

UNIVERSIDAD RAFAEL LANDIVAR

FACULTAD DE HUMANIDADES

DEPARTAMENTO DE PSICOLOGIA

**“HABILIDADES SOCIALES EN ADOLESCENTES QUE PRACTICARON EN SU
NIÑEZ JUEGOS TRADICIONALES GUATEMALTECOS”**

TESIS

ANGELA CRISTINA URBINA HERNANDEZ

Carné: 20427-08

La Antigua Guatemala, enero de 2013

Sede Regional de La Antigua Guatemala

UNIVERSIDAD RAFAEL LANDIVAR

FACULTAD DE HUMANIDADES

DEPARTAMENTO DE PSICOLOGIA

**“HABILIDADES SOCIALES EN ADOLESCENTES QUE PRACTICARON EN SU
NIÑEZ JUEGOS TRADICIONALES GUATEMALTECOS”**

TESIS

Presentada ante el Consejo de la Facultad de Humanidades

Por:

ANGELA CRISTINA URBINA HERNANDEZ

Previo a optar al título de:

Psicóloga Clínica

En el grado académico de:

Licenciada

La Antigua Guatemala, enero de 2013

Sede Regional de la Antigua Guatemala

AUTORIDADES UNIVERSIDAD RAFAEL LANDIVAR

Rector	P. Rolando E. Alvarado López, S. J.
Vicerrectora Académica	Dra. Lucrecia Méndez de Penedo
Vicerrector de Investigación y Proyección	P. Carlos Cabarrús Pellecer, S. J.
Vicerrector de Integración Universitaria	P. Eduardo Valdés Barría, S.J
Vicerrector Administrativo	Lic. Ariel Rivera Irías
Secretaria General	Licda. Fabiola de la Luz Padilla

AUTORIDADES DE LA FACULTAD DE HUMANIDADES

Decana	M.A. Hilda Caballeros
Vicedecana	M.A. Hosy Benjamer Orozco
Secretaria	M.A. Lucrecia Arriaga Girón
Directora del Departamento de Psicología	M.A. Georgina Mariscal de Jurado
Directora del Departamento de Educación	M.A. Hilda Díaz de Godoy
Directora del Departamento de Psicopedagogía	M.A. Romelia Irene Ruíz Godoy
Directora del Departamento de Ciencias dela Comunicación	M.A. Nancy Avendaño Macelli
Directora del Departamento de Letras y Filosofía	M.A. Eduardo Blandón Ruíz
Representante de Catedráticos	Lic. Marlon Urizar Natareno
Representante de estudiantes ante el Consejo de Facultad	Srita. Luisa Monterroso

ASESOR DE TESIS

Lic. Felipe Antonio Bagur Ordoñez

REVISOR DE TESIS

Licda. Gladys Zaydeé Juárez de Corado

Antigua Guatemala, 30 de octubre de 2012

Facultad de Humanidades
Universidad Rafael Landívar
Ciudad

Respetables Señores:

Tengo el agrado de dirigirme a ustedes para someter a su consideración la tesis de la Srita. Angela Cristina Urbina Hernández, con número de carné 20427-08, titulada **"Habilidades Sociales en adolescentes que Practicaron en su niñez juegos tradicionales guatemaltecos"** previo a optar al grado académico de licenciatura en Psicología Clínica.

Así mismo, por haber tenido la oportunidad de dar seguimiento a la investigación y revisar el informe final, me permito manifestarles que la misma reúne las condiciones exigidas por la Universidad Rafael Landívar y la Facultad de Humanidades para trabajo de esta naturaleza, por lo que me permitió someterla a su consideración para que se nombre el revisor respectivo.

Atentamente,


Lic. Antonio Bagur Ordoñez
Asesor



Universidad
Rafael Landívar
Tradición Jesuita en Guatemala

FACULTAD DE HUMANIDADES
Teléfono: (502) 24262626 ext. 2440
Fax: 24262626 ext. 2486
Campus Central, Vista Hermosa III, Zona 16
Guatemala, Ciudad. 01016

FH/ap-CI-101-13

Guatemala,
23 de enero de 2013

Señorita
Angela Cristina Urbina Hernández
Presente.

Estimada señorita Urbina:

De acuerdo al dictamen favorable rendido por la Revisora Examinadora de la Tesis titulada: **"Habilidades sociales en adolescentes que practicaron en su niñez juegos tradicionales guatemaltecos"**, presentada por la estudiante **Angela Cristina Urbina Hernández**, carné No. **20427-08**, la Secretaria de la Facultad de Humanidades AUTORIZA LA IMPRESIÓN DE LA TESIS, previo a optar al título de Licenciatura en Psicología Clínica.

Sin otro particular, me suscribo de usted.

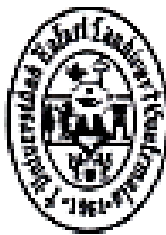
Atentamente,


Lcda. Lucrecia Arriaga Girón, M.A.
SECRETARIA DE FACULTAD



*ap
c.c.fle

En todo amar y servir
Ignacio de Loyola



Universidad Rafael Landívar

Tradición Jesuita en Guatemala

Antigua Guatemala 16 de abril del 2012

Licda. Guadalupe Ramos
Directora del Colegio mixto de ciencias comerciales San José
Puerto de San José, Escuintla
Presente.

Respetable Licda. Ramos:

Reciba un cordial saludo de parte de la familia Landivariana, deseando que sus actividades se lleven a cabo con éxito.

Nos dirigimos a usted con el objeto de manifestarle que en la sede de Antigua de la Universidad "Rafael Landívar", en la carrera de Licenciatura en Psicología, los estudiantes al finalizar su carrera elaboran el proyecto de Tesis durante el primer semestre, y en el segundo semestre aplican los cuestionarios o test.

Por ello solicitamos su AUTORIZACIÓN para que la alumna ANGELA CRISTINA URBINA HERNÁNDEZ que se identifica con el carné 2042708 lleve a cabo el trabajo de investigación con el título HABILIDADES SOCIALES EN ADOLESCENTE QUE PRACTICARON JUEGOS TRADICIONALES GUATEMALTECOS EN SU NIÑEZ.

El trabajo consistirá en observar a los alumnos de 4to. Bachillerato y aplicarles un test con el que se obtendrán datos de suma importancia para la investigación, siendo estos totalmente confidenciales ya que no se mencionan los datos personales de los alumnos. Se necesita así mismo el permiso de cada uno de los padres, por lo que le rogamos solicitar con anticipación..

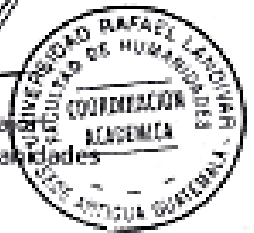
Conociendo su espíritu de servicio y el apoyo que ustedes brindan a la educación, agradecemos la atención a la presente y nos suscribimos.

Atentamente,


Lic. Vicente Aurráz
Director de la Sede Regional de La Antigua




Licda. Anabely Chacón
Coordinadora de Humanidades



Puerto de San José, Escuintla 24 de agosto del 2012

Licenciado
Vicente Arranz
Director Sede Antigua
Universidad Rafael Landívar
Presente.

Estimado Lic. Arranz:

Es un gusto saludarle del Colegio de Ciencias Comerciales San José gracias por su interés de que su alumna ANGELA CRISTINA URBINA HERNANDEZ que cursa la carrera de psicología clínica de la universidad Rafael Landívar Sede de Antigua Guatemala con carnet: 204.2708 y cedula No.E-5 y registro 48728, realice su estudio de tesis titulado "HABILIDADES SOCIALES EN ADOLESCENTES QUE PRACTICARON EN SU NIÑEZ JUEGOS TRADICIONALES GUATEMALTECOS.

Por este medio aceptamos que su alumna pueda realizar su estudio de tesis con los adolescentes de cuarto bachillerato, agradecemos su confidencialidad, esperamos sus lineamientos.

Atentamente,


Licenciada Guadalupe Ramos
Directora



Dedicatoria

A Dios por darme la fortaleza y la oportunidad de haberme permitido cumplir una de mis tantas metas.

A mis padres Francisco Urbina y María Cristina de Urbina por su amor, educación, apoyo incondicional, por confiar siempre en mí, por su constante lucha para brindarme todo lo que hasta hoy poseo y por enseñarme que la mejor herencia que puedo recibir de ustedes es la educación. Son mi inspiración para levantarme cada día y alcanzar todas mis metas.

A mi hermano Francisco Urbina, por su apoyo y hacerme reír en los momentos de tensión.

A mis abuelitos Francisco Urbina Q.E.P.D y Audelia de Urbina por motivarme y enseñarme a aprovechar las oportunidades que se me presentan en la vida.

A mis amigas por su cariño y apoyo incondicional y por todos esos momentos que vivimos juntas.

ÍNDICE

I.	Introducción.....	1
II.	Planteamiento del problema.....	52
	2.1. Objetivos.....	53
	2.1.1 Objetivo general.....	53
	2.1.2 Objetivos específicos.....	53
	2.3 Variables de investigación.....	53
	2.4 Definición de variables.....	53
	2.4.1 Definición conceptual.....	53
	2.4.2 Definición operacional.....	54
	2.5 Alcances y limitaciones.....	54
	2.6 Aportes.....	54
III.	Método	56
	3.1 Sujetos	56
	3.2 Instrumento.....	57
	3.3 Procedimiento.....	59
	3.4 Diseño y metodología estadística	60
IV.	Presentación de resultados	61
V.	Discusión de resultados	67
VI.	Conclusiones	71
VII.	Recomendaciones	73
VIII.	Referencias Bibliográficas	74
IX.	Anexos	79

RESUMEN

El presente estudio realizado con jóvenes fue de tipo descriptivo etnográfico y tuvo como objetivo conocer las habilidades sociales de los adolescentes que practicaron juegos tradicionales guatemaltecos durante su niñez. La muestra investigada estuvo conformada por 25 adolescentes entre las edades de 15 y 18 años de ambos sexos estudiantes del primer año de bachillerato del Colegio Ciencias Comerciales San José del municipio del puerto San José del departamento de Escuintla.

Para cumplir con el objetivo de este se elaboró un cuestionario con el fin de seleccionar a la población, misma que debía cumplir con el requisito de haber practicado juegos tradicionales guatemaltecos por lo menos un año durante la época de su niñez. Para conocer las habilidades sociales deficientes y las que se desarrollan con la práctica de los juegos tradicionales guatemaltecos se aplicó la Escala de Habilidades Sociales (EHS) de Gismero, E. (2000).

Se comparó las medidas de tendencia central (media, mediana y moda) para darle un puntaje cuantitativo y describir cada sub escala que conforman la prueba. Se concluyó que la práctica de juegos tradicionales guatemaltecos desarrollan las habilidades sociales: iniciar interacciones positivas, decir no y cortar interacciones. Y en las habilidades que presentan déficit son: hacer peticiones, expresión de enfado o disconformidad. Las mujeres y hombres mantienen en promedio las habilidades de auto expresión de situaciones sociales y defensa de los propios derechos como consumidor.

I. Introducción

Las Habilidades Sociales son las capacidades que poseen las personas y que les permiten interactuar con sus iguales y con el entorno de una manera socialmente aceptable. La interacción con los demás, adultos y compañeros, es fundamental en el desarrollo de la persona y condiciona fundamentalmente el proceso de socialización.

Las habilidades pueden ser aprendidas, y pueden ir de las más simples: cumplidos, elogios, saludar, sonreír, hacer favores, pedir favores, a las complejas como: hacer amigos, expresar sentimientos y opiniones, defender sus derechos, etc. Si no se desarrollan las primeras no se pueden aprender o desarrollar las segundas.

Estas habilidades se aprenden por medio de la observación, la práctica y la retroalimentación constructiva. En el caso de los niños se les facilitan mas ya que lo aprenden desde sus primeros años de vida por medio del juego y de tradiciones, interactúan con sus iguales, y socializan con todo el ambiente que lo rodea permitiéndole expresar todo lo que acontece o percibe en ese momento.

Las habilidades sociales pueden dividirse en tres grandes categorías: cognitivas, que consisten en la resolución de problemas; emocionales como las expresiones y manifestaciones, las relacionadas con el sentir y por último las instrumentales que son todas aquellas habilidades relacionadas con el actuar. Las personas que no desarrollan sus habilidades sociales presentan déficit en las relaciones interpersonales presentando dificultad para resolver problemas, pérdida de oportunidades, desarrollan imagen pobre de sí mismo y pueden llegar a sentirse sin control.

Según Parlebas (2001) los juegos están en consonancia con la cultura a la que pertenecen, sobre todo en cuanto a las características de su lógica interna, que ilustran los valores y el simbolismo subyacentes de esa cultura: relaciones de

poder, función de la violencia, imágenes del hombre y la mujer, formas de sociabilidad, contacto con el entorno.

El juego forma parte del sistema cultural de una sociedad porque ayuda a aprender la propia cultura y puede servir como mecanismo de aculturación. El jugar no sólo es un medio de aprendizaje sino que también se disfruta mientras se aprende. Las teorías modernas del juego agrupan las diferentes corrientes del pensamiento propio de la época actual dividen el juego en motor, sensorial y simbólico, evidenciando que el niño es capaz de distinguir el mundo de los adultos y su mundo lúdico, dirigiéndolo a una tendencia de goce al principio de placer.

Conocer las habilidades sociales que se desarrollan con la práctica de juegos tradicionales guatemaltecos es de suma importancia para la psicología y para los profesionales que trabajan en instituciones educativas principalmente en el municipio donde se realizó la investigación, porque los juegos tradicionales son elementos culturales que se enseñan por medio de relatos de abuelos a nietos y de padres a hijos, transmitiendo valores específicos de la cultura a la que pertenecen. Y que en la actualidad aún son practicados aunque han sido modificados adecuándolos a las necesidades de las nuevas generaciones

Al revisar los antecedentes sobre Habilidades Sociales en Guatemala, se observó que existen pocas investigaciones sobre este tema, por lo que se establece que es un tema en el que se puede ahondar más, y también es necesario investigar sobre el tema de juegos tradicionales guatemaltecos, ya que no se han hecho estudios científicos.

Barreno (2006) realizó una investigación que tuvo como objetivo demostrar los cambios emocionales en un niño, luego de recibir un programa de entrenamiento en Habilidades Sociales. El sujeto de la investigación fue un niño de sexo masculino de 12 años de edad, de nivel socioeconómico bajo, perteneciente al grupo étnico ladino y grado de escolaridad primaria. El instrumento utilizado fue la historia de vida del niño y el diseño de la investigación fue cualitativo. Se

presentaron los resultados de la historia de vida del niño y se establecieron los cambios obtenidos, evidenciando que tal entrenamiento, influye en el ambiente en el que se desenvuelve y sus percepciones sobre el ambiente mismo.

Así mismo la investigación realizada por Padilla (2006) tuvo como objetivo comprobar la efectividad de un programa en Habilidades Sociales en un grupo de mujeres víctimas de violencia intrafamiliar. La muestra investigada fue conformada por 8 mujeres de entre 18 y 40 años de edad, quienes asistían al Centro Evangélico de Estudios Pastorales en América Central, en la ciudad de Guatemala. Para cumplir dicho objetivo se utilizó la Escala de Habilidades Sociales (EHS), evaluando la aserción y las Habilidades Sociales antes y después de la aplicación de la terapia cognitiva conductual. Este tratamiento consistió en 14 sesiones de 1 hora 45 minutos, una vez por semana, y los principales temas desarrollados tenían relación con violencia intrafamiliar y técnicas de asertividad. El estudio fue experimental. Se estableció la diferencia de medias de los test aplicados en las distintas áreas de asertividad, antes y después de la participación en la terapia grupal. Para realizar las comparaciones estadísticas se utilizó el programa SPSS versión 7.5 para Windows. Se concluyó que la terapia de grupo, cognitivo conductual es eficaz en aumentar la asertividad.

Mazariegos (2006) realizó un estudio acerca de la correlación que existía entre las Habilidades Sociales y la resiliencia en los adolescentes de 12 a 17 años del Centro de Atención a la Familia y al Niño Maltratado (CAFNIMA) en la ciudad de Guatemala. El tipo de estudio fue experimental y los instrumentos utilizados fueron dos: el Cuestionario de Habilidades Sociales de Goldstein y el Cuestionario de Características Resilientes de Grotberg. La conclusión indicó que el hecho de poseer características resilientes, no implica poseer Habilidades Sociales. Las Habilidades Sociales que se correlacionan más significativamente con la resiliencia fueron: Las habilidades de planificación y las habilidades alternativas. Por lo que concluyó que para obtener características resilientes entre los adolescentes se pueden fortalecer a las habilidades propuestas por Goldstein,

sobre todo aquellas que se correlacionan más significativamente con resiliencia (habilidades de planificación y habilidades alternas).

Por otro lado Mérida (2008) investigó las ideas irracionales que afectan las Habilidades Sociales en 30 adolescentes de 13 a 17 años en la ciudad de Guatemala escogidos con un muestreo aleatorio estratificado en cuya familia la figura paterna está ausente. El estudio de tipo cualitativo se llevó a cabo con adolescentes de ambos sexos, de 13 a 17 años que tienen ausente la figura paterna. Se utilizaron dos instrumentos para la evaluación de los sujetos. El primero fue, el Inventario de Creencias irracionales para Adolescentes TCI-A, el segundo instrumento utilizado, fue la Escala de Habilidades Sociales de Gizmero, que consta de un cuestionario de 33 ítems. En esta investigación se pudo interpretar, que el adolescente, al tener un mayor contacto con el sexo opuesto, sus exigencias derivadas de la relación, también lo son. Sin embargo, la conclusión indicó que esta correlación, no es congruente con las teorías consultadas en la bibliografía, ni existe experiencia clínica que pueda respaldarlo.

