

Enviado: 12-3-2023

Aceptado: 25-9-2023

## DESARROLLO DE LAS HABILIDADES SOCIALES A TRAVÉS DE JUEGOS Y DANZAS DEL MUNDO EN NIÑOS DE 5 AÑOS DEVELOPMENT OF SOCIAL SKILLS THROUGH GAMES AND DANCES AROUND THE WORLD IN KINDERGARTEN KIDS (FROM 5 YEARS OLD)

**Autores:** Padial-Ruz, R. <sup>(1)</sup>; Muelas-Alcalde, N. <sup>(1)</sup>; Atencia-Rodríguez, M. <sup>(1)</sup>

<sup>(1)</sup> Departamento de Didáctica de la Expresión Musical, Plástica y Corporal. Facultad de Ciencias de la Educación. Universidad de Granada. [rpadial@ugr.es](mailto:rpadial@ugr.es); [mariatienza@correo.ugr.es](mailto:mariatienza@correo.ugr.es);

### Resumen:

Diversos estudios afirman la relación positiva entre los juegos cooperativos y la danza, con el desarrollo de las habilidades sociales. Partiendo de esta base, el objetivo general de este estudio fue comprobar los efectos de un programa de motricidad, basado en juegos y danzas del mundo, sobre el desarrollo y mejora de las habilidades sociales en una clase de 5 años de Educación Infantil, trabajando a través de propuestas interculturales. La muestra estuvo compuesta por 22 infantes del CEIP PÍO XII de Torrenueva Costa, Granada. El instrumento para la recogida de datos ha sido la "Escala de Apreciación de las Habilidades Sociales en la Infancia" y el análisis de datos se realizó con el programa estadístico SPSS en la versión 25.0, para luego comparar las medias de los ítems analizados y la correlación entre pretest y posttest. Los resultados obtenidos tras la intervención indicaron una media de 4,19 sobre 5, entre las cinco dimensiones evaluadas. La conclusión del estudio muestra un nivel alto de mejora de las habilidades sociales en el alumnado.

### Palabras Clave:

Habilidades sociales; juegos del mundo; danzas del mundo; educación infantil.

## **Abstract:**

Several studies report a close positive relationship between cooperative games and dance and the development of social skills. On this basis, the general objective of this study was to test the effects of a motor skills program, based on games and dances of the world, on the development and improvement of social skills in a class of 5-year-old children, working through intercultural proposals. The sample consisted of 22 infants from CEIP PÍO XII in Torrenueva Costa, Granada. The instrument for data collection was the "Scale of Appreciation of Social Skills in Childhood" and data analysis was carried out with the SPSS statistical program in version 25.0 in order to compare the means of the items analyzed and the correlation between pre-test and post-test. The results obtained after the intervention indicated an average of 4.19 out of 5, among the five dimensions evaluated. The final conclusion of the study shows a high level of improvement of social skills in the students.

## **Key Words:**

Social skills; games around the world; dance around the world; kindergarten education.

## 1. INTRODUCCIÓN

La presencia de la educación física en general y en este caso en concreto, los juegos y las danzas, es esencial en las aulas de Educación Infantil, ya que “el juego infantil es indispensable para la estructuración del yo; le permite al niño conocer el mundo que lo rodea y adaptarse a él; y es fundamental para que el niño aprenda a vivir” (Gómez, 2019).

Esto es así porque el juego ha estado presente a lo largo del tiempo en todas las culturas y sociedades, incluso en las primeras que se crearon, las primitivas. El juego forma parte de las personas, de su genética, es decir, nacemos, crecemos, evolucionamos y vivimos con él (Paredes, 2002). Hay que mencionar, además, que el juego enseña a vivir, a convivir con otros niños independientemente del sexo, lugar de procedencia, cultura, etnia y religión, conllevando un adecuado desarrollo de las habilidades sociales. Por lo tanto, y de acuerdo con la opinión de Sánchez (2013), el juego tiene un claro valor cultural; puede considerarse una representación de la lucha por la supervivencia; es parte de las fiestas cívicas y religiosas, en las que con frecuencia aparece asociado a expresiones folklóricas como cantos, danzas, etc.; y por supuesto es una actividad de ocio que proporciona diversión y beneficios de toda índole, según el modelo de ocio imperante en la sociedad (p. 25). Es decir, el juego ha estado presente siempre, en las sociedades y culturas hasta la de hoy día. Siempre ha sido un canal para aprender, ser creativos, sociables, afectivos con otros, así como un proceso para convertirnos en adultos. Además, es a través del juego que los niños crean libremente su visión del mundo exterior, teniendo en cuenta sus gustos y deseos. De esta manera y, como una característica propia de los juegos cooperativos, conseguirán desarrollar sus habilidades sociales significativamente (Aguilar, 2019). Por esto, uno de los juegos que permite el desarrollo y la adquisición de las primeras herramientas prosociales son los juegos cooperativos (Avellaneda y Orús, 2017). Se trata de un aprendizaje y desarrollo con “los recursos de saber escuchar, expresarse mediante palabras y acciones las diferentes posiciones, respetar las opiniones de los demás,

respetar los sentimientos, saber pedir perdón, saber escuchar y sobre todo saber actuar” (Camacho, 2012, p. 29).

Los "juegos cooperativos" se definen como *“propuestas que buscan disminuir las manifestaciones de agresividad en los juegos, promoviendo actitudes de sensibilización, cooperación, comunicación y solidaridad. No deben promover la eliminación de participantes: el diseño del juego busca la incorporación de todos”* (Aguilar, 2019, p. 7).

Estas habilidades son básicas, las que todo niño y niña deben aprender e interiorizar en sus primeros años de vida, ya que van a ser la base para poder relacionarse correctamente con sus iguales y con los adultos.

