 | 3 | 1 |
| 9 | ¿Comprende la razón por la cual ha fracasado en una determinada situación y que puede hacer para tener más éxito en el futuro? | 1 | 2 | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | 2 | 2 | 2 | 1 | 3 | 1 | 2 | 2 | 3 | 2 |
| 10 | ¿Toma decisiones realistas sobre lo que es capaz de realizar antes de comenzar una tarea? | 3 | 2 | 2 | 2 | 2 | 1 | 2 | 2 | 3 | 3 | 2 | 1 | 3 | 3 | 2 | 1 | 3 | 2 | 2 | 3 |

Anexo N. 6 INSTRUMENTO post test.



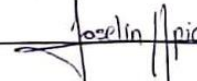
UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO FACULTAD DE CIENCIAS
HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
EDUCACIÓN INICIAL



Tema: El juego mímico en el desarrollo de habilidades sociales en niños de 3 años.

Objetivo: Identificar las habilidades sociales que han desarrollado los niños de 3 años.

Fecha de aplicación del test 06 - 12 - 2022

Nombre del examinador Jocelin Apic Cueva 

Este test es una adaptación del test "escala de habilidades sociales" de Arnold GOLDSTEIN y su equipo de colaboradores, expertos en ciencias del comportamiento en 178. Utilizada para identificar en que medida el sujeto es competente o deficiente en el empleo de una habilidad social.

| Escala valorativa | Equivalencia |
|-------------------|--------------|
| Nunca | 1 |
| Muy pocas veces | 2 |
| Algunas veces | 3 |
| A menudo | 4 |
| Siempre | 5 |

Instrucciones para el investigador

- 1) La puntuación máxima a obtener en un ítem es 5 y el valor mínimo es 1.
- 2) El puntaje mas alto a sacar es de 50, que indica un optimo desarrollo de sus habilidades sociales.
- 3) El puntaje mas bajo a obtener es de 10, lo cual indica un limitado desarrollo de habilidades sociales

| | | LISTA DE CHEQUEO DE HABILIDADES SOCIALES | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|------------------------------|---|--|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|
| | | U | U | U | U | U | U | U | U | U | U | U | U | U | U | U | U | U | U | U | U |
| | | E | E | E | E | E | E | E | E | E | E | E | E | E | E | E | E | E | E | E | E |
| | | G | G | G | G | G | G | G | G | G | G | G | G | G | G | G | G | G | G | G | G |
| | | I | I | I | I | I | I | I | I | I | I | I | I | I | I | I | I | I | I | I | I |
| | | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| | | 01 | 02 | 03 | 04 | 05 | 06 | 07 | 08 | 09 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 |
| Habilidades Sociales Básicas | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 1 | ¿Presta atención a la persona que le está hablando y hace un esfuerzo para comprender lo que le están diciendo? | 4 | 3 | 4 | 2 | 3 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 5 | 3 | 4 | 1 | 3 | 3 | 4 |
| 2 | ¿Inicia conversaciones con otras personas y luego las mantiene por un momento? | 4 | 2 | 3 | 5 | 2 | 3 | 3 | 4 | 2 | 2 | 3 | 1 | 3 | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 4 |
| 3 | ¿Permite que los demás sepan que agradece los favores, etc.? | 3 | 3 | 2 | 4 | 3 | 3 | 4 | 1 | 3 | 4 | 2 | 4 | 3 | 4 | 2 | 3 | 3 | 1 | 4 | 4 |
| 4 | ¿Se da a conocer a los demás | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|----|--|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | por propia iniciativa | 2 | 4 | 2 | 1 | 4 | 3 | 3 | 4 | 2 | 3 | 5 | 3 | 4 | 2 | 4 | 2 | 4 | 3 | 2 | 1 |
| 5 | ¿Ayuda a que los demás se conozcan entre sí? | 3 | 4 | 4 | 5 | 4 | 4 | 3 | 3 | 4 | 4 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 1 | 4 | 3 | 4 | 5 |
| 6 | ¿Pide ayuda cuando tiene alguna dificultad? | 2 | 4 | 3 | 4 | 2 | 1 | 3 | 4 | 3 | 5 | 4 | 4 | 4 | 1 | 5 | 4 | 5 | 4 | 4 | 4 |
| 7 | ¿Pide disculpas a los demás por haber hecho algo mal? | 5 | 4 | 3 | 1 | 5 | 3 | 2 | 4 | 3 | 3 | 3 | 5 | 4 | 4 | 3 | 3 | 2 | 3 | 4 | 4 |
| 8 | ¿Intenta reconocer las emociones que experimenta? | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 5 | 2 | 3 | 1 | 1 | 3 | 4 | 3 | 2 | 3 | 4 | 2 | 5 | 2 |
| 9 | ¿Comprende la razón por la cual ha fracasado en una determinada situación y que puede hacer para tener más éxito en el futuro? | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 3 | 2 | 3 | 2 | 1 | 3 | 4 | 3 | 2 | 4 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 |
| 10 | ¿Toma decisiones realistas sobre lo que es capaz de realizar antes de comenzar una tarea? | 5 | 4 | 3 | 4 | 3 | 5 | 3 | 4 | 4 | 5 | 3 | 2 | 4 | 4 | 3 | 1 | 4 | 4 | 4 | 5 |