En las investigaciones realizadas en Guatemala, se hacen evidentes los siguientes artículos que hablan sobre juegos tradicionales.

Según un artículo del Diario de Centro América titulado Juegos infantiles de antaño en extinción, entre la memoria y la nostalgia (2009) en las ciudades de los países donde se discute ampliamente el tema, se ha tratado de elaborar propuestas por parte de la sociedad y los gobiernos por recuperar los valores e incorporarlos al pensum de estudios.

Una propuesta similar fue impulsada desde la década de 1990 por la historiadora Meléndez, pero ha tenido poco eco. En términos pedagógicos y educativos, la historiadora anota que es mediante el juego, que el niño se inicia en los comportamientos del adulto; en los papeles que tendrá que desempeñar en su vida futura; desarrolla aptitudes físicas, verbales, intelectuales y capacidades de comunicación.

Luego de haber revisado los antecedentes nacionales se procede ahora a analizar los estudios internacionales donde se puede encontrar investigaciones que hablan sobre las Habilidades Sociales como la de:

Aguayo (2010) afirmó esta investigación consistió en aplicar un programa de entrenamiento de habilidades sociales para integrar a personas latinoamericanas que residen en Madrid. Tomando una muestra de 180 sujetos: 90 representando el grupo control y 90 representando el grupo experimental, que recibieron el entrenamiento. A los dos grupos se les aplicaron dos instrumentos: la Escala de Caballo, (1987) que lleva por título Multidimensional de Expresión Social –Parte Motora (EMES-M) y el Cuestionario de Datos Psicosociales de Olivos (1995). El resultado obtenido fue que hubo un aumento estadísticamente significativo de las habilidades sociales en el grupo experimental con respecto al grupo control después del entrenamiento. El marco teórico está respaldado por las teorías sobre habilidades sociales desde la perspectiva de la Psicología Social y las teorías de la Adaptación y Comunicación Intercultural.

A su vez Opozo, Puentes, Poblete y Toledo (2004) realizaron la investigación que tuvo como objetivo conocer las percepciones que tienen los profesores y alumnos del tercer año Medio del Liceo Aníbal Pinto de Temuco en el país de Chile, acerca de la Convivencia Escolar antes y después de la aplicación de un plan de fortalecimiento de habilidades sociales. Se aplicó el plan de fortalecimiento de habilidades sociales y surgió la necesidad de conocer los impactos alcanzados por los actores involucrados en la investigación refiriéndose a los profesores y alumnos. En el estudio se utilizó la metodología cualitativa y técnicas como la entrevista semi-estructurada enfocada en la convivencia escolar y la observación directa a través de un enfoque interpretativo de la información. La investigación se realizó en los años 2003-2004; iniciando con la fase de elaboración del proyecto de investigación en el segundo semestre del año 2003, y durante el primer semestre de 2004 la fase de recogida de datos y análisis de los resultados obtenidos. Los resultados permitieron identificar características relevantes en el

clima que propicia el profesor concluyendo que influye en la interacción en el aula y la convivencia de los alumnos según la metodología que se les presente.

Pérez, Saavedra, Salum, Silva. (2005) investigaron en el área de la gestión escolar que es parte del estudio “Un aporte a la gestión educativa en tiempos de innovación: significados e instrumentos de medición en habilidades sociales, liderazgo y clima”, realizada en la Universidad Católica de Temuco por los docentes de la Facultad de Educación en el país de Chile. Su interés fue conocer los significados que directivos, profesores y alumnos atribuyen a las habilidades sociales. La población seleccionada está compuesta por 189 sujetos, 27 directivos, 54 profesores y 108 alumnos, de 9 establecimientos educativos que realizan innovación en el contexto de la reforma educativa clasificada por dependencia administrativa con 3 municipales, 3 particulares subvencionados y 3 particulares. El diseño metodológico utilizado fue un enfoque cualitativo combinándolo con la técnica de “redes semánticas naturales” Valdez (1998) partiendo de un análisis de tipo descriptivo de las realidades involucradas según los autores que trabajan en este campo. Los resultados evidenciaron que los conceptos entregados por los participantes se enmarcan principalmente dentro los componentes cognitivo y conductual de las habilidades sociales, destacando los términos de empatía, comunicación y sociabilidad como los principales para los participantes.

En los antecedentes internacionales se encuentran los siguientes artículos que hablan sobre los juegos tradicionales.

Callado "Juegos del mundo" (2004) en este estudio realizado en España uno de los principales puntos en común de los niños y niñas de diferentes culturas es el juego. Por medio del juego los niños aprenden las normas culturales y los valores de una sociedad. Los diferentes tipos de juego que los niños y niñas practican son un reflejo de la cultura en la que viven. Por ejemplo, hace poco tiempo que los juegos tradicionales infantiles en algunas etnias de Papua Nueva Guinea tenían

como característica la ausencia de ganadores y perdedores. Lo contrario que sucede en los juegos actuales que practica la sociedad occidental donde tiene como base la competición convirtiéndose en un elemento esencial.

Pérez, O. "Análisis comparativo de juegos tradicionales y videojuegos" (2012) realizado en Barcelona, España. Los juegos cambian de forma significativa dependiendo del lugar y la época a la que pertenecen. El estudio compara los juegos tradicionales y videojuegos con el objetivo de profundizar en la comprensión sobre la cultura popular de la actualidad. Utilizando la metodología de un análisis comparativo. Dándole respuesta a las preguntas, ¿Qué rasgos distintivos presenta en los videojuegos de estrategia la dramatización de la guerra, en comparación con el ajedrez? ¿Qué distingue a las principales metáforas video lúdicas sobre la actividad de construcción de los puzzles tradicionales? Basándose en las teorías de Historia del Juego, la Teoría del Diseño de Juegos y la Teoría de la Significación del Videojuego. Los resultados revelaron diferencias significativas entre los juegos tradicionales y algunos de los videojuegos más populares.

Las investigaciones anteriormente descritas, muestran que en el ámbito nacional e internacional ha existido interés por estudiar las habilidades sociales. Y parece ser que estudios sobre Juegos tradicional y habilidades sociales no se han realizado.

1.1. Conceptualización de habilidades sociales

Cuando se habla de habilidades sociales se refiere a todas las destrezas relacionadas con la conducta social en sus múltiples manifestaciones.

El término habilidad se emplea para destacar que la competencia social no es un rasgo de la personalidad, sino un conjunto de respuestas específicas asociadas a determinadas clases de estímulos que son adquiridas mediante procesos de aprendizaje.

La compleja naturaleza de las habilidades sociales ha dado lugar a numerosas definiciones. Generalmente, las habilidades sociales son consideradas como un conjunto de comportamientos interpersonales complejos. Cuando estas habilidades son apropiadas, el resultado es una mayor satisfacción personal e interpersonal, tanto a corto como a largo plazo.

Rinn y Markle citados por Owen (1986) declaran que las habilidades sociales son una serie de comportamientos verbales y no verbales que a través de ellas los niños incluyen las respuestas de otros individuos en el contexto interpersonal, actuando con un mecanismo donde los niños inciden en su medio ambiente, obteniendo suprimiendo o evitando consecuencias deseadas y no deseadas en la sociedad. Pueden tener éxito para obtener las consecuencias deseadas y evitar las no deseadas no causando dolor a los demás, se considera que poseen habilidades sociales.

A su vez Combs y Slaby citados por Owen (1986) definen que las habilidades sociales son la capacidad para interactuar con los demás en un contexto social de manera que sea aceptada o valorada socialmente, que resulte siendo personalmente beneficioso, mutuamente beneficioso y beneficioso para los demás.

Para Caballo (1986) la conducta social habilidosa es un grupo de conductas emitidas para un individuo en un contexto interpersonal donde expresa los sentimientos, actitudes, deseos, opiniones o derechos del individuo de una manera adecuada a la situación, respetando las conductas de los demás resolviendo los problemas inmediatos que resulten mientras minimiza la probabilidad de futuros problemas.

El autor propone las características relevantes para la conceptualización de las habilidades sociales:

- Son conductas y repertorio de conductas adquiridas principalmente a través del aprendizaje. Una variable crucial en el proceso de aprendizaje es el entorno interpersonal en el que se desarrolla y aprende el niño.

- Tienen componentes motores y manifiestos (conducta verbal), emocionales y afectivas (ansiedad o alegría) y cognitivos (percepción social, atribuciones, auto lenguaje).
- Son respuestas específicas a situaciones concretas.
- Se ponen en juego siempre en contextos interpersonales, son conductas que se dan siempre con relación a otras/s persona/s (iguales o adultos), lo que significa que está implicada más de una persona.

1.1.2. Clases de habilidades sociales

Para Goldstein (1980) según el tipo de destrezas que se desarrollen se pueden encontrar tres clases de habilidades sociales:

Cognitivas: son todas aquellas en las que intervienen aspectos psicológicos, las relacionadas con el pensar. Algunos ejemplos son:

- Identificación de necesidades, preferencias, gustos y deseos en uno mismo y en los demás.
- Identificación y discriminación de conductas socialmente deseables.
- Habilidad de resolución de problemas mediante el uso de pensamiento alternativo, consecuencial y relacional.
- Auto regulación por medio del auto refuerzo el autocastigo.
- Identificación de estados de ánimo en uno mismo y en los demás.

Emocionales: son aquellas habilidades donde está implicada la expresión así como la manifestación de diversas emociones:

- Ira
- Enfado
- Alegría
- Tristeza
- Asco
- Vergüenza, etc. Son todas las relacionadas con el sentir.

Instrumentales: se refiere a aquellas habilidades que tienen una utilidad. Están relacionadas con el actuar. Algunos ejemplos son:

- Conductas verbales: inicio y mantenimiento de conversaciones, formulación de preguntas, formulación de respuestas, etc.
- Alternativas a la agresión, rechazo de provocaciones, negociación en conflictos, etc.
- Conductas no verbales: posturas, tono de voz, intensidad, rito, gestos y contacto visual.

Cuando las habilidades sociales se piensan, se sienten y se actúan se logra la interacción de las clases de habilidades sociales. Cada vez que estas habilidades sean practicadas se podrá avanzar según su tipología como se describe a continuación:

1.1.3. Relación de las habilidades sociales

Para Goldstein (1980) las habilidades sociales, según su tipología son:

Clasificación de las habilidades sociales, según su tipología:

Habilidades sociales básicas	Habilidades sociales avanzadas	Habilidades relacionadas con los sentimientos	Habilidades alternativas a la agresión	Habilidades para hacer frente al estrés	Habilidades de planificación
-Escuchar -Iniciar una conversación -Formular una pregunta -Dar las gracias -Presentarse -Presentar a otras personas -Hacer un elogio	-Pedir ayuda -Participar -Dar instrucciones -Seguir instrucciones -Convencer a los demás	-Conocer lo propios sentimientos -Expresar sentimientos -Conocer los sentimientos de los demás -Enfrentarse al enfado de otro -Expresar afecto -Resolver el miedo -Auto-recompensarse	-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 problemas	-Formular y responder a una queja -Demostrar deportividad después de un juego -Arreglártelas cuando te dejan a un lado -Defender a un amigo -Responder al fracaso -Responder a una acusación -Prepararse para una conversación difícil -Hacer frente a las presiones del grupo	-Tomar decisiones realistas -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 eficaz

Tomando en cuenta que las habilidades sociales son parte fundamental para el desarrollo del contexto social del individuo se tendrán presente los estilos de

respuesta que presenta un individuo ante determinado contexto, con su respectivo déficit.

1.1.4. Los déficits en habilidades sociales

Según Caballo (1993), las principales diferencias de los tres estilos de respuesta del individuo ante los diversos contextos de estímulo son:

1. Estilo pasivo	Conducta no verbal	Conducta verbal	Efectos
• Demasiado poco • Demasiado tarde • Demasiado poco, nunca.	• Ojos que miran hacia abajo • Voz baja • Vacilaciones • Gestos desvalidos • Negando importancia a la situación • Se retuercen las manos • Tono vacilante o de queja • Risas falsas.	• “Quizá”, “Supongo” • “Me pregunto sí podríamos” • “Te importaría mucho” • “Solamente”, “No crees que” • “Ehh” • “Bueno” • “Realmente no es importante” • “No te molestes”.	• Conflictos interpersonales • Depresión • Desamparo • Imagen pobre de uno mismo • Se hace daño a sí mismo • Pierde oportunidades • Tensión • Se siente sin control • Soledad • No se gusta asimismo ni gusta los demás • Se siente enfadado

2. Estilo asertivo	Conducta no verbal	Conducta verbal	Efectos
• Lo suficiente de las conductas apropiadas en el momento correcto.	• Contacto ocular directo • Nivel de voz conversacional • Habla fluida gestos firmes Mensajes en primera persona, • Honesta/o • Verbalizaciones positivas • Respuestas directas a la situación • Manos sueltas.	• “Pienso” • “Siento”, • “Quiero” • “Hagamos” • ¿Cómo podemos resolver esto? • ¿Qué piensas? • ¿Qué te parece?	• Resuelve los problemas • Se siente a gusto con los demás • Se siente satisfecho • Se siente a gusto consigo mismo • Relajado • Se siente con control • Crea y fabrica la mayoría de las oportunidades • Se gusta a sí mismo y a los otros • Es bueno para sí y para los demás

3. Estilo agresivo	Conducta no verbal	Conducta verbal	Efectos
• Demasiado, demasiado pronto • Demasiado, demasiado tarde	• Mirada fija • Voz alta • Habla fluida/rápida • Enfrentamientos • Gestos de amenaza • Postura intimidador intimidatoria • Deshonesto/a • Mensajes impersonales.	• “Harías mejor en” • “Haz” • “Ten cuidado” • “Debes estar bromeando” • “Sino lo haces” • “No sabes” • “Deberías” • “Mal”.	• Conflictos interpersonales • Culpa • Frustración • Imagen pobre de sí mismo • Hacer daño a los demás • Pierde oportunidades • Tensión • Se siente sin control • Soledad • No le gusta los demás • Se siente enfadado

Cuanto más estimuladas estén las habilidades sociales, menor serán los déficit que presente el individuo en determinado contexto social. Las habilidades sociales son parte fundamental para el desarrollo del contexto social del individuo, cuando son estimuladas mediante el juego, el ser humano obtendrá una mejor estructura de las habilidades sociales esto se puede comprobar en los principios sustentados que se desarrollan a continuación:

1.2. Postulados del juego

1.2.1. El juego hace más humano al individuo

Para Huiziga (1938) el ser humano juega y cuando lo hace se distingue del animal en sus formas y tipos lúdicos: las potencialidades humanas, como el pensamiento y la organización son las responsables de la diferenciación del juego de los seres humanos. Las habilidades lúdicas humanas son complejas y ricas, abarcan importantes campos de interacción y son capaces de construir cultura. Las técnicas y las artes son dos caras necesariamente unidas, y que confluyen en el juego humano. Cuando el juego expresa, se exterioriza, alcanza el arte. El autor destaca cómo el origen del vocablo juego es coincidente con el significado de otras acciones propias del arte, como la poesía la música y la danza. En esencia el juego representa expresión ajena a una expresión necesaria, desde el punto de vista del trabajo.

Los valores sociales que se promueven en los juegos tiene la vocación de servir como mecanismo de regulación de las relaciones humanas. Las interacciones que se encuentran en los juegos ocupan toda la gama posible: grupo, individuo-grupo, individuo-individuo, grupo-grupo, pequeño grupo-gran grupo, gran grupo-gran grupo; y, a su vez, las formas posibles de comunicación: cooperación, oposición, cooperación-oposición. Todas estas interacciones definen al juego y a los juegos, a su entramado de acciones, de estrategias.

Los juegos organizan estrategias que prometen un pensamiento específico que constituye un modelo singular. Se podrá decir que se configura un pensamiento contextual para el que se hacen imprescindibles conocimientos y experiencias. No

es posible jugar a un juego organizado sin aprendizaje, de manera que hay que enseñar el juego de que se trate al jugador novel y tras esto, jugar. La repetición de un tipo de juego, o de un mismo juego, hace posible la mejora en la representación o en el rendimiento de las acciones, la que permite identificar a los jugadores buenos jugadores por sus compañeros de juego.

Por último, el juego permite la relación intergeneracional fluida por un medio de juegos compartidos por las diversas edades y que suponen una experiencia vital. También los juegos sirven como mecanismo integrador social en la comunidad (barrio, ciudad, centro escolar, centro social, etc.). Por ello los juegos son un elemento central, en el diseño de proyectos de integración, cuyos objetivos se dirigen a la transformación de los individuos y su adaptación social.

1.2.2. El juego constituye una realidad compleja

El juego constituye la organización de acciones diversas que obedecen a la voluntad personal y estado de ánimo de los jugadores, a las posibles interacciones que acontezcan, a los recuerdos o reglas que se atienden y su experimentación a las experiencias previas de los jugadores, a los aprendizajes que se generan, a los intereses y decisiones de los jugadores, a las asunciones de papeles que hacen estos, al contexto en el que se juega. Todo este conjunto conforme una realidad compleja y difícil de abstraer. El análisis de esta realidad es preciso realizarlo desde distintas perspectivas científicas.

Pero ¿qué es lo que hace que el juego y el jugar sean realidades complejas? Sin duda que se trata de una manifestación para lo que se solicitan muchos mecanismos de regulación de la motricidad y cuya toma de decisiones se requiere de momento a momento; muchos juegos embriagan al jugador por que su desenlace es rápido, vertiginoso: o la misma situación, muy gratificante, que hace ascender al jugador a otro nivel de realidad, la del que juega, que es otra muy distinta a la del que está ajeno al juego, y sólo observa, sobre todo en el juego infantil.

1.2.3. El juego es una actividad integrada

Hall (1989) sostiene que el sistema cultural consta de diez tipos independientes de actividad humana, a los que denomina sistema de mensaje primario.

- Interacción
- Asociación
- Subsistencia
- Bisexualidad
- Territorialidad
- Temporalidad
- Aprendizaje
- Juego
- Defensa
- Explotación

Para Hall (1989) el juego está entrelazado con todo el sistema de mensaje primario, esta opinión es relevante porque concreta mejor la función del juego en la cultura ya que es más real que este se muestre dependiente de los demás que no asociados a una necesidad primaria, de orden biológica o secundaria.

1.2.4. El juego es un elemento universal de la cultura

Blanchard y Cheska citados por Rodríguez (2000) la afirmación del juego como universal de las culturas es general en la cultura antropológica, unas veces, las menos por mención, y las más de ellas por omisión, dada la evidencia. El juego es evidente independientemente del contexto cultural. Lo que conduce a ubicar el juego en las mismas raíces de la evolución de la cultura, y fijar parentesco para el conjunto del género humano. El análisis transcultural que supone el estudio de distintas escuelas y tendencias, históricos y actuales, coinciden en el juego como un elemento propio de las culturas, no hace acoger la menor duda de esto.

Según Luhmann citado por Medina y Sánchez (2003) reconoce particularidades enculturantes de los juegos; es decir los juegos ayudan a aprender la propia

cultura, aunque pueden cumplir la función de servir como mecanismo de aculturación, o pérdida de la propia cultura. Otro espacio que obstaculiza el reconocimiento de juegos en las culturas en su vínculo con aspectos antropológicos, tales como el ritual, cargado de simbolismo que lo hace complejo para el análisis; en los juegos infantiles los símbolos son aún más difíciles de identificar por que se mezcla el desarrollo evolutivo con el contenido el autor, afirma que el juego participa conceptualmente de la cultura, pues aquel se concreta en el carácter, la calidad y la naturaleza simbólica de las pautas de relación; también, por sus características de universalidad, ya que el juego, como se apuntó con anterioridad, tiene pautas generales de comportamiento común.

Navarro (2002) aportó “Pero el juego es igualmente, un comportamiento adquirido, lo que le confiere variedad de riquezas y formas”; del mismo modo por que representa un mecanismo adaptativo de las culturas, ya sea de subsistencia, de reorganización y en definitiva de perfeccionamiento; asimismo, es un elemento sistemático, lo que le permite participar de la auto referencia y las relaciones extra sistemáticas; de la misma manera muestra la naturaleza integral de la cultura, que se puede concretar en la organización tecno económica, la organización social y lo ideacional; igualmente el juego contiene un fuerte carácter simbólico, pues utiliza los símbolos para convenir el significado y, por último, el juego muestra una parte más de las guías o pautas de acción generales a toda la sociedad a la que pertenezca. (pp. 50)

1.2.5. El juego Tradicional

Para Nuñez (2003) es aquel juego que se ha transmitido de generación en generación, generalmente de forma oral, de padres a hijos y de hijos a nietos, de niños mayores a niños pequeños y que solamente en los últimos tiempos se ha comenzado su trasmisión escrita.

Así el juego tradicional posee diversas características, desarrolla distintas habilidades y cumple los siguientes objetivos:

- Ayudan a diferenciar los principales estudios etnográficos del juego tradicional de cada país.
- Posibilita el desarrollo de la capacidad de investigación de todo ser humano, al descubrir el patrimonio lúdico.
- Genera en los niños un interés especial por el juego tradicional a partir de su práctica.
- Permite conocer mejor la cultura propia y valorarla.
- Contribuye a relacionarse con otras personas de distintas edades, sexo y condición.
- Favorece la mejora cualitativa del uso de tiempo libre.
- Conlleva la autoestima hacia lo propio.

1.2.6. El juego acompaña al ser humano a lo largo de su existencia

Piaget (1932 -1946) citado por Navarro (2002) afirma que el juego es una constante a lo largo de la vida del ser humano, en cambio no los tipos de juegos, que cambian, adquiriendo formas particulares que denotan el progreso de capacidades y experiencias, el aprendizaje común y los intereses de los jugadores. Se podrían distinguir cuatro grandes periodos de juego; infancia, adolescencia-juventud, madurez y senectud. Quizás sea la infancia el espacio de la existencia más intenso para el juego, y el más reconocido; de hecho, al estudio del juego infantil se dedica la literatura, fundamentalmente en el campo de la psicología.

Es posible que en la literatura infantil abunden enfoques más de contenido filosófico, es comprensible, dado el componente pedagógico que encierra. En este apartado no se tiene una síntesis de antecedentes de modelos teóricos y de investigación, porque se alejaría del discurso que se pretende, sin embargo, es destacable mencionar los esfuerzos que se han centrado en explicación de cómo el juego viaja paralelo en las grandes etapas que el desarrollo; en esta línea, la teoría específica más completa acerca del juego infantil, muy posiblemente, sea la Piagetiana, cuando se refiere a la evolución del juego, con arreglo al desarrollo de las estructuras de conocimiento y los tipos de juego que se manifiestan.

Piaget (1932 -1946) citado por Navarro (2002) distingue tres etapas para el progreso del juego infantil:

- Juego sensorial motor
- Juego simbólico
- Juegos de reglas

Para Linaza (1981) las estructuras de conocimientos empiezan con las primeras manifestaciones motrices ajenas a los reflejos, pasando por la construcción simbólica, primeramente por medio de la proyección de esquema simbólicos sobre objetos, luego por el simbolismo colectivo, y finalizando con las construcciones simbólicas más cercanas a las cosas reales, para concluir con las diversas formas de práctica sus correspondientes muestras de sus neopiagetianos. Se puede decir que sí existen tres manifestaciones generales del juego en la infancia y que corresponden al conjunto de edades, en general de aspectos de calidad. El comportamiento según psicólogos cognitivistas resulta como la idea general del juego en la infancia, en cada uno de los grupos de edades, cualquier cosa vale o razón para el juego. Todo es susceptible de ser jugado, basta una excusa; en esto consiste el espíritu lúdico, que en la infancia está descartado.

Case (1981) afirma que los períodos de adolescencia y juventud coinciden en intereses lúdicos y tipos de juegos, predominando los juegos de reto, de medición y riesgo controlado. Una condición física cada vez más desarrollada favorece la autoconfianza y un deseo mayor de reto; otra cosa que es el desarrollo de la personalidad, que es más particular y se encuentra en una etapa crítica. Los juegos que son preferidos tienen un componente deportivo; sin embargo, se considera que es un factor potencialmente cultural. Se podrá decir, que el juego se utiliza en su versión deporte de enfrentamiento, pero sin olvidar otros juegos que, por razones diversas son más o menos practicados. El uso del juego a la madurez significa una etapa crítica y exigente para el ser humano. El jugador parece enfrentarse más a una liberación que a un sentimiento de otro orden. Sin duda, la influencia principal sea la organización del trabajo y el tiempo que se dedica a este durante la jornada, así como a la atención de las ocupaciones del

mismo individuo y de los integrantes de su familia, y de su colectividad más inmediata o usual. Por ello, el juego cambia respecto a la etapa anterior sustantivamente. No es un juego de que todo vale, como lo era en la infancia, o un juego de medición como otros del que se espera algo que se recupera (estar con los amigos, ganar, aprender habilidades); ahora se trata de elegir sólo aquello que te gusta, de lo contrario, a pesar de desear jugar, el jugador potencial se auto excluye del juego porque son edades críticas para acercarse a las actividades lúdicas y deportivas.

Por ultimo Siegel y Branierd (1978) afirman que el juego en la senectud, en contra de lo que aparentemente se podría pensar, es una etapa moderadamente rica en juego. En ella la motricidad decae, lo cual es lógico por el proceso de involución, pero no el juego; Esto se explica por una mayor dedicación de tiempo a jugar, normalmente en un entorno de personas mayores, así como la preferencia por juegos en los que es necesario amplios conocimientos y experiencias estratégicas y con bajo componente de intensidad respecto a las cualidades físicas. Una aportación del juego, como organización, es ser un modelo capaz de reunir a todo los grandes grupos de edades (niños, jóvenes, adultos y mayores) y facilitarles un rato de disfrute de convivencia, de reencuentro. De ahí, que el juego constituye a un modelo transformador de la persona y de los grupos, susceptibles de intervención.

1.2.7. El juego y el jugar ocupan espacio de ocio del denominado tiempo libre

Según Mestre, J y García, E. (1992) el juego cumple, con las funciones, de comprensión de las actividades obligatorias, como las de servir de liberación de las tensiones, amortiguador de las preocupaciones, descanso de lo rutinario equilibrador psicofísico, etc. De este conjunto surge un concepto moderno asociado al juego, que se ha perfilado por causa de la dedicación al trabajo; el tiempo libre. Para Gubern (1985) el saber ocupar tiempo libre, aunque muchos se angustien por no saber qué hacer. No disfrutará del hobby sea considerado de

persona poco ilustrada, e incluso desorganizada; porque se obliga a una actividad voluntaria.

Así mismo Cagigal citado por Navarro (2002) considera el ocio activo como una vuelta a la naturaleza y el descanso; a este lo asocia con el deporte-praxis, por oposición al deporte espectáculo. Tanto el ocio, en general, y el ocio-praxis, son modelos que aseguran el juego y el jugador; es decir construye formas prácticas e incluye una actividad evidente entretenimiento-juego. Aunque sea tirar piedras contra el propio tejado, el ocio pasivo es tan importante para el ser humano como lo pueda ser el activo.

1.2.8. El juego es, y puede ser una actividad de aprendizaje

La discusión que ocupó a Spencer, Groos, Hall y Carr (1861-1925) acerca de lo instintivo del juego, es recurrente respecto al valor del aprendizaje con juegos, pues aquel ha de servirse de estos para asegurarlo; aquí filogénesis y ontogénesis van de la mano.

Buhler (1924) ve el placer funcional la adquisición de dominio y el perfeccionamiento, aunque para el autor el matiz no sea instintivo. Es evidente que el juego de los animales se diferencia del juego humano por que este es más que aprendizaje, pues comparte, arte, tecnología y en definitiva, cultura; además, se deberá admitir que los engranajes más elementales del juego como aprendizajes son compartidos en las primeras etapas del desarrollo. No es casualidad que todas las culturas utilicen juegos; dos serían las razones; la primera, porque el juego había sido un mecanismo asociado al aprendizaje instintivo en la evolución del ser humano; la segunda, porque el juego sea una creación derivada del trabajo.

Para Wundt citado por Navarro (2002) el juego promueve el aprendizaje porque puede concitar experiencias, tanteo, resultados, lo somete a repetición y además mediante una fórmula agradable, placentera. Esta es la razón por la que el juego es buscado por el jugador, sobre todo por el niño y es por lo que jugar es una actividad frecuente. A través del aprendizaje se adquieren muchas experiencias y

conocimientos y se introducen en la vida, siendo el mejor indicador de perfeccionamiento y la repetición. Los juegos son susceptibles de la repetición, de mejora de las acciones y organizaciones, porque sus estructuras lo permiten; por ejemplo, un juego simbólico es un ejercicio continuo de utilización de símbolos llenos de significado que promueven mecanismos que organizan aprendizajes cognoscitivos, motrices, afectivos y sociales.

Para Buhler (1924) citado por el (Ministerio de Educación y Ciencia (MEC), 2006) afirma “es falso pensar que el juego sólo está relacionado con el aprendizaje en la infancia; también el adulto aprende y disfruta jugando. El juego de por su propia naturaleza normativa, permite volver sobre las situaciones y mejorar; éste es también el caso del deporte, que es una forma muy relevante, socialmente, de entender el juego a través del convenio más institucionalizado. El juego y sus versiones constituyen organizaciones capaces de promover, al menos potencialmente, el aprendizaje.” (pp.70)

El porqué de la insistencia de los pensadores materialistas acerca de que el juego procede del trabajo, es fácil de entender que se comprende que la subsistencia hubo de preceder acto bovina cultura; no obstante, y aunque son mucho los juegos tradicionales que tienen su origen en el trabajo, otros muchos no podrían ser explicados de esta manera.

En definitiva, el juego es un aprendizaje inevitable en la infancia, y puede ser un elemento de adquisición de mayores competencias el resto de la vida.

1.2.9. El juego tradicional es un modelo relevante de juego

Navarro (1995) afirma que la cultura, presenta múltiples rasgos que, conjuntamente, hacen reflejarse en el juego su naturaleza y complejidad. El juego es universal de las culturas, deviene en un modelo característico, que es el juego tradicional. Es un modelo que participa profundamente de la cultura porque no sólo la muestra, sino que también la transmite. Los juegos tradicionales adquieren sentido en su cultura, pudiendo explicar su porque. La tradición conduce a costumbre, y éstas a normas social; de manera que el juego tradicional enmascara

parte o el conjunto de las formas culturales. Las características más importantes del juego tradicional es el arraigo cultural; es decir, que es un juego que ha pertenecido, o ha de pertenecer, a una cultura y que se ha identificado con generaciones sucesivas. El juego tradicional transmite valores que no pueden encontrarse en otros tipos de juegos, como; conocimiento de las formas de vida propias, enculturación, identificación, afirmación de lo ideacional, respecto a la historia de un pueblo. Por ello, desde un punto de vista antropológico e histórico, el juego tradicional merece un trato especial; no es un juego que pueda ser presentado en la recreación o en la escuela como otros juegos. Posee un bagaje explicativo en su cultura y aporta la vida de una comunidad más que otros juegos.

Por otra parte, el juego tradicional va a suponer un gran reto para el análisis, pues constituye distintas perspectivas que deberán ser conjugados. Igualmente, sean de considerar las distintas fuentes por las que podrá llegar al conocimiento de este tipo de juegos, como son las fuentes escritas y las fuentes propias de la tradición oral.

Buhler (1924) citado por (MEC, 2006) dentro de los juegos tradicionales no existen categorías, o grado de calidad; se refiere a la característica de autoctonía, u originalidad, de un juego. Sin duda, que un juego sea autóctono representa un gran valor histórico, pero aquel que sea difundido y que haya arraigado en la cultura receptora, aporta y enriquece es igualmente la cultura de un pueblo.

1.2.10. El juego constituye en sí mismo una técnica de dinámica de grupo

Para Carr (1925) el juego colectivo es una organización de grupo que entraña su correspondiente proceso y proyecto; de ahí que se reconoce el juego colectivo como una dinámica, supone cambios en las interacciones que ocurrieron entre los jugadores y más beneficios que contenido negativos, dada la naturaleza lúdica de la actividad. El tamaño reducido de los grupos de juego, los modos de interacción de los jugadores, o la manera como se debe a la experiencia, indicó que el juego es un modelo capaz de promover mejora en la vida de las relaciones de un grupo.

La investigación se preocupó más de conocer la dinámica de grupos de los equipos deportivos que de los juegos motores.

Rioux y Chappuis (1989) en el juego infantil se puede encontrar menos obstáculos para el estudio de la dinámica de grupo, respecto a los jóvenes y adultos, que suelen tener reticencias y movilizan defensas ante la comunicación. El grupo de juego es un microcosmos de relaciones, que contienen roles y sus funciones, cierto grado de participación, y percepción de los demás, unas características psicológicas de los miembros del grupo, algún grado de vínculo colectivo y, finalmente, un empleo reducido proyecto común. Todo ello está presente en el juego motor, con su especificidad propia de las situaciones motrices o lo que es lo mismo de su dinámica.

El grupo de juego motor, en un ámbito escolar, es un grupo primario, de relación cara a cara, lo que permite relaciones estrechas entre sus miembros, pero también es un grupo de iguales que favorece que estas interacciones puedan ser más íntimas y, a su vez, con mayor intensidad; sin embargo, los grupos de juego escolares poseen un grupo de referencia, al cual se supeditan, que es el grupo de clase o aula escolar, sobre el que organizan sus dinámicas como grupo de pertenencia. Esta última caracterización le supone que la vía de relaciones está muy influida por el grupo de referencia.

Vopel (1999) propone el juego psicológico de grupo con la doble función de ser terapéuticos informativos, pero que en la práctica resulta difícil definir con precisión el punto que divide la acción formativa de la terapéutica para el autor estos juegos se caracterizan por activar algunos procesos que tienen por finalidad en un primer nivel la toma de conciencia de las dimensiones internas de la psique o aquellas de relación y, en un segundo nivel, la facilidad de adquirir nuevos modos de pensar, sentir y relacionarse. Es más conocido el empleo de juego como terapia de grupo, se trata de juegos que persiguen objetivos de profundización y mejora personal aumento de la frecuencia y calidad de las interacciones. El juego colectivo complementa todas las características atribuidas a los grupo y sus dinámicas, como; asociación definible (nombre de los grupos de

juego, nombre del juego), conciencia de grupo(percepción colectiva de unidad), participación en los mismos propósitos,(los grupos de juego poseen metas), dependencia recíproca, actuación de forma unitaria y estructura interna (jugadores ayudan unos a otros para alcanzar los propósitos), actuaciones de forma unitaria (las acciones de juego son colectivas para resolver las situaciones) y estructuras internas (los grupos de juego tienen distribuidos los roles, según la propuesta del juego y las preferencias o reglas que se consideren).