Anexo N. 7

| Pruebas de normalidad | | | | | | |
|-----------------------|---------------------------------|----|-------|--------------|----|------|
| | Kolmogorov-Smirnov ^a | | | Shapiro-Wilk | | |
| | Estadístico | gl | Sig. | Estadístico | gl | Sig. |
| Pretest | ,151 | 20 | ,200* | ,931 | 20 | ,161 |
| Posttest | ,147 | 20 | ,200* | ,957 | 20 | ,479 |

*. Esto es un límite inferior de la significación verdadera.

a. Corrección de significación de Lilliefors

Anexo N. 8

| Pruebas de muestras emparejadas | | | | | | | | | |
|---------------------------------|-----------------------|-------------------------|---------------------|----------------------------|--|----------|-------------|----|---------------------|
| | | Diferencias emparejadas | | | | | t | gl | Sig. (bilateral) |
| | | Media | Desv. Desviación | Desv. Error promedio | 95% de intervalo de confianza de la diferencia | | | | |
| | | | | | Inferior | Superior | | | |
| Par 1 | Pretest - Posttest | - 13,200 | 2,093 | ,468 | -14,179 | -12,221 | - 28,210 | 19 | ,000 |

Anexo N. 9 Carta de compromiso



UNIDAD EDUCATIVA "GÉNESIS"

INICIAL – EDUCACIÓN BÁSICA - BACHILLERATO

Ambato, 19 de octubre de 2022.
Oficio.- UEG-REC-030-2022-2023

Doctor
Marcelo Núñez
Presidente de la Unidad de Integración Curricular
Carrera de Educación Inicial
Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación
Presente.

De mi consideración:

Yo, **Mauricio Roberto Moreno-Sánchez** en mi calidad de Rector de la **Unidad Educativa "Génesis"**, me permito poner en su conocimiento la aceptación y respaldo para el desarrollo del Trabajo de Integración Curricular bajo el Tema: "**El juego mímico en el Desarrollo de Habilidades Sociales en el Nivel Inicial**" propuesto por la estudiante **Joselin Margarita Apic Cueva**, portadora de la Cédula de Ciudadanía **1600747255**, estudiante de la Carrera de Educación Inicial de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación de la Universidad Técnica de Ambato.

A nombre de la Institución a la cual represento, me comprometo a apoyar en el desarrollo del proyecto.

Particular que comunico a usted para los fines pertinentes.


Dr. **Mauricio R. Moreno-Sánchez** M.Sc.
RECTOR (E)

C.C. 1801683846
Correo: mmoreno_1@hotmail.com
Cel.: 0999757474



Anexo N. 10 urkund

Document Information

| | |
|-------------------|---|
| Analyzed document | Margarita Apic Urkund.docx (D155796949) |
| Submitted | 2023-01-13 21:21:00 |
| Submitted by | |
| Submitter email | japic7255@uta.edu.ec |
| Similarity | 2% |
| Analysis address | i.sanchez.uta@analysis.orkund.com |

Sources included in the report

W URL: <https://www.math.arizona.edu/~dlwood/math105/Chapter2%20coalitions.pdf>
Fetched: 2021-11-09 12:13:12