Por último Fabra citado por Navarro (2002) afirma que las ventajas que contiene el juego, como técnica de grupo, son las derivadas de la motricidad y el conjunto de series que promueven, la variedad de formas (juego de expresión, de conocimiento, cooperativos, de resolución de conflictos etc.) Que pueden presentar, y la improductividad y escaso prejuicio social que se le concede, lo que supone que los participantes no se planteen algo trascendente o dedicado en sus relaciones.

Dentro de sus respectivos marcos de referencia, las conceptualizaciones y reflexiones teóricas de diversos autores se desglosan a continuación las teorías modernas acerca del juego desde la perspectiva de la psicología.

1.3. Teorías modernas acerca del juego

1.3.1. Teoría piagetiana

Piaget (1932 a 1966) citado por Linaza y Maldonado (1987) ha proporcionado un conocimiento del juego infantil hasta su momento desconocido, como era el relativo a cómo el juego ha evolucionado con arreglo al desarrollo de conocimientos. Esta perspectiva de estudio servía para explicar cómo al juego se accede por grados de capacidades que dependen de la evolución del pensamiento infantil. Se podrá afirmar, siguiendo a este autor, que una de las variables más importantes en explicación del juego infantil reside en el desarrollo.

El proceso de asimilación-acomodación justifica el aprendizaje; ambas frase son complementarias. La adaptación inteligente resultante supone un equilibrio entre

los dos mecanismos; cuando no está en equilibrio, la acomodación, o ajuste al objeto, puede predominar sobre la asimilación; entonces no se haya ante la imitación. O, por el contrario, puede predominar la asimilación cuando el sujeto relaciona la percepción con la experiencia previa y la adapta a su necesidad, es decir: el juego. Es una asimilación que consiste modificar la información de entradas de acuerdo con las exigencias del individuo. El juego en la imitación es parte integrante del desarrollo de la inteligencia y, por tanto, pasan por los mismos periodos. Linaza, J. y, Maldonado, A. (1987). Los Juegos y el Deporte en el Desarrollo Psicológico Del Niño.

Siguiendo con Piaget clasifica el juego en base al desarrollo en tres grandes manifestaciones: Juego sensorial motor, Juego simbólico, Juego de reglas.

- Juego sensorial motor: es un precursor del juego y se basa en la repetición de movimientos, de ahí que sea un aspecto de la asimilación, o lo que es lo mismo: la repetición de un hecho para adaptarse y consolidar su resultado. Una vez aprendida la acción, se repetirá una y otra vez y este procedimiento es el juego. El placer funcional y el placer de ser causa surgen de la repetición de acciones a medida que el niño las va dominando durante el desarrollo.
- Juego simbólico: al principio, este tipo de juego cumple la misma función que el juego funcional en el desarrollo del pensamiento pre operacional, siendo éste mecanismo el mismo de la asimilación, pero ahora para la organización y repetición del pensamiento en función de las imágenes y símbolos conocidos. Más tarde también se asimilan e integran las experiencias emocionales del niño, de manera que es frecuente la tergiversación de la realidad en forma de fantasía. Por último, el simbolismo se acerca más objetivamente a los demás y se caracteriza por una conciencia de lo real; se considera como simbolismo colectivo.

- Juego de reglas: la última expresión del juego infantil, que ya se asemeja al comportamiento habitual del adulto. El autor distingue que la regla es practicada y que a cada nivel de práctica corresponde un grado de conciencia de ella. La regla, primeramente es utilizada de manera egocéntrica; más adelante se da una cooperación naciente, intentando dominar a los demás con la regla; finalmente los juegos se regulan minuciosamente distinguiendo con claridad la regla y sus matices. Por otra parte, la conciencia de la regla en primer lugar, también es egocéntrica; es decir, que no existe un sentimiento de obligación, externó; posteriormente la regla se percibe con un carácter sagrado; y finalmente, se da la reciprocidad de la regla, es decir que se considera adecuado el intercambio de pareceres respecto a la regla.

En síntesis, cada uno de estos períodos se caracterizan por la reiteración motriz, en el primer caso; por la construcción de símbolos a partir de las distintas capacidades, en el segundo; y, finalmente, por práctica de adquirir un grado de conciencia de la regla para el último de estos tipos.

En su primera obra dedicada al juego, Piaget “El criterio moral en el niño” (1932) aborda la revolución de la moral en infancia, sirviéndose del proceso de práctica y de conciencia de la regla para ello, observa el juego infantil de las canicas y sobre el construye sus tesis. Esta obra, todavía en la actualidad, es una referencia indiscutible para el estudio de la regla en los juegos infantiles y de la evolución del pensamiento con arreglo a la puesta en práctica del convenio. En definitiva, Piaget encuentra en el juego un medio para reafirmar sus planteamientos cognitivistas, aunque también desprende una marcada perspectiva social.

En su libro Piaget “La formación del símbolo en el niño” (1946) estudió el desarrollo de la función simbólica respecto a las estructuras cognitivas que posee el niño. Para el autor, durante una etapa característica, el juego es de naturaleza simbólica pero como una orientación personal en el funcionamiento de las estructuras cognitivas generales. El juego es visto como una actividad como fin en sí misma, que denomina reacciones circulares. El progreso de las conductas

infantiles partiría de este autotelismo al egocentrismo, y de éste a la simbolización colectiva que es donde aparecerían los primeros rasgos de socialización, como tal; este último período es paralelo a los primeros del juego de reglas.

1.3.2. Teoría de la ficción

Claparède (1982) sostiene que el juego persigue fines ficticios, los cuales vienen de la satisfacción a las tendencias profundas cuando la circunstancia naturales dificultan las aspiraciones de la intimidad. Este planteamiento, en el mundo del niño, descubre que el juego puede ser el refugio en donde se cumplen los deseos de jugar con lo prohibido, de actuar como un adulto.

Para el autor, es evidente que el niño considera el juego como una realidad que vive intensamente, pero distingue dos realidades; del mundo de los adultos, y la de su propio mundo lúdico. Cuando los mayores no le permitían realizar algo el niño se refugiaba en el juego.

Por último el autor afirma que el juego es una actitud abierta a la ficción, que puede ser modificable a partir de colocarse en él como sí, y lo que verdaderamente caracteriza el juego es la función simbólica. Para el autor, como para Freud, es la función simbólica la que da rasgo de naturaleza al juego, considerando que en los juegos de los niños puede desarrollarse el protagonismo que la sociedad les niega.

1.3.4. Teoría de la infancia

Buytendijk citado por García y Llull (2009) intentó construir una teoría general del juego, están de inmerso en la discusión en torno a la teoría de Groos (1901) define que la infancia explica el juego, ya que el niño juega porque es joven. Para el autor las distintas peculiaridades de los juegos se explican en los cambios de la conducta de la infancia.

Buytendijk (1969) reduce a cuatro rasgos la dinámica de cambios de conductas en la infancia y que son los que le mueven a jugar:

1. La ambigüedad de los movimientos
2. El carácter impulsivo de los movimientos
3. La actitud ante la realidad opuesta a la gnóstica y centrada en la pasión por el juego
4. La dinámica conductual de la infancia se caracteriza por la corta edad, la timidez y la presteza en avergonzarse, lo que entrañan los movimientos hacia el objeto y desde el objeto.

Para el autor “el jugar es siempre jugar con algo” cuando hay aproximación a las cosas, de ahí su discusión con Groos (1901) que reconoce como juego las actividades dinámicas de los animales. Buytendijk (1969) también critica la idea del juego como manifestación de instintos y considera que la base del juego no está constituida por los instintos sueltos, sino por impulsos más generales. Siguiendo Freud señala tales impulsos:

- El impulso de libertad
- El deseo de función de comunidad circundante
- La tendencia a la reiteración

El juego surge de la interacción con el individuo con relación a las cosas que le rodean; de esta manera, el contexto tiene gran importancia. El objeto de juego debe ser conocido en parte y en parte desconocido, y esta relación se establece a través de ensayos; este conocer-desconocer es lo que crea la imagen o configuración del objeto. Las imágenes constituirán distintas esferas de representación de los objetos y fenómenos; así, el juego pertenecería a la esfera de las imágenes, del mundo de la fantasía. Sostiene el autor que “jugamos siempre con imágenes que, a su vez, juegan con nosotros; el hombre no juega con algo determinado sino con algo que se va configurando en el mismo proceso”

Un aspecto sumamente interesante de la distinción de la esencia y sentido del juego en general, que Buytendijk (1935) se centra en la forma de manifestar el afán de independencia y de vinculación del mundo circundante. Para el autor el

juego y su impulso es una forma de escape a la coacción que tiene espacio para desarrollarse en el juego.

Según Elkonin y Buytendijk (1980) los teóricos preocupados por la construcción de una teoría global acerca del juego aunque, para otros como Claparède, este autor es algo parcial porque no explica el juego de los adultos.

1.3.5. Teoría psicoanalítica

Freud (1932) liga el juego a los sueños por medio del recuerdo de las emociones placenteras que Adelantado (2002) intentan expresarse. Existe una tendencia instintiva al goce (principio de placer), sobre todo al goce sexual, siendo esto el motor de la vida psíquica. Ortega (1992) resume toda la referencia de juego que se encuentran en las obras de Freud entre los años de (1898 a 1932) destacando en Otros sueños típicos (la interpretación de los sueños) el origen lúdico de ciertos sueños que se refieren a acciones imposibles, como volar y encuentra la relación con los juegos de vaivén y deslizamiento.

Freud citado por Ortega (1992) “plantea la conexión de los elementos afectivos y cierta representación o de la naturaleza simbólica que se expresan a través de los sueños, los síntomas y el juego. El pensamiento simbólico está ligado, en esas fechas, a la idea de expresión de los afectos y éstos, a su vez, conectados con el motor instintivo del carácter sexual de los individuos o principio del placer” (pp.77).

Freud en el libro “Psicopatología de la vida cotidiana” (1901) se hace referencia a la expresión del inconsciente en las actuaciones cotidianas relacionándose con los juegos de adultos tales como las prendas. En este ejemplo de juego descubre las relaciones libidinosas de las personas. De esta manera, “los juegos incluyen un mensaje inconsciente reprimido que domina la actuación de la vida cognitiva, afectiva y social”.

Freud en su libro “Tres ensayos para una teoría sexual” (1905) hay una referencia a los juegos sexuales, basados otra vez en el movimiento regular y repetitivo que

se puede observar, a veces en los niños. Relación a esa tendencia infantil con la simpatía de los niños con los objetos como trenes y vehículos, y con los deseos de ser conductores. Para Freud esta es la causa de los posteriores trastornos en los viajes de los adultos.

A su vez relaciona el juego con la catarsis, con la vida artística. Para el autor, “el drama teatral tiene como finalidad despertar la piedad y el amor, provocando así la catarsis de las emociones”. “El niño de juego se identifica con los personajes igual que el adulto lo hace con los participantes en el drama”. (pp.77)

Freud en su libro “Tótem y tabú” (1912) encontró una asociación entre el juego, el arte y la magia primitiva, para él los tres deseos insatisfechos son el principio del placer. Hasta este momento, la obra de Freud se había centrado en explicar el juego como satisfacción de impulsos insatisfechos, y frente a esto solamente se oponían la fuerza de lo sociocultural y de la educación. La continuación de la obra de Freud varía, respecto a los juegos, en que hay una fuerza impulsora anterior al deseo, y es la del instinto de muerte o tendencia destructiva (Más allá del principio del placer, 1920). Este autor estudió un caso, el de su nieto, mientras jugaba con gestos, afirmando sus postulados, todos ellos cargados de gran simbolismo. En definitiva, la causa de la repetición en el juego es debida a un impulso más profundo que el deseo; tendencia a la quietud o instinto de muerte. Freud abandona aquí, parcialmente la interpretación del principio del placer como el motor originario del juego.

En otros textos, como “Inhibición, síntoma y angustia” Freud (1925) “Reafirmada teoría de lo traumático es expresión en el juego” Freud en 1931, sostiene que el juego del niño transforma imaginativamente las vivencias de pasividad mediante acciones activas, como jugar a médicos, jugar con muñecas.

1.3.6. Teoría sociocultural

Vygotsky citado por Gordon y Browne (2001) considera que todo lo relacionado con lo lúdico están infiltrados de elementos socio culturales de los que el individuo toma sus símbolos personales. Y que en el juego el pensamiento del infante

funciona un paso más adelante que en las actividades formales. El juego infantil es una verdadera área de desarrollo próximo, el autor considera que en el juego se unen las dos líneas de desarrollo la natural y socio histórica.

Konin (1980) el juego es más una necesidad que está presente durante la actividad lúdica. Se postula la idea de que el pensamiento es un motor capaz de mover el juego; de esta manera, no es la maduración por sí misma, si no el juego el que permite también la maduración. Por otra parte, Vygotsky citado por Yrjö, Reijo y Raija (1999) opina que no es posible comprender por qué se juega por la simple explicación madura activa, es necesario explicar este comportamiento por la naturaleza del juego. Para ello, sea impredecible conocer la evolución de la necesidad psicológica del niño. En cuanto al origen, el autor sostiene que la acción, y que el símbolo es una elaboración de una necesidad no resuelta llevada a afecto por la falta de capacidad para asimilar el impedimento.

Vygotsky (1933) expone que el verdadero juego simbólico comienza cuando hay cierta separación entre la acción y el pensamiento, y esté dirigida a las acciones sobre los objetos. El autor diferencia el juego infantil del juego animal, puesto que para que sean juego es necesaria la interacción de las estructuras perceptivas, porque desde el comienzo de la vida admite que la razón social dirige y mediatiza la actividad humana. La experiencia personal marcada por la influencia social abre el símbolo a la razón antropológica y social, lo cual justifica la influencia que las costumbres sociales tienen sobre los juegos infantiles.

Una de las ideas incorporadas por Vygotsky (1933) es considerar que en el desarrollo del juego se unen acción, símbolo y regla. Con ello, el autor quiere expresar que según la forma de jugar, o de juego, este trío de manifestaciones va decantándose más a una u otra parte, pero manteniendo la relación con el todo, y ajustándose al periodo de desarrollo cognitivo que le corresponde al niño.

Elkonin coincide con Vygotsky (1933-1980) en cuanto al origen del juego, que se debe buscar en la relación particular con los objetos, bajo la orientación de los adultos. Igualmente admite que el juego simbólico es una respuesta a las

necesidades y deseos no satisfechos y que producen logros cognitivos. En definitiva, será el papel del adulto el que se tuvo como la articulación sobre la que girará todo el desarrollo. Para Elkonin (1980) la acción lúdica es un tránsito determinado por el objeto, pasando por una acción representada a las acciones de la vida real de las personas.

Los juegos que se tomarán en cuenta para la investigación se desglosan a continuación:

1.4. Juegos Tradicionales Guatemaltecos

1.4.1. Arranca Cebollas

Instrucciones: Se necesita de ocho a doce niñas y niños. Del grupo se elige a dos voluntarios que harán los papeles de un vendedor(a) y un comprador(a). El resto de jugadoras y jugadores son las cebollas y forman una fila, una persona detrás de otra, abrazando la cintura de quien le queda adelante con ambos brazos. El jugador o jugadora que está a la cabeza de la fila, es la Macolla(o la cabeza de la cebolla) quien se abraza a un árbol o poste con todas sus fuerzas para luchar por no ser arrancada cuando se realicen las acciones.

Desarrollo:

Comprador: buenos días, me vende unas cebollas

Vendedor: sí, pero las tiene que ir a arrancar

El comprador inicia a arrancar las cebollas empezando desde el final de la fila, separando la última cebolla a la fuerza tirando desde atrás, luego repite la acción con las demás. Las personas que va logrando separar van uniendo sus fuerzas a esta para ayudarlo a arrancar a todas las cebollas que faltan, una por una o las que se desprendan, hasta lograr separar al niño o niña que hace el papel de la Macolla. Al terminar este proceso, se cambian los papeles entre vendedor(a) y comprador(a) y se reinicia el proceso. Gana quien logra hacer menos tiempo en arrancar las cebollas.

La táctica más efectiva es colocar a la persona más fuerte como Macolla (cabeza de la cebolla) y después de está seguirán en orden las que tienen más fuerza hasta colocar al final de la cola a la persona menos fuerte; de esa cuenta se garantiza que el comprador pueda arrancar sólo una cebolla a la vez y haga el mayor tiempo hasta llegar a arrancar la Macolla que en realidad es jalada por todo el equipo.

1.4.2. El Avioncito

Instrucciones: Pueden jugarlo entre dos personas o más.

Se dibuja el avión con cal o simplemente rayando el suelo con un pedacito de madera. El avión va a medir aproximadamente tres metros y medio de largo de cabina a cola, por un metro y medio de ancho en las alas. La cabina es un círculo de un metro de radio y finalmente el resto del fuselaje de setenta y cinco centímetros de ancho en los nueve cajones o nueve casillas en los que se divide.

Los jugadores negocian el orden en que les tocará participar en el juego porque sólo puede participar uno a la vez.

Desarrollo: Cada jugador o jugadora en el orden preestablecido lanzará una ficha que puede ser una piedrecita, tapita, moneda, madera, etc. Que trata de colocar en la primera casilla de la cola del fuselaje; a partir de este momento y durante esté en tránsito, sólo puede usar un solo de sus pies para saltar.

Con un pie al aire, se agacha a tomar la piedra que ha colocado en la primera casilla, luego se pone erguido y salta para caer en la segunda casilla sin tocar la casilla que utilizó para depositar la ficha. Luego continúa saltando procurando pararse con el mismo pie en todas las casillas, y alas hasta llegar a la cabina donde sí puede utilizar los dos pies en el momento de dar la vuelta pero sin tocar las líneas en todo su recorrido. Regresa del mismo modo y al salir del avión vuelve a lanzar la ficha pero ahora la deberá colocar en el segundo cajón y repite el proceso que al terminar utilizará la tercera casilla y así sucesivamente hasta llegar a la cabina o ser penalizado en su intento.

Se penaliza con la suspensión parcial de la persona jugadora quien debe esperar con su ficha en el cajón donde esta estaba cuando se le penalizó. La persona esperará a que haya una participación de todas las personas que están jugando para reiniciar su intento.

Nadie debe pararse en las casillas donde haya una ficha, de modo que si hay fichas en dos, tres o más casillas continuas el grado de dificultad para saltar en un pie y sin pisar las líneas del avión, es mayor.

Las causas por las que se puede ser penalizado pueden ser:

- cuando la ficha no cae en el cajón o casilla que corresponde
- cuando la persona se para sobre una línea o trazo del avión
- cuando se es incapaz de dar un salto largo porque dos o más casillas continuas están ocupadas con ficha
- cuando cansada(o) utiliza los dos pies o se apoya con una mano para alcanzar la ficha.

Gana el primer jugador o jugadora que logre pasar todas las casillas, alas y cabina.

1.4.3. El Barrilete

Instrucciones: Construir el barrilete con material de desecho y papel de china.

Se construye la armazón del barrilete amarrando con hilo de sastre unas varillas de palma de coco u otro material equivalente que sea flexible, construyendo la armazón de una figura geométrica que puede ser un círculo o hexágono; luego se cubre con papel de china que se pega con engrudo de yuquía en la parte delantera de la armazón. Con una aguja se amarran hilos de tres puntos equidistantes (los frenillos) uno en el centro de la figura y los otros dos de dos puntos que al hacer el nudo se forma un triángulo perfecto con los hilos y de este nudo se atará el hilo que servirá para elevarlo. De dos puntos de la parte baja de la figura se centra la cola del barrilete que le dará más estabilidad en el aire.

Este juego se practica en el mes de noviembre y principios de diciembre, que son los meses en que hay temporada de vacaciones en las escuelas y corre más viento.

Desarrollo: Los participantes se preparan con su barrilete y lo sueltan cuidando que el viento esté en contra del movimiento que hacen con el hilo para que este se eleve. Otra modalidad consiste en pedir a otra persona que detenga el barrilete contra el viento, la persona que lo elevará se coloca a unos veinte metros de distancia tomando el hilo con una de sus manos que levanta sobre su cabeza y luego corre por espacio de unos treinta metros tirando del barrilete que al encontrar la oposición del viento se eleva. Cuando el corredor se detiene ya el barrilete está a una altura suficiente donde la corriente de aire es mayor y sigue elevándose con facilidad.

Los barrileteros hacen varias competencias a saber:

- **Reconocimiento al más presentable:** es el reconocimiento que se hace al diseño más simétrico, que tiene colores bien matizados y que tiene la capacidad de volar.
- **Reconocimiento como ganador:** a quien tiene el barrilete que llegó más alto y que se pudo bajar, o que tuvo la capacidad de tenerlo más tiempo en el aire y luego lo recupera.
- **El cola de mico;** que consiste en acumular en una mano unos cinco metros de hilo del barrilete que está en las alturas, sin romper el hilo, luego se suelta el hilo y el barrilete cobra la distancia que tenía antes dando un golpe fuerte que muchas veces rompe el hilo. El resultado es que el barrilete se pierde y quienes logran bajar su barrilete después del efecto cola de mico se considera bueno para volar el barrilete.

- **El telegrama:** Consiste en tomar papelitos de unas tres pulgadas cuadradas en los que se escriben mensajes que quieren hacer llegar a Dios, el sol, la luna, un ser querido que ha muerto, etc. Se abre un boquete al centro del papel para poder pasar el cono del hilo a través del papel a modo que quede colocado en la línea de hilo. Con la mano se lleva a determinada altura y de ahí en adelante el efecto del viento hace que dicho telegrama llegue hasta el barrilete. Cuando se logra bajar el barrilete el jugador comprueba que el telegrama llegó al barrilete y por lo tanto se cumplió con el objetivo propuesto.

1.4.4. Juego del Bote Perdido

Instrucciones: un grupo de niñas y niños toman un bote o botella de plástico que esté limpio el cual servirá de objeto perdido. Uno de los niños o niñas acepta ser quien deberá esconder un bote de plástico mismo que el grupo deberá encontrar.

Desarrollo: El grupo se coloca de espaldas hacia la persona que esconderá el bote; mientras están de espaldas cuentan en voz alta hasta cien, vigilándose entre sí para que nadie vea hacia el lugar donde se ha quedado la persona que está escondiendo el bote. Al llegar el conteo hasta cien, corren a buscar el bote que ya ha sido escondido. El niño o niña que esconde el bote tendrá que orientar al grupo diciéndoles frío que significa (que está muy lejos de donde está el bote) o caliente (que significa que está muy cerca de encontrar el bote) La persona que lo encuentra gana la ronda y pasa a ser quien esconda el bote para la próxima ronda.

Ganador(a): Se declara ganador(a) a quien encuentre más veces el bote luego que la mitad de niños y niñas del grupo lo ha encontrado al menos una vez.

1.4.5. Juego del Capirucho

Instrucciones: Contar con un capirucho de madera o plástico que es un cilindro hueco abierto por la parte de abajo y cerrado por la parte de encima de donde

pende un hilo que detiene un palillo. Puede ser fabricado por el propio jugador o comprado en el mercado.

Desarrollo: Los jugadores se colocan en fila, tomando el palillo del capirucho en una mano haciendo pinza con los dedos pulgar e índice quedando colgada al aire la parte cilíndrica. A la orden de empezar, los jugadores hacen movimientos en el palillo para que el capirucho se eleve y se introduzca en el palillo. Cada vez que un jugador acierte obtendrá un punto y así sucesivamente ira acumulando puntos hasta finalizar el tiempo, quien obtuvo mayor punteo es el ganador.

1.4.6. Juego de Cincos

Instrucciones: Poseer un número determinado de cincos o canicas según la modalidad que se deba jugar.

Modalidades:

- **La Tortuga:** Se dibuja en el suelo una figura en forma de óvalo a la que se le denomina La Tortuga. A unos cuatro metros de distancia se dibuja una línea adyacente a la tortuga a la que se le denomina la raya. Cada jugador coloca la cantidad de cincos o canicas convenida y tira hacia la raya procurando quedar sobre ella. Quien queda más cerca o encima de la misma ganará el primer turno y en caso de que dos queden a la misma distancia se define que la segunda persona que tiró, le quita el lugar a la primera que tiró. Los jugadores tiran su cinco con dirección a la tortuga, tratando de sacar uno o más cincos y sigue tirando hasta sacarlos todos o falla en uno de sus tiros. Luego tira quien habían quedado en la segunda posición y así sucesivamente hasta que tira el último o se han terminado los cincos que habían en la tortuga. La cantidad de cincos que logre sacar cada jugador se los queda como premio para repetir el mismo proceso. Al final gana quien más cincos obtuvo.

- **Los tres hoyitos:** Se perfora con una tapita de botella tres hoyitos en línea y se dibuja una raya igual que la modalidad anterior. Los jugadores tiran a la raya para disputarse el primer lugar para lanzarse a los hoyitos, mismos que se conquistan al introducir un cinco dentro de cada uno. Gana quien introduce primero su cinco en los tres hoyitos y elimina los demás haciendo contacto con su cinco al cinco del adversario. A esta acción se le llama quemar, y cuando alguien es quemado sale del juego. El ganador debe quemar a todos sus adversarios.

1.4.7. Juego Carrera de Encostalados

Instrucciones: Debe contarse por lo menos con dos jueces uno de salida y otro de entrada a la meta, se marca en el suelo o grama con cal la línea de salida y la línea de meta que debe estar a 50 metros; un grupo de competidoras y competidores con un costal cada uno, cuidando que todos los costales sean de las mismas dimensiones. Puede hacerse competencias mixtas, por estaturas y edades y por género.

Desarrollo: Los jueces revisan que todas y todos los competidores introduzcan su cuerpo hasta la altura de la cintura, a esa altura la o el competidor deberá sostener el costal con ambas manos. El juez de salida los coloca en fila parados sobre la línea de salida y ordena la salida.

Las competidoras deberán avanzar a la meta saltando con medio cuerpo dentro del costal y el juez de salida acompaña al grupo de competición vigilando que no salgan del costal o den pacitos. Cuando alguien pierde el equilibrio y cae, deberá reanudar sin salirse del costal y sin bajarlo de la mitad de su cuerpo.

El juez de meta se coloca en una punta de la línea de meta viendo sobre la línea para registrar quienes entran en los tres primeros lugares.

1.4.8. Juego del Escondite

Instrucciones: Se necesita de un grupo de niñas y niños y de un espacio donde haya objetos, inmuebles, árboles u otros elementos donde poder esconderse.

Desarrollo: Se elige dentro del grupo a un jugador para que desempeñe la acción de buscador. Una vez nombrado se apoya en un árbol o pared cerrando sus ojos y contando en voz alta de 1 hasta 50.

Mientras el buscador cuenta los demás jugadores corren a esconderse. Cuando el buscador termina de contar grita la siguiente frase: “me voy por la punta del cuero y si no los hallo, mejor me muero”. Acto seguido empieza a buscar y conforme los vaya encontrado el buscador dirá en voz alta el nombre cada persona encontrada.

La meta del buscador es encontrar a todos los niños a quienes los encierra en un círculo del cual no podrán salir si no se dan ciertas condiciones. Si por la prisa uno de los jugadores encontrados solo pone un pie dentro del círculo, este podrá pararse en el lugar donde estuvo contando el contador y si no es detenido a tiempo, podrá gritar: “salvación para todos mis amigos”.

Si el escapado tiene éxito significa que el buscador debe volver a contar de 1 a 50 y se vuelvan a esconder hasta encontrarlos y reunirlos a todos.

Cuando el buscador tiene éxito y encuentra a todas y todos, le tocará hacer el papel de buscador al primer jugador o jugadora que encontró.

1.4.9. Juego de la Gallina Ciega

Instrucciones: Se necesita de un grupo de niñas y niños y un pañuelo o lienzo de tela. Dentro del grupo se escoge o sortea a un jugador o una jugadora para que desempeñe el papel de la gallina ciega a quien se le vendan los ojos con el pañuelo o lienzo de tela para que no pueda ver.

Desarrollo: Las y los jugadores se colocan en círculo tomados de las manos y quien hace el papel de la Gallina Ciega es colocado en el centro de la rueda. La rueda empieza a girar y las y los jugadores repiten gallina ciega, gallina ciega todo el tiempo. El objetivo de la gallina ciega es tocar a uno de los jugadores pero cuando

se acerca a ellos estos se retiran tirando con fuerza del círculo que toma formas caprichosas sin que nadie se suelte de las manos.

Premio al esfuerzo: Cuando la gallina ciega logra tocar a una o un jugador, se libera del vendaje de los ojos y la persona jugadora que ha sido tocada toma el rol de gallina ciega y se repite el proceso.

1.4.10. Juego del Gato y el Ratón

Instrucciones: Pueden jugarlo por género o en forma mixta. Se necesita de un grupo de niños y/o niñas, de donde se elige a dos personajes. Uno que hará el papel de Ratón, generalmente más veloz y fuerte; y el otro que hará el papel del gato.

Desarrollo: Se forma un círculo con las y los jugadores tomados de las manos. Tanto el ratón como el gato inician el juego colocados en la parte exterior del círculo pero en puntos diferentes de modo que queda uno frente al otro separados por el círculo.

Los dos actores principales realizan el siguiente diálogo:

(El Gato) Ratón, ratón que estás haciendo ahí.

(El Ratón) Comiendo papel y tuza

(El Gato) ¿No me das?

(El Ratón) ¡No te doy!

(El Gato) En la esquinita me esperas

(El Ratón) ¡Que te espere el diablo!

Una vez terminado el diálogo, el gato inicia a toda prisa la persecución del ratón, quien puede correr alrededor del círculo y cuando sabe que hay riesgo inminente de ser cazado, puede entrar al círculo para protegerse.

El papel de las y los jugadores del círculo es estar atentos para proteger al ratón y evitar que el gato lo atrape, permiten que pueda entrar y salir cuando lo necesite.

Pero tratan de evitar a toda costa que el gato haga lo mismo, de modo que cuando el gato intenta entrar por un punto, aquí se redobla la fuerza con movimientos tácticos como unir los cuerpos, agacharse juntos, usar cuerpo y extremidades.

Como el gato es generalmente uno de los jugadores más fuertes logra romper las barreras que le interponen y logra entrar al círculo. En ese momento el ratón sale del mismo y al gato le corresponde luchar para salir del mismo con la oposición del círculo.

Cuando el gato logra cazar al ratón termina esa ronda y se elige otra pareja para interpretar los personajes para reiniciar el juego.

1.4.11. Juego de Matado

Instrucciones: Se dibuja en el suelo un rectángulo de dimensiones suficientes (15 X 25 metros) y se divide en cuatro partes iguales dibujando dos líneas divisorias que unen las líneas del lado largo del rectángulo. Las dos áreas centrales del rectángulo se denominan área de ataque y las dos áreas posteriores se denominan área o base de muertos. Se necesita una pelota de plástico, un grupo de 12 a 20 personas o jugadores quienes forman dos equipos y una ficha para sortear quién tira primero.

Desarrollo: Cada equipo se coloca en el área de ataque colocando tres jugadores como referencia uno en cada punta delantera y otro al centro de su línea de ataque. El jugador que tiene la pelota inicia el primer ataque tirando la pelota con la intención de tocar con la misma a cualquiera de los jugadores contrarios quienes hacen todo tipo de movimientos para evitar ser tocados por la pelota o tratan de interceptarla en el aire con las manos. El equipo que recibió el balón hace el mismo procedimiento.

Cuando un jugador es tocado por la pelota, se dice que está muerto y pasa al área o base de muertos del equipo contrario.

Gana el equipo que logre mandar al área de muertos a todos los integrantes del equipo contrario.

1.4.12. Juego de Mar y Tierra

Instrucciones: El campo de juego es un espacio libre donde se dibuja una línea en el suelo. Se necesita un grupo de niñas o niños (jugadores) de donde se elige a un o una juez de juego.

Desarrollo: Todos los jugadores se paran frente a la línea dibujada y el juez de juego les indicará que están parados en la tierra y la parte del otro lado de la línea se llama mar. Les indica que irá diciendo indistintamente las palabras mar y tierra, pero que cuando escuchen tierra todos deberán saltar a la tierra y cuando diga mar todos deben saltar al mar.

El juez inicia gritando "tierra", "mar", "mar", "tierra", "tierra", "tierra", "tierra" indistintamente tratando de hacer equivocar a los jugadores quienes están saltando del mar a la tierra, en la tierra, en el mar cuantas veces el juez grite, al compás que él marca. Cuando un niño se equivoca, sale de la formación y el último que queda es el ganador.

Otra modalidad es que a los primeros tres que se equivocan se les pide una prenda la cual deben rescatar haciendo una penitencia que es impuesta por el grupo. Las penitencias pueden ser: cantar una canción, bailar, presentar a la novia o al novio, al jefe, al suegro o a la suegra (la persona presentada es alguien a quien eligen del mismo grupo).

1.4.13. Juego de Mata-tero-tero-la

Instrucciones: Se necesita un grupo de entre 6 a 15 niñas o niños. Se elige a una persona que hará el papel principal que es el de reclutador de personas para que desempeñen un trabajo u oficio.

Desarrollo: Los jugadores se colocan en línea tomados de las manos; el reclutador de gente se coloca frente a ellos y canta el canto para solicitar que le den a una persona para que realice un trabajo determinado. Mientras esta persona canta, avanza hacia adelante y los de la línea retroceden.

Terminados sus versos, los de la fila le responden cantando otros versos entablando el diálogo mientras avanzan y el reclutador retrocede. El dialogo se mantiene hasta que convence a una persona de línea y esta se pasa al lado de él. Luego se repite el proceso hasta que logra convencer a todas y todos pasándolos a su lado.

Canto:

(Reclutador) Buenos días mi señorío mata-tero-tero-la

(Grupo) ¿Qué quería mi señorío? mata-tero-tero-la

(Reclutadores) Yo quería a uno (a) de sus hijos (as) mata-tero-tero-la

(Grupo) ¿Cuál de todo le gustaría a usted? mata-tero-tero-la

(Reclutador) Yo quería a María, (nombre del jugador que desee) mata-tero-tero-la

(Grupo) Y ¿Qué oficio le pondría? mata-tero-tero-la

(Reclutador) Le pondremos de cantante (nombre del oficio) mata-tero-tero-la

(Persona elegida) Ese oficio no me agrada mata-tero-tero-la.

(Reclutador) La pondremos de doctora mata-tero-tero-la

(Persona elegida) Ese oficio si me agrada mata-tero-tero-la

(Grupo) Y aquí la (lo) tiene y a las órdenes de usted.

1.4.14. Juego de piedra papel o tijera

Instrucciones: Se necesita un grupo de personas, las y los jugadores utilizarán sus manos y la boca y su imaginación para representar una piedra con el puño cerrado, papel con la mano abierta y tijeras haciendo el movimiento de abrir y cerrar las hojas de una tijera con sus dedos índice y medio de una mano.

Desarrollo: Se elige a una pareja para que inicien el juego, colocándose una frente a otra escondiendo sus manos en la espalda, a una señal determinada los

dos niños o niñas hablan al unísono diciendo: “piedra, papel o tijeras uno, dos, tres, ya”; al mismo tiempo los jugadores deberán sacar una de sus manos haciendo una de las señas descritas. La persona que pierde la partida es eliminada y otra toma su lugar para jugar contra el ganador, luego se van eliminando uno a uno hasta quedar un sólo ganador.

- La piedra es representada con un puño
- El papel se representa con la palma de la mano
- La tijera con los dedos índice y medio; abiertos.

Interpretación

- Si uno saca piedra (puño) y otra tijeras (dedo índice y medio), quien saca puño gana porque la piedra puede quebrar la tijera.
- Si uno saca piedra y el otro papel (palma de la mano); gana quien sacó papel porque el papel envuelve a la piedra.
- Si alguien saca papel y la otra, tijeras, gana quien sacó tijeras porque las tijeras cortan el papel.
- Si las dos personas sacan lo mismo, hay un empate y se repite la acción.
- la piedra es más fuerte que las tijeras por que las rompe y las tijeras cortan el papel y el papel envuelve a la piedra

1.4.15. Juego del Placa-placa Policía

Instrucciones: Se necesita un grupo de niñas y niños, el grupo se divide en equipos de juego; un árbol que desempeñará la función del banco y una pared que desempeñará la función de La cárcel.

Para formar los equipos, se pide a un niño o niña que cierre sus ojos y ponga la palma de su mano sobre ellos pidiendo que incline su cabeza a la altura de su cintura a modo que no pueda ver hacia adelante, atrás ni a los lados. Usando la imaginación se supone que ese niño se ha convertido en mesa, otro niño le dará unas palmaditas en la espalda diciéndole placa-placa policía, dime quién es este señalando a cualquiera del grupo. La mesa contestará policía o ladrón. De esa

cuenta se tendrá el equipo de policías y el de ladrones con la misma cantidad de miembros cada equipo.

Desarrollo: Todas las acciones que realizan los ladrones tienen como objetivo robar el banco, hacen su plan y lo ejecutan. Cuando los policías se dan cuenta que hay intento de robar el banco o lo están robando empieza la persecución de policías a los ladrones.

Al ser atrapado un ladrón, un policía le da palmaditas en la espalda diciendo;

Placa, placa policía uno, dos, tres. Con esta señal se sabe que la persona atrapada queda encarcelada.

Al atrapar a todos los ladrones y ponerlos en la cárcel, se intercambian los funciones y se repite el proceso en otra ronda del juego.

Gana el grupo que hace menos tiempo en encarcelar al otro.

1.4.16. Juego de Saltar la Cuerda

Instrucciones: Se necesita un grupo de niñas y niños, una cuerda o lazo. Puede hacerse en forma colectiva por equipos en una sola cuerda o individual, cada jugador con su cuerda. Un espacio de diez metros de longitud. En el espacio se marcan dos líneas, una de salida y la otra de meta.

Modalidad Grupal: Dos jugadores hacen el movimiento de dar vueltas a la cuerda tomándola de ambos extremos; la cuerda en movimiento describe una curvatura que toca el suelo y se dilata hacia afuera cuando está en aire, dejando un espacio entre el suelo y el lazo constantemente. La idea es saltar en ese espacio sin que el lazo toque los pies ni la cabeza. El grupo se pone en línea y van entrando al área de salto por un extremo de la cuerda y saliendo por el otro extremo. Quien tiene contacto con el lazo o cuerda, es eliminado.

Modalidad individual: Cada jugador lleva su propia cuerda que toma de ambas puntas una en cada mano. Luego haciendo movimientos ininterrumpidos, pasa la cuerda sobre su cabeza y por debajo de los pies. Gana quien más saltos pueda

dar. Quien es más rápido, quien tarda más tiempo; según el acuerdo previo al inicio del juego.

1.4.17. Juego de Tenta Fruta

Instrucciones: Un grupo de niñas y niños, velocidad para correr, destreza para esquivar al adversario, conocimiento de nombre frutas y habilidad para decir el nombre de una fruta cuando sea necesario.

Desarrollo: Se elige a una persona voluntaria que realiza el papel de perseguidor y transmite la tenta. Una vez electo cuenta hasta cinco y comienza a perseguir al grupo con la idea de tocar a alguien, cuando lo logra, la persona alcanzada es contagiada de la tenta y toma el papel del primero.

Recurso de escapatoria: Cuando alguien está a punto de ser alcanzado, tiene la opción de gritar el nombre de una fruta y al decirla queda congelada, de esa cuenta no puede ser contagiada con la tenta. La persona congelada cobra movimiento nuevamente, cuando otro niño lo llegue a tocar pueden moverse.

1.4.18. Juego del Trompo

Instrucciones: Se necesita un grupo de niños y cada uno debe contar con un trompó (que puede ser fabricado por el mismo jugador o comprado en el mercado), pita de cáñamo, un espacio, camino de terracería de unos 50 metros de largo, una meta final representada por un hoyo que también se hace en el suelo con dimensiones suficientes para que pueda caber un trompo.

La competencia inicia cuando cada jugador tira a un círculo marcado en suelo por uno de los jugadores el cual marca con un pie descalzo poniendo el ponto de apoyo sobre el talón y dando la vuelta tocando el suelo con su dedo gordo el cual debe ir un poco inclinado hacia abajo. A dicho círculo perfecto se le domina “El Choy”.

Cada jugador tira al choy tratando de que su trompo pegue con el clavo en el centro que fue marcado con el talón. El tiro es válido si el trompo baila. El jugador que pega más lejos del centro es el sacrificado y deberá colocar su trompo en el choy para que los demás tiren sobre él, tratando de darle con la punta para aboyarlo. Los tiradores toman bailando el tropo en su mano y golpean con el mismo al trompo sacrificado para ir encaminándolo a la meta. Si uno de los tiradores no logra tener ese contacto con el trompo sacrificado mientras el suyo esté bailando, pierde, entonces el sacrificado recoge su trompo y pasa el trompo del perdedor a tomar su papel. Es muy frecuente perder mientras se está en tránsito hacia la meta y cuando se llega, el trompo que es empujado a golpes es colocado dentro del hoyo y cada jugador tiene dos tiros para pegarle y sacarlo del hoyo siempre que su trompo baile.

Si el trompo es sacado del hoyo por el trompo de cualquiera de los jugadores, es sacrificado y se lleva al comedero y cada jugador le pega con el clavo (golpe denominado calazo) las veces que ha sido pactado previo a iniciar el juego.

Si se pasan los tiros de penitencia y nadie logra sacar el trompo del hoyo, el jugador saca su trompo del hoyo con la mano y lo salva de llevarlo al comedero. Con esto termina la ronda e inicia otra.

1.4.19. Juego del Rey o la Reina Pide

Instrucciones: Se necesita de un grupo de niñas y niños de quienes se elegirá por sorteo al Rey o la Reina, el resto del grupo son sus súbditos.

Desarrollo: Quien hace la función de rey o reina, dicta órdenes para que los súbditos las cumplan. El súbdito que cumple primero una orden acumula un punto y todos se preparan para ser el primero en cumplir la siguiente orden para acumular punto. Al final de un número determinado de órdenes se cuenta quien tiene más puntos y esa persona será quien pase a ser la función de rey o reina según sea niño o niña.

Órdenes:

- El rey (la reina) pide un limón (todos corren a buscar un limón).
- El rey (la reina) pide una rosa (todos corren a buscar una rosa)
- El rey (la reina) pide un pollito (todos corren a buscar un pollito)

Al final gana quien fue más veces rey o reina sin incluir la primera ronda que fue tirada a la suerte.

1.4.20. Juego del Yoyo

Instrucciones: Se necesita un grupo de competidores cada uno con un juguete denominado yoyo, un grupo de jueces.

Desarrollo: Los jugadores se colocan en fila a un metro de distancia entre ellos. El juez coordinador irá indicando acción que los jugadores deberán realizar y cada juez observa a determinado número de jugadores para garantizar que la habilidad solicitada ha sido bien realizada.

Algunas Habilidades con el yoyo.

- **El Dormilón:** Consiste en tirar el yoyo hacia abajo y dejarlo en suspensión por espacio de unos segundos para luego hacerlo subir con la pita enrollada.
- **Vuelta al mundo:** Inicia con el dormilón, en el momento en que el trompo está suspendido, es aprovechado para marcar un círculo en aire con el yoyo, para luego regresarlo a la mano ya con la pita enrollada.
- **El Perrito:** Comienza con el dormilón y cuando el yoyo queda en suspensión se coloca en el suelo para que ruede y avance hacia adelante.
- **El columpio.** Inicia con el dormilón y cuando el yoyo está suspendido el jugador recoge la cuerda dejando un espacio para mecer el yoyo dentro de este. Luego lo suelta y lo hace subir enrollado.
- **La garrapata:** El jugador tira el yoyo y este queda prendido en la entrepierna del pantalón (el pantalón debe ser de tela suave quedar holgado).

Los juegos tradicionales guatemaltecos son un medio de enseñanza-aprendizaje principalmente de los elementos culturales. La práctica de estos juegos les permite a los adolescentes adaptarse a cualquiera de los ambientes sociales (familiar, escolar, comunidad, etc.) porque se les facilita el desarrollo de algunas de las habilidades sociales mismas que son importantes para que los adolescentes se expresen en la sociedad y puedan valerse por sí mismos y que en un futuro sean ciudadanos activos y participen en el desarrollo de su país.

II. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Guatemala es un país con una diversidad cultural y de tradiciones; entre ellas se podrían incluir los juegos tradicionales, ya que la mayoría de niños guatemaltecos los practican desde la edad pre escolar hasta la pre-adolescencia. Se considera que estos juegos podrían facilitar el aprendizaje de los valores culturales de la sociedad.

Los juegos tradicionales no requieren de tecnología, han sido transmitidos de generación en generación. Una de sus características es que en Guatemala los juegos son practicados por más de un integrante de la familia.

En cada región pueden variar los nombres del juego y las reglas, pero persiguen un mismo objetivo. Cabe mencionar que los juegos tradicionales en Guatemala pueden ser el medio para desarrollar habilidades sociales ya que estas son respuestas aprendidas y no son rasgos de personalidad, estas habilidades permiten al ser humano mantener las relaciones sociales.

Las dificultades que en ocasiones pueden aparecer en las relaciones sociales se recogen en la denominación genérica de déficits en habilidades sociales, y tienen como principal consecuencia la manifestación de una serie de comportamientos anómalos, que se pueden englobar en dos categorías: comportamientos agresivos o violentos y comportamientos pasivos o de inhibición

En la actualidad los juegos tradicionales se han ido sustituyendo por la tecnología, y es por esto que surge la necesidad de profundizar este tema, lo cual da lugar a la siguiente pregunta:

¿Cuáles son las Habilidades Sociales en los adolescentes que practicaron juegos tradicionales guatemaltecos durante su niñez?

2.1 Objetivos:

2.1.1 Objetivo General

Conocer las Habilidades Sociales en los adolescentes que practicaron juegos tradicionales guatemaltecos durante su niñez

2.1.2 Objetivos específicos

Describir cuáles habilidades sociales son desarrolladas en los adolescentes que practicaron juegos tradicionales guatemaltecos durante su niñez.

Determinar las habilidades sociales deficientes en los adolescentes que practicaron juegos tradicionales durante su niñez.

2.3 Variables de investigación

- Habilidades sociales
- Juegos tradicionales

2.4 Definición de variables

2.4.1 Definición conceptual

Habilidades sociales:

Según las palabras de Caballo (1986): "La conducta socialmente habilidosa es ese conjunto de conductas emitidas por un individuo en un contexto interpersonal que expresa los sentimientos, actitudes, deseos, opiniones o derechos de ese individuo de un modo adecuado a la situación, respetando esas conductas en los demás, y que generalmente resuelve los problemas inmediatos de la situación mientras minimiza la probabilidad de futuros problemas." (pp.6)

Juegos tradicionales:

Según Trigueros (1998) citado por García, R. (2010). En la revista Unidad Didáctica: Aprendemos juegos populares y tradicionales canarios son "Aquellos juegos que se transmiten de generación en generación, pudiéndose considerar específicos o no de un lugar determinado" (pp.1)

2.4.2 Definición Operacional

Habilidades Sociales: según Hersen y Bellack citados por Caballo, V. (2007). "la capacidad de expresar interpersonalmente sentimientos positivos y negativos sin que dé como resultado una pérdida de reforzamiento social". (pp.5)

Juegos Tradicionales: son todos aquellos juegos que se practican en una cultura y contiene elementos culturales como los juegos descritos en la presente investigación.

2.5 Alcances y límites

La presente investigación determinó las habilidades sociales que más se desarrollan en los adolescentes que practicaron juegos tradicionales guatemaltecos en su niñez. Dicha investigación seleccionó únicamente a los adolescentes del "Colegio de Ciencias Comerciales San José" que cursan el grado de cuarto bachillerato.

2.6 Aporte

Esta investigación permite conocer las Habilidades Sociales que se desarrollan cuando se practican juegos tradicionales guatemaltecos en la niñez. Será un aporte útil para la psicología ya que en el área rural de Guatemala la mayoría de niños crecen practicando dichos juegos.

Si los resultados revelan que la práctica de juegos tradicionales desarrolla habilidades sociales la institución se beneficiará, ya que podrá promover dichos juegos en grados de primaria.

Éste trabajo servirá de información para otros profesionales específicamente a psicólogos y maestros porque les brindará una visión más profunda cuando se encuentren ante adolescentes que presentan carencia en el desarrollo de sus habilidades sociales.

III. METODO

3.1. Sujetos

El trabajo de campo de la presente investigación se llevó a cabo en el municipio del Puerto San José, la muestra que se tomó en cuenta es un grupo de 25 adolescentes guatemaltecos entre 15 y 18 años de sexo masculino y femenino, del “Colegio de Ciencia Comerciales San José”. El tipo de muestra fue seleccionada por medio de un cuestionario en el cual tenían que: cumplir con una característica, haber practicado por lo menos 15 juegos tradicionales guatemaltecos, durante un año en su niñez.

Cuadro de datos de la población evaluada.

Iniciales de los nombres y un apellido de los participantes	Sexo	Edad	Practico juegos tradicionales
A.F.P.	Femenino	15	Si
A.A.E.	Femenino	17	Si
A.S.B.	Femenino	16	Si
B.A.E.	Femenino	16	Si
D.M.G.	Femenino	17	Si
D.A.A.	Femenino	17	Si
E.E.R.	Femenino	17	Si
H.D.R.	Femenino	17	Si
J.M.S.	Femenino	17	Si
K.J.R.	Femenino	17	Si
L.A.Q.	Femenino	15	Si
M.E.M.	Femenino	18	Si
S.S.R.	Femenino	17	Si
S.M.M.	Femenino	17	Si
D.O.J.	Masculino	18	Si
J.A.M.	Masculino	17	Si
F.R.H.	Masculino	16	Si
J.R.G.	Masculino	17	Si
F.R.M.	Masculino	16	Si
J.M.P.	Masculino	16	Si
M.F.M.	Masculino	18	Si
K.E.A.	Masculino	16	Si
J.M.L.	Masculino	15	Si
O.A.L.	Masculino	16	Si
J.C.Z.	Masculino	16	Si

3.2. Instrumento

Para conocer las habilidades sociales que se desarrollan con la práctica de juegos tradicionales guatemaltecos se utilizó la Escala de Habilidades Sociales, de Gismero, E. (2000). El Test midió, seis Habilidades Sociales importantes para el desarrollo psicosocial del ser humano, estas áreas son las siguientes.

A continuación se describen las seis áreas que evalúa la prueba: según Gismero, E. (2000).

I. Auto expresión de situaciones sociales:

Refleja la capacidad de expresarse uno mismo de forma espontánea, y sin ansiedad, en distintos tipos de situaciones: reuniones sociales, grupos, tiendas, colegios, universidades etc. Obtener una alta puntuación indica facilidad para las interacciones en tales contextos y para expresar las propias opiniones y sentimientos.

II. Defensa de los propios derechos como consumidor:

Refleja la expresión de conductas asertivas frente a desconocidos en defensa de los propios derechos en situaciones de consumo tales como no dejar “colarse” a alguien en una fila o en una tienda, pedir a alguien que habla en el cine que se calle, pedir descuentos, devolver un objeto defectuoso, etc.

III. Expresión de enfado o disconformidad:

Refleja la capacidad de expresar enfado o sentimientos negativos justificados y/o desacuerdo con otras personas. Una puntuación baja indicaría la dificultad para expresar discrepancias y el preferir callarse lo que a uno le molesta con tal de evitar posibles conflictos con los demás (aunque se trate de amigos o familiares).

IV. Decir no y cortar interacciones:

Refleja la habilidad para terminar interacciones que no se desean mantener tanto con un vendedor como con amigos que quieren seguir charlando en un momento en que se quiere interrumpir la conversación, o con personas con las que no se desea seguir saliendo o manteniendo la relación, así como negarse a prestar algo cuando les disgusta hacerlo. Se trata de un aspecto de la aserción en que lo crucial es poder decir “no” a otras personas, y cortar las interacciones a corto o a largo plazo que no se desean mantener por más tiempo.

V. Hacer peticiones:

Esta dimensión refleja la expresión de peticiones a otras personas de algo que se desea, a un amigo (que nos devuelva algo que le presto, que haga un favor), o en situaciones de consumo (en un restaurante no traen algo tal como se pidió y se desea cambiar o en una tienda dieron mal el cambio). Una puntuación alta indicaría que la persona que la obtiene es capaz de hacer peticiones semejantes a éstas sin excesiva dificultad, mientras que una baja puntuación indicaría la dificultad para expresar peticiones de lo que se quiere a otras personas.

VI. Iniciar interacciones positivas:

Habilidad para iniciar interacciones con el sexo opuesto (una conversación, pedir una cita...) y de poder hacer espontáneamente un cumplido, un halago ó hablar con alguien que resulte atractivo. Se trata de intercambios positivos. Una puntuación alta indica facilidad para tales conductas, es decir, iniciativa para iniciar interacciones con el sexo opuesto y para expresar espontáneamente lo que le gusta de si mismo. Una baja puntuación indicaría dificultad para llevar a cabo espontáneamente y sin ansiedad tales conductas.

Aplicación: la prueba fue aplicada de forma colectiva.

Tiempo: la prueba fue aplicada en 15 minutos.

Edad: La prueba fue aplicada a adolescentes.

3.2.1. Cuestionario

El cuestionario fue elaborado por la investigadora Urbina, A. (2012) con el objetivo de conocer las habilidades sociales que se desarrollan por medio de la práctica de los juegos tradicionales guatemaltecos y contextualizar los juegos tradicionales que se utilizaron en la investigación. Consta de una pregunta la cual consiste en que los adolescentes deben marcar con una “X” los juegos tradicionales que practicaron en su niñez durante un año por lo menos, tienen un listado de 20 ítems, para responder. Los ítems fueron seleccionados entrevistando y observando a la población de adolescentes del “Colegio de Ciencias Comerciales San José”

3.3. Procedimiento

Para el estudio se siguieron los pasos:

- Se seleccionó el problema de investigación
- Se plantearon los objetivos que se pretende conseguir a lo largo de la investigación
- Se construyó el marco teórico.
- Se seleccionó el instrumento EHS, Escala de Habilidades Sociales
- Se elaboró un cuestionario para seleccionar a la población
- Se solicitó la autorización de manera documentada y oficial a las autoridades competentes del Colegio de Ciencias Comerciales San José, para la realización de la investigación.
- Se aplicaron los instrumentos a 25 adolescentes del Colegio de Ciencias Comerciales San José.
- Los datos se trabajaron con la metodología estadística descriptiva de Excel
- Se realizó la discusión de resultados y se formularon las conclusiones y recomendaciones.

3.4. Diseño de la investigación

El presente estudio es una investigación cuantitativa, según Kerlinger (1999) ex post-facto por que recogen y analizan datos cuantitativos sobre variables después del fenómeno y responde a las cuestiones sobre el estado actual de las situaciones con implicaciones que van más allá de los límites establecidos. Diseño completamente aleatorio porque asumen que en un factor se ha considerado tan sólo una muestra de los posibles valores que éste puede tomar.

3.4. Metodología estadística

En la investigación se utilizó la metodología estadística descriptiva de Excel, que según Minguez (1960) es “la ciencia que tiene por objeto aplicar las leyes de la cantidad a los hechos sociales para medir su intensidad, deducir las leyes que los rigen y hacer su predicción próxima”.

Para el cálculo de la misma se utilizaron las medidas de tendencia central.

Seguidamente se describen cada uno de ellos en base a Hernández, (2007): Media o Promedio: “es la medida de tendencia central más utilizada y puede definirse como el promedio. Se simboliza como $\bar{X}$, y es la suma de todos los valores dividida entre el número de casos” (pp 506)

Moda, es la categoría o puntuación que ocurre o se repite con mayor frecuencia en un conjunto de datos.

Mediana, el valor que divide la distribución por la mitad. La mitad de los datos caen por encima de la mediana y la otra mitad por debajo de ella.

También se utilizó el análisis cualitativo para darle valor a las cualidades de cada adolescente, seleccionando las dos habilidades sociales con mayor puntaje y las dos habilidades con menor puntaje para obtener las habilidades sociales que se desarrollan y las que presentan déficit.

Los resultados del test de habilidades sociales de Gismero, E. (2000) se comparó con la media de cada sub escala que brinda la prueba.

IV. Presentación y análisis de resultados

Los datos obtenidos en la investigación, revelaron los resultados de la prueba aplicada a los adolescentes del primer año de bachillerato del Colegio de Ciencias Comercial San José y fueron analizados con la metodología descriptiva y cualitativa, permitiendo conocer las habilidades sociales que se desarrollan con la práctica de juegos tradicionales en la niñez. Y se procedió al estudio de los datos estadísticos obtenidos.

Tabla No.1.
Respuestas del Cuestionario para la Selección de la Muestra, respondido en las instalaciones de Colegio de Ciencias Comerciales San José en el año 2012.

No de Ítems Respondidos	Cantidad de personas que respondieron
17	2
18	8
19	5
20	10
Total	25 personas

En la tabla 1 se presenta que los adolescentes cumplieron con el objetivo del cuestionario respondiendo con un máximo de 20 ítems y un mínimo de 17 ítems.

Tabla No.2.

Respuestas de la Escala de Habilidades Sociales, de Gismero, E. (2000) utilizando la metodología estadística descriptiva de Excel 2012

Listado de habilidades sociales	Media	Mediana	Moda	Puntaje obtenido del baremo de mujeres y hombres
I. Autoexpresión de situaciones sociales	22,92	23	23	24,26
II. Defensa de los propios derechos como consumidor	13,08	13	10	14,5
III. Expresión de enfado o disconformidad	9,8	10	10	11,27
IV. Decir no y cortar interacciones	14,76	16	16	16,14
V. Hacer peticiones	13,2	13	10	15,45
VI. Iniciar interacciones positivas	13	12	12	13,46
VII. PD Global	86,64	88	91	95,16

En la tabla 2 se observa la media la mediana y la moda de cada una de las habilidades que evalúa la prueba de Gismero, E. (2000) si se utiliza el punteo de la media y se compara con el baremo de la prueba se puede comprobar que la habilidad más desarrollada es: iniciar interacciones positivas. Y las demás habilidades no alcanzan el promedio del puntaje requerido que amerita la prueba aplicada.

Debido a los resultados anteriores fue necesario recurrir al análisis cualitativo tomando las 2 habilidades más desarrolladas y las 2 habilidades menos desarrolladas de cada uno de los participantes de la muestra. Para conocer si las habilidades estaban desarrolladas se comparó el punteo bruto con el punto del baremo que proporciona la Escala de Habilidades Sociales, de Gismero, E. (2000) seleccionado como desarrolladas las habilidades que superaban la puntuación de dicho baremo y como déficit las que estaban debajo del promedio.

El baremo es una escala de valores con un conjunto de normas establecidas y fue utilizada para evaluar los méritos personales de cada adolescente.

Ya que se tenía la población de mujeres y hombres también se analizaron los datos por separado realizando el mismo proceso utilizando el baremo de hombres y mujeres.

Para identificar a cada una de las habilidades se utilizó como clave representarlas con un número quedando en este orden: 1. Defensa de los propios derechos como consumidor 2. Expresión de enfado o disconformidad 3. Decir no y cortar interacciones 4. Hacer peticiones 5. Iniciar interacciones positivas 6. Iniciar interacciones positivas los resultados fueron los siguientes:

Tabla No.3.

Respuestas de las habilidades más desarrolladas y las habilidades menos desarrolladas con el baremo general e individual de hombres y mujeres de la Escala de Habilidades Sociales, de Gismero, E. (2000) utilizando el análisis cualitativo

sexo	Baremo de hombres -mujeres				Baremo de Mujeres			
Mujeres	Habilidad más desarrollada		Habilidad menos desarrollada		Habilidad más desarrollada		Habilidad menos desarrollada	
1	1	3	5	6	1	3	5	6
2	1	6	3	5	1	6	3	4
3	6	5	1	3	1	6	3	1
4	2	3	4	6	2	3	4	5
5	2	4	5	6	2	4	5	6
6	5	2	2	6	5	3	2	6
7	1	2	3	5	1	2	3	5
8	1	5	4	6	1	5	4	3
9	4	6	2	3	4	6	2	3
10	4	6	5	2	4	6	5	2
11	2	6	1	4	2	6	1	4
12	5	6	2	1	5	6	2	1
13	2	4	5	6	2	4	5	6
14	6	4	1	5	6	4	1	5
	Baremo de hombres -mujeres				Baremo de hombres			
Hombres	Mayor puntuación		Menor puntuación		Mayor puntuación		Menor puntuación	
15	2	4	3	5	2	4	3	5
16	1	6	2	5	3	6	2	5
17	6	2	5	3	3	6	1	5
18	1	5	2	4	1	5	2	3
19	4	5	2	6	4	5	2	6
20	5	2	3	6	5	2	3	6
21	1	4	6	5	4	3	5	6
22	1	4	5	3	1	4	5	2
23	5	6	2	4	5	3	2	4
24	4	3	1	2	3	4	1	2
25	1	6	5	3	6	1	5	2

En la tabla 3 se puede observar las respuestas del test comparadas con la media del baremo. Y fueron seleccionadas cualitativamente las respuestas más altas y las más bajas.

Tabla No.4. Respuestas de las habilidades más desarrolladas y las habilidades con déficit utilizando la moda

Hombres y mujeres				Mujeres				Hombres			
Habilidades más altas		Habilidades deficientes		Habilidades más altas		Habilidades deficientes		Habilidades más altas		Habilidades deficientes	
6	4	5	3	6	2	5	3	4	3	2	5

En la tabla 4 se puede observar que por medio de la moda se obtuvo que las mujeres y hombres juntos desarrollan las habilidades: iniciar interacciones positivas, decir no y cortar interacciones. Y en las habilidades que presentan déficit son: hacer peticiones, expresión de enfado o disconformidad. Las mujeres y hombres mantienen en promedio las habilidades de auto expresión de situaciones sociales y defensa de los propios derechos como consumidor

Se observó que tanto las mujeres como los hombres por separado dominan diferentes habilidades sociales que cuando se les une a las dos poblaciones dando como resultado:

Las mujeres desarrollan las habilidades de: iniciar interacciones positivas y defensa de los propios derechos como consumidor las habilidades que presentan deficiencia son: expresión de enfado o disconformidad y hacer peticiones.

El género femenino mantiene en promedio las habilidades de, auto expresión de situaciones sociales y decir no y cortar interacciones.

A diferencia de las mujeres los hombres desarrollan la habilidad de: expresión de enfado o disconformidad decir no y cortar interacciones. Las habilidades que presentan déficit son: defensa de los propios derechos como consumidor y Hacer peticiones

El género masculino mantiene en promedio las habilidades de auto expresión de situaciones sociales e iniciar interacciones positivas.

V. DISCUSIÓN DE RESULTADOS

El presente estudio tuvo como objetivo principal la evaluación de adolescentes hombres y mujeres, que cursan el cuarto grado de bachillerato y asisten al Colegio de Ciencias Comerciales San José, del municipio del Puerto de San José del departamento de Escuintla y fueron seleccionados por medio de un cuestionario, para conocer quiénes de los adolescentes habían practicado en su infancia juegos tradicionales y conocer las habilidades sociales de los adolescentes que practicaron de estos juegos.

Los juegos para Huiziga (1938), sirven como un mecanismo integrador social en la comunidad (barrio, ciudad, centro escolar, centro social, etc.), es decir que no importa el ambiente, entorno, clase social, o género al que se pertenezca, ya que de forma lúdica, se puede integrar a la persona a un grupo, conocerla e iniciar una nueva relación social con ella.

Tanto en Guatemala y en otros países, los métodos de interacción e integración a los grupos han cambiado, actualmente es un privilegio observar a un grupo de niños practicando juegos como las rondas, jugando al trompo o con el juego de la cuerda, estos juegos conocidos como Juegos tradicionales, han sido sustituidos por los videojuegos, algo que la tecnología a traído, es un gran paso para la humanidad, el utilizar aparatos que antes no existían o no contaban con la tecnología que actualmente está teniendo un gran apogeo; pero es un retroceso para las interacciones y relaciones personales; ya que se está dejando de lado y se están extinguiendo, son pocos los lugares en Guatemala en donde todavía se puede observar a niños que prefieran jugar en lugar de tener un videojuego, ya que desde muy pequeños, padres, abuelos, hermanos u otros familiares les han enseñado estos juegos, de aquí que se concuerde con Trigueros (1998), quien fue citado por García (2010), en la revista Unidad Didáctica, quien menciona que los juegos tradicionales, son aquellos que se transmiten de generación en generación y que se pueden considerar específicos o no de un lugar determinado; en el

trabajo de campo comparado con el trabajo de investigación, se pudo observar que algunos juegos cambian en cuanto a su modalidad de juego, ya que de un lugar a otro lo juegan de distinta forma.

Según el artículo del Diario de Centro América titulado Juegos infantiles de antaño en extinción, entre la memoria y la nostalgia (2009) mencionan que desde la década de 1990 la historiadora Meléndez, sugiere en términos pedagógicos y educativos, que es mediante el juego, que el niño se inicia en los comportamientos del adulto, desarrolla aptitudes físicas, verbales, intelectuales y capacidades de comunicación; por tal razón, resulta indispensable que desde niño el ser humano, aprenda a socializar, a adquirir las habilidades que le servirán en un futuro, habilidades que han sido denominadas por los estudiosos de la psicología como Habilidades Sociales, es decir como el conjunto de conductas que un individuo expresa en el ambiente en el que se relaciona y en la situación en la que se encuentre; visto desde el trabajo de campo, se puede decir que los adolescentes que practicaron juegos tradicionales, presentan habilidades que desde pequeños las fomentaron al momento de interactuar con alguien más, al momento de dar su punto de vista, decir no a algo que no querían entre otras conductas que pudieron realizar mediante el juego de niños.

La población estuvo conformada por el 56% de sujetos adolescentes del sexo femenino y el 44% de sujetos adolescentes del sexo masculino; los adolescentes de ambos sexos, practicaron juegos tradicionales y se les administro la Escala de Habilidades Sociales de Gismero (2000), en donde por medio de los resultados obtenidos por cada adolescente se pudo conocer cuáles habilidades sociales desarrollaron y cuáles no.

Tras la realización de métodos estadísticos se pudo concluir que de la población que participó en el estudio, el 44% de la población, desarrollaron la habilidad de iniciar interacciones positivas y la habilidad de decir no, cortar interacciones y presentan déficit en las habilidades de hacer peticiones y expresión de enfado y

disconformidad, estos resultados se obtuvieron de los adolescentes que estuvieron rodeados en un ambiente en donde practicaron juegos tradicionales.

De igual forma Barreno (2006) en su investigación que tuvo como objetivo demostrar los cambios emocionales en un niño, luego de recibir un programa de entrenamiento en Habilidades Sociales, indico en sus resultados que el entrenamiento en habilidades sociales, influye en el ambiente en el que se desenvuelve y sus percepciones sobre el ambiente mismo.

Algunas veces el ambiente no es propicio para que la persona desarrolle habilidades asertivas, para socializar con las personas de su entorno, es por eso que presentan deficiencia en algunas habilidades e inseguridad al poner en práctica otras.

Se puede decir que de forma grupal y por medio de actividades que conllevan a la interacción con otra u otras personas, se pueden desarrollar o fomentar habilidades de comunicación asertivas, es así como lo demuestra el estudio realizado por Padilla (2006) quien se fijó como objetivo, comprobar la efectividad de un programa en Habilidades Sociales en un grupo de mujeres víctimas de violencia intrafamiliar; utilizando la terapia cognitivo conductual, en el estudio concluyó que la terapia de grupo, cognitivo conductual es eficaz en aumentar la asertividad.

Dentro de los resultados obtenidos en el test de Habilidades sociales, aplicado a la población adolescente de sexo masculino, se observa que al igual que las mujeres en el trabajo realizado por Padilla (2006), los hombres tienen mayor asertividad en algunas de las habilidades para interactuar con alguien más, tal es el caso de la capacidad de decir no o cortar interacciones, presentándose en un 24% de los hombres, mientras que en el 20% de la población masculina, se observan conductas no asertivas al momento en que deben defender sus propios derechos como consumidor y hacer peticiones.

Al observar los resultados de los distintos investigadores como Mardo (2009), los juegos que impliquen la interacción con un grupo de personas, es necesario, no solo que queden por escrito, sino que siga un proceso de implementación trabajando con los niños, para lograr lo que Padilla (2006) y Barreno (2006), lograron al implementar una terapia grupal o un programa de habilidades sociales; es claro que no solo por practicar juegos tradicionales, la persona tenga todas las habilidades sociales, ya que se pudo observar en la presente investigación que la población estudiada no presenta todas las habilidades, ya que tienen asertividad en unas y en otras carecen de esta, por lo que se ve necesario fomentar las habilidades sociales para contar con una buena interacción y respeto por si mismo y los demás, además de contar con salud mental.

VI. CONCLUSIONES

- De acuerdo a los resultados obtenidos a través de la investigación realizada, se pudo concluir que la población que participó en la investigación practicó un mínimo de 17 juegos tradicionales guatemaltecos en su niñez lo que significa que estos juegos pudieron incidir en el desarrollo de las habilidades sociales que ahora poseen.
- Al utilizar la media como punteo para compararlo con la media del baremo que proporciona la escala de habilidades sociales de Gismero, E (2000) la única habilidad que desarrollan practicando juegos tradicionales son: Iniciar interacciones positivas esto quiere decir que los adolescentes tiene facilidad para iniciar interacciones con el sexo opuesto.
- Las mujeres representan el 56% de la población y los hombres el 44% y coinciden en que mantiene en promedio la habilidad de auto expresión de situaciones sociales ambos no tienen dificultad en expresarse ante cualquier ambiente social.
- Tanto los hombres como las mujeres el 100% de la población que practicaron juegos tradicionales guatemaltecos coinciden en que ambos presentan deficiencia en la habilidad social de hacer peticiones esto quiere decir que no les gusta pedir favores a sus amigos o familiares.
- El 44% de la población de hombres que practicaron juegos tradicionales guatemaltecos son capaces de expresarse cuando están en desacuerdo ante cualquier situación media vez la situación esté justificada y son capaces de decir “no” cuando no tiene ganas de hacer alguna actividad.

- El 56% de la población de mujeres que practicaron juegos tradicionales guatemaltecos se les facilita comunicarse con el sexo opuesto y son capaces de defender sus propios derechos.
- Tomando a toda la población con el baremo de mujeres y hombres que proporciona la escala de habilidades sociales de Gismero, E. (2000) los adolescentes que practicaron juegos tradicionales guatemaltecos mantienen en promedio la habilidad de auto expresión de situaciones sociales ambos no tiene dificultad en expresarse ante cualquier ambiente social.
- Los adolescentes hombres y mujeres que practicaron juegos tradicionales guatemaltecos en su niñez no son capaces de pedir favores a un amigo o a sus familiares y presenta dificultad ante una discrepancia.
- La práctica de juegos tradicionales guatemaltecos desarrolla más la capacidad de aserción.
- La práctica de juegos tradicionales guatemaltecos no desarrolla toda las habilidades sociales

VII. RECOMENDACIONES

- Implementar la práctica de juegos tradicionales guatemaltecos como recreación y desarrollo del niño en las comunidades para que ejercite las habilidades sociales de iniciar interacciones positivas, auto expresión de situaciones sociales, decir no y cortar interacciones. Se pueden conseguir creando competencias o torneos de dichos juegos donde se califiquen dos aspectos 1. La realización del juego frente a las personas presentes de la comunidad y 2. Que el juego practicado sea el que practican o practicaron en su cultura.
- Implementar la práctica de juegos tradicionales guatemaltecos en las escuelas y colegios como contenido de bimestre en la materia de educación física para recuperar el juego como elemento cultural y para que en la adolescencia cuenten con un repertorio de habilidades sociales que les permita desenvolverse en un contexto social.
- Impartir talleres a maestros y comunidades para que conozcan la importancia de las habilidades sociales y cuáles son las que se desarrollan por medio de los juegos tradicionales con el fin de proporcionarle un mejor futuro a los niños facilitando el aprendizaje de los valores culturales y rescatar la tradición de enseñar los juegos de generación en generación e involucrar a los padres de familia para que pasen un tiempo de calidad con sus hijos jugando, mientras ellos aprenden toda clase de habilidades sociales.
- Se recomienda a los futuros profesionales realizar una investigación en la cual tenga como objetivo conocer las habilidades sociales que desarrolla la práctica de los video juegos, y hacer una comparación para conocer qué tipo de juegos desarrollan más habilidades sociales.

VIII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Aguayo, X. (2010). *Entrenamiento en habilidades sociales para la integración psicosocial de inmigrantes*. Tesis inédita, Universidad CompuTense, Madrid

Caballo, V. (2007). *Manual de Evaluación y entrenamiento de las habilidades sociales*. (7ª. Ed.) Madrid, España: España S.A.

Callado, V. (2004). *Juegos del mundo*. Recuperado el 5 de mayo de 2012, de [http:// www.craaltaribagorza.net/juegos-del-mundo](http://www.craaltaribagorza.net/juegos-del-mundo)

Colindres, G. (2006). *Cambios emocionales en un niño, luego de recibir un programa de entrenamiento en Habilidades Sociales*. Tesis Inédita, Universidad Rafael Landívar, Guatemala.

Claparède, E. (1932). *La educación funcional*. Catedra. Madrid.

Diario de Centro América (1880). *Juegos infantiles de antaño en extinción, entre la memoria y la nostalgia*. Recuperado el 25 de febrero de 2012, de <http://dca.gob.gt/index.php/component/k2/itemlist/search.html?searchword=juegos+tradicionales+guatemala&categories=&format=html&t=1345259321002&tpl=search>.

Enciclopedia Universal Ilustrada Europeo-Americana (2005). Recuperado el 28 de diciembre de 2012, <http://www.wordreference.com/definicion/baremo>.

García, R. (2010). Título del artículo *Unidad didáctica: Aprendemos juegos populares y tradicionales canarios*. Revista digital de Buenos Aires, Argentina. 14-140 Recupera el 20 de mayo de 2012, de <http://www.efdeportes.com/efd140/aprendemos-juegos-populares-y-tradicionales-canarios.htm>

García, A. y Llull, J. (2009). *El juego infantil y su metodología*. Madrid: Editex

Goldstein, A., Sprafkin, R., Gershaw, N. y Klein, P. (1996). *Habilidades Sociales y autocontrol en la adolescencia*. (Trad. A. Saénz). España. Edita (original publicado en 1989).

Gordon, A. y Browne, K. (2001). *Infancia y su Desarrollo*. Estados Unidos: Delmar

Janot, J. y Mora, J. (2005). *Juegos Multiculturales* (1ª. Ed.) Barcelona, España: Paidotribo.

Linaza, J. y, Maldonado, A. (1987). *Los Juegos y el Deporte en el Desarrollo Psicológico Del Niño*. (1ª. Ed.). España: Anthropos

Mazariegos, I. (2006). *Relaciones entre las habilidades sociales y la resiliencia en los adolescentes de 12 A 17 años, del Centro de Atención a la Familia y al niño maltratado CAFNIMA*. Tesis inédita. Universidad Rafael Landívar. Guatemala

- Medina, F. y Sánchez, R. (2003). *Culturas en Juego: Ensayos de Antropología Del Deporte en España*. (1ª. Ed.) España: Icaria.
- Méndez, A. (2003). *Nuevas propuestas lúdicas para el desarrollo curricular de educación física*. (1ª. Ed.). Barcelona, España: Paidotribo.
- Mérida, M. (2008). *Ideas irracionales que afectan las Habilidades Sociales en adolescentes de 13 a 17 años en cuya familia la figura paterna está ausente*. Tesis Inédita, Universidad Rafael Landívar, Guatemala.
- Mestre, J y García, E. (1992) *planificación y gestión deportiva municipal D.G.D. del gobierno de canarias*.
- Ministerio de Educación y ciencia (2006). *Juego y deporte en el ámbito escolar: Aspectos curriculares y actuaciones prácticas* (1ª. Ed.). España Jordán, O.
- Muñoz, C. Crespi, P. y Angresh, R. (2011). *Habilidades sociales* (1ª. Ed.) Madrid, España: Paraninfo.
- Navarro, A. (2002). *El afán de jugar* (1ª. Ed.) Barcelona, España: INDE.
- Núñez, C. (2003) *proyecto docente juegos tradicionales canarios*: Inédito universidad de las palmas de gran canaria.

Owen Hargie (1986). *Manual de Habilidades de Comunicación*. (1ª. Ed.) Canadá. Estados Unidos

Padilla, E. (2006). *Eficacia de un programa en habilidades sociales en un grupo de mujeres víctimas de violencia intrafamiliar*. Tesis Inédita, Universidad Rafael Landívar, Guatemala.

Parlebas, P (2001). *Juegos, Deporte y Sociedad Léxico de Praxiología Motriz*. Barcelona: Paidotribo.

Pérez, A. y Muñoz, H. (2005). *Significado de las habilidades sociales para diversos actores de instituciones educativas en la ciudad de Temuco*. Tesis inédita, Universidad Católica de Temuco, Chile.

Pérez, M., Saavedra, M., Salum, G. y Silva, G. (2005). *Significado de las habilidades sociales para diversos actores de instituciones educativas en la ciudad de Temuco*. Universidad Católica de Temuco. Chile.

Pérez, I. (2000). *Habilidades Sociales: Educar Hacia la Autorregulación* (1ª. Ed.) Barcelona, España: Horsori.

Pérez, O. Título del artículo *´Análisis comparativo de juegos tradicionales y videojuegos*. (2012). Revista Científica de Educación. 1134-3478
Recuperado el 15 de agosto de 2012, de [http://www.revistacomunicar.com/verpdf.php? número=38&artículo=38-2012-15](http://www.revistacomunicar.com/verpdf.php?número=38&artículo=38-2012-15).

Poblete, P. y Opozo, M. (2005). *Percepción de profesores y alumnos del tercer año medio del liceo Aníbal Pinto de Temuco acerca de la convivencia escolar antes y después de la implementación de un plan de fortalecimiento de habilidades sociales*. Tesis inédita, Universidad Católica de Temuco, Chile.

Rioux, G. y Chappuis, R. (1978). *Elementos de psicopedagogía deportiva*. Valladolid: Miñón.

Rodríguez, J. (2000). *Historia Del Deporte*. (2ª. Ed.). Barcelona, España: INDE.

Yrjö, E, Reijo M. y Raija, L. (1999). *Perspectivas sobre la Teoría de la Actividad*. (1ª. Ed.).

IX . ANEXOS

ANEXO NO. 1.

Cuestionario



Nombre:

Instrucciones

Marque con una “X” los juegos que practicó en su niñez, durante un año por lo menos. Lo importante es que responda con la máxima sinceridad.

El objetivo del cuestionario es seleccionar a la población para la investigación que lleva por título “habilidades sociales en adolescentes que practicaron en su niñez juegos tradicionales guatemaltecos”. Los datos que se obtengan del cuestionario son de suma importancia para la investigación y son confidenciales ya que no se darán datos personales de la persona que lo responda.

Juegos	
1. Arranca cebollas	
2. Avioncito	
3. Barrilete	
4. Bote perdido	
5. Capirocho	
6. Cincos	
7. Encostalados	
8. Escondite	
9. El rey pide	
10. El gato y el ratón	
11. Gallina ciega	
12. Mar y tierra	
13. Matado	
14. Mata-tero-tero-la	
15. Placa policía	
16. Piedra, papel o tijera	
17. Saltar cuerda	
18. Tenta (fruta, etc.)	
19. Trompo	
20. Yoyo	
Total	

ANEXO NO. 2.

Metodología descriptiva de Excel

No	Edad	1	2	3	4	5	6	PD Global
1	17	25	14	12	13	11	8	83
2	17	28	17	11	16	15	17	104
3	18	26	19	10	20	13	18	106
4	16	23	14	10	16	11	14	88
5	17	23	11	10	14	10	12	80
6	17	29	14	9	16	18	15	101
7	15	16	13	4	11	15	15	74
8	16	24	10	12	17	16	12	91
9	16	25	15	9	15	18	11	93
10	16	18	12	7	6	8	6	57
11	18	24	13	10	17	9	11	84
12	16	29	16	12	20	10	16	103
13	16	19	10	9	9	14	12	74
14	16	15	11	15	16	12	12	81
15	18	23	16	8	16	8	8	79
16	17	22	9	10	14	19	10	84
17	17	29	13	10	17	14	12	95
18	15	27	15	12	11	17	13	95
19	17	23	10	10	19	18	16	96
20	16	22	12	10	17	10	17	88
21	17	21	16	13	9	14	18	91
22	17	18	7	8	12	16	11	72
23	17	22	18	8	18	11	8	85
24	16	17	10	7	15	10	16	71
25	16	25	12	9	15	13	17	91

<i>I. Auto expresión de situaciones sociales</i>		<i>II. Defensa de los propios derechos como consumidor</i>	
Media	22.92	Media	13.08
Error típico	0.81018516	Error típico	0.596992462
Mediana	23	Mediana	13
Moda	23	Moda	10
Desviación estándar	4.05092582	Desviación estándar	2.984962311
Varianza de la muestra	16.41	Varianza de la muestra	8.91
Curtosis	-0.61819167	Curtosis	-0.487017068
Coefficiente de asimetría	-0.2803313	Coefficiente de asimetría	0.079465977
Rango	14	Rango	12
Mínimo	15	Mínimo	7
Máximo	29	Máximo	19
Suma	573	Suma	327
Cuenta	25	Cuenta	25

<i>III. Expresión de enfado o disconformidad</i>		<i>IV. Decir no y cortar interacciones</i>	
Media	9.8	Media	14.76
Error típico	0.447213595	Error típico	0.70066635
Mediana	10	Mediana	16
Moda	10	Moda	16
Desviación estándar	2.236067977	Desviación estándar	3.503331748
Varianza de la muestra	5	Varianza de la muestra	12.27333333
Curtosis	1.336916996	Curtosis	0.355684764
Coefficiente de asimetría	-0.16527459	Coefficiente de asimetría	-0.774786159
Rango	11	Rango	14
Mínimo	4	Mínimo	6
Máximo	15	Máximo	20
Suma	245	Suma	369
Cuenta	25	Cuenta	25

<i>V. Hacer peticiones</i>		<i>VI. Iniciar interacciones positivas</i>	
Media	13.2	Media	13
Error típico	0.670820393	Error típico	0.687992248
Mediana	13	Mediana	12
Moda	10	Moda	12
Desviación estándar	3.354101966	Desviación estándar	3.43996124
Varianza de la muestra	11.25	Varianza de la muestra	11.83333333
Curtosis	-1.155368174	Curtosis	-0.852475315
Coefficiente de asimetría	0.142589842	Coefficiente de asimetría	-0.260349136
Rango	11	Rango	12
Mínimo	8	Mínimo	6
Máximo	19	Máximo	18
Suma	330	Suma	325
Cuenta	25	Cuenta	25

<i>PD Global</i>	
Media	86.64
Error típico	2.345122598
Mediana	88
Moda	91
Desviación estándar	11.72561299
Varianza de la muestra	137.49
Curtosis	0.268465365
Coefficiente de asimetría	-0.441676831
Rango	49
Mínimo	57
Máximo	106
Suma	2166
Cuenta	25

ANEXO NO. 3.

Análisis cualitativo

sexo	Baremo de hombres -mujeres				Baremo de Mujeres			
mujeres	Mayor puntuación		Menor puntuación		Mayor puntuación		Menor puntuación	
1	1	3	5	6	1	3	5	6
2	1	6	3	4	1	6	3	4
3	5	6	1	3	5	6	1	3
4	2	3	4	5	2	3	4	5
5	2	4	5	3	2	4	5	6
6	5	3	2	6	5	3	2	6
7	1	5	2	3	1	5	2	3
8	1	5	3	4	1	5	3	4
9	5	6	2	3	5	6	2	3
10	4	6	5	2	4	6	5	2
11	2	6	4	1	2	6	4	1
12	5	6	2	1	5	6	2	1
13	2	4	6	3	2	4	6	3
14	4	6	5	1	4	6	5	1
	Baremo de hombres -mujeres				Baremo de hombres			
Hombres	Mayor puntuación		Menor puntuación		Mayor puntuación		Menor puntuación	
15	2	4	3	5	2	4	3	5
16	6	2	1	5	4	6	1	5
17	6	1	4	2	3	1	5	4
18	1	5	2	3	1	5	2	3
19	3	4	2	6	4	5	2	6
20	2	5	3	6	2	5	3	6
21	4	1	5	6	3	4	5	6
22	1	4	3	5	1	4	2	5
23	5	6	1	4	3	5	1	4
24	3	4	1	2	3	4	1	2
25	1	6	2	3	1	6	2	3

ANEXO NO. 4.

Fotografias

Juego de “Arranca Cebollas”



Juego “EL Avioncito”



Juego del “Barrilete”



Juego del “Bote Perdido”



Juego del “Capirucho”



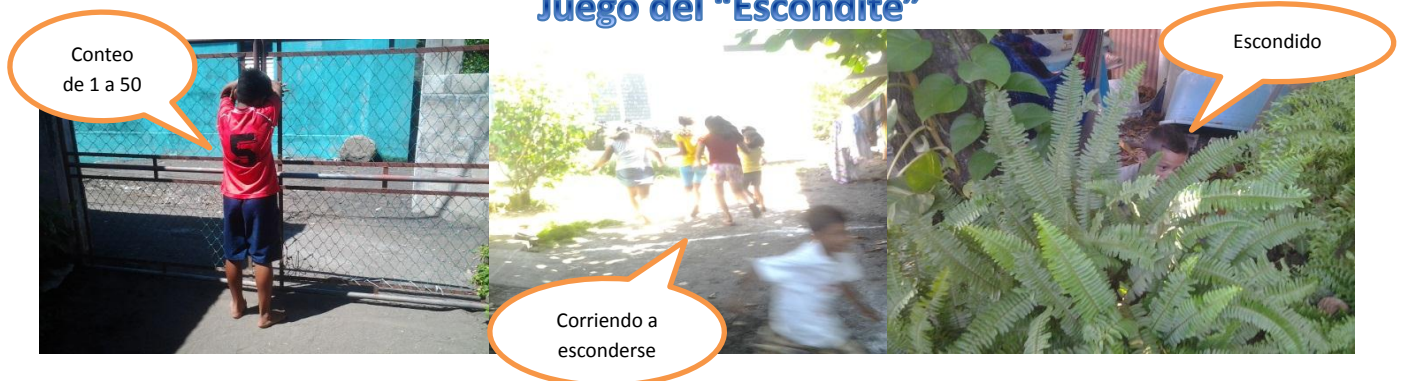
Juego de “Cincos”



Juego de “Carrera de Encostalados”



Juego del “Escondite”



Juego de “La Gallina Ciega”

Gallina ciega



Escapando de la gallina ciega

Juego del “Gato y el Ratón”

El Gato

El Ratón



Protegiendo al ratón

Juego de “Matado”

Bases del juego



Juego de “Mar y Tierra”

Mar...

Tierra...



Elegido para dirigir el juego



Juego de "Mata-tero-tero-la"



Juego de "Piedra, papel o tejera"



Juego de "Placa-placa Policía"



Eligiendo a policías y ladrones

Juego de "Saltar cuerda"



Competidores

Meta

Juego de “Tenta fruta”

En espera de que lo salven

Voluntario par perseguir a sus compañeros



Juego del “Trompo”



Juego del “Rey pide”

La reina pide una hormiga



Juego del “yoyo”