Por este motivo, Sánchez (2017), considera que en el ámbito escolar:

Es necesario enseñar habilidades sociales de modo directo, intencional y sistemático, que permita a los niños superar déficit o problemas de habilidades sociales. Esta necesidad de enseñanza de los aspectos interpersonales en la escuela se torna urgente e imprescindible en grupos de riesgo potencial, al experimentar dificultades en sus relaciones con los demás. (p. 42)

Por consiguiente, en los niveles iniciales de educación, es importante trabajar a través de los juegos cooperativos, debido a que colaborar con otros, ayuda al desarrollo del autoconcepto, de la autoestima, empatía, comunicación y, a su vez, las relaciones sociales. Además, ayuda al estado emocional, ya que pierden el miedo al fracaso y al rechazo, siendo más felices (López, 2006).

A parte de los juegos cooperativos, encontramos otro tipo de juegos que hoy día ayudan a reducir la individualización y aislamiento que tanto se presenta en la vida de los niños debido a las nuevas tecnologías, las redes sociales, internet, etc. Son los juegos tradicionales, que son practicados en grupos, compartiendo ese momento y esa vivencia con otros, repercutiendo positivamente en el desarrollo infantil, la convivencia y el compañerismo (Nastacuas, 2021). Por ello, considerar “los juegos tradicionales como parte del desarrollo de la identidad cultural” (Kcacha y Rojas, 2021, p.21) es esencial. De acuerdo con Gil et al. (2013), hoy día vivimos dentro de un contexto multicultural y esto, al ser así, debería hacernos reflexionar sobre la

importancia de la transmisión y contribución cultural que hacemos en la sociedad, transformándola.

Además, hay aspectos que compartimos todas las culturas como son el baile y la danza, teniendo en cuenta que el origen de la educación física fue originado por las danzas nativas. Por este motivo, es tan importante la realización de juegos, danzas, etc. de diversas culturas con los niños de educación infantil, aparte de mejorar las relaciones sociales entre iguales.

El objetivo general del presente estudio es aplicar un programa de motricidad en educación infantil, tomando como base los juegos tradicionales y cooperativos y las danzas del mundo, para desarrollar y mejorar las habilidades sociales en una clase de cinco años, trabajando a través de la interculturalidad.

Los objetivos específicos que se plantean son:

Investigar, analizar y reflexionar sobre los juegos y danzas del mundo como un recurso en Educación Infantil, teniendo en cuenta la experiencia motriz y corporal para obtener un aprendizaje significativo.

Diseñar, desarrollar y evaluar un programa de intervención de motricidad infantil, basado en juegos y danzas del mundo, para fomentar el desarrollo de las habilidades sociales.

Promover la inclusión del alumnado, independientemente de las características sociales, culturales y étnicas, eliminando la exclusión, marginación y rechazo.

Fomentar actitudes como el respeto, equidad, participación, cooperación y convivencia con diferentes culturas mediante el juego y la danza en Educación Infantil.

Determinar cómo la realización de juegos y danzas del mundo favorecen el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de 5 años.

## 2. MÉTODO

### 2.1. Diseño y participantes

El tipo de diseño utilizado ha sido el cuasi-experimental, con una muestra seleccionada por conveniencia, de un total de 22 infantes del CEIP PÍO XII de Torrenueva Costa, Granada, de los cuales el 54,54% eran niños (n=12 niños) y el 45,45% niñas (n=10 niñas).

### 2.2. Variables e instrumentos

El estudio se ha evaluado a través de la observación, utilizando como instrumento de recogida de datos la Escala de Apreciación de las Habilidades Sociales en la Infancia (Paula, 1999). La edad y ámbito de aplicación de este cuestionario está establecida para niños y niñas en edad preescolar (3-5 años), en contextos educativos.

La Escala está compuesta de un total de 58 ítems, agrupados en cinco áreas, que se presentan en una escala del 1 al 5 de la siguiente manera:

1. Significa que el niño/a **nunca** lleva a cabo el comportamiento.
2. Significa que el niño/a **casi nunca** lleva a cabo el comportamiento.
3. Significa que el niño/a lleva a cabo el comportamiento **alguna vez**.
4. Significa que el niño/a lleva a cabo el comportamiento **casi siempre**.
5. Significa que el niño/a lleva a cabo el comportamiento **siempre**.

Las cinco dimensiones que mide son: Habilidades básicas de interacción social: relacionadas con la mirada, sonrisa, postura corporal, habla, escucha, actitud amistosa y cordial. Evalúa las conductas que adquiere el niño al relacionarse con los demás, de manera que obtenga y ofrezca gratificaciones. Los ítems considerados son seis: 1, 2, 3, 11, 14, 20. Habilidades de la iniciación de la interacción social y habilidades conversacionales: comprende iniciar la interacción por iniciativa propia, iniciar la interacción por iniciativa del agente social implicado, a través del lenguaje verbal, mantener la interacción una vez iniciada, terminar la interacción por iniciativa propia y terminar la interacción por iniciativa del agente social implicado. Los ítems son: 6, 12, 15,

16, 17, 19, 21, 23, 25, 26, 28, 32, 34, 37, 38, 46 y 59. Habilidades para cooperar y compartir: relacionadas con pedir y/o aceptar favores, hacer favores o ayudar, seguir normas o reglas, mostrar compañerismo, ser cortés y amable, presta y comparte sus cosas con los demás. Los ítems considerados son: 8, 10, 18, 22, 30, 35, 36, 39, 40, 41, 43, 44, 45, 47, 48, 51 y 52. Habilidades relacionadas con las emociones y los sentimientos: expresar sentimientos y emociones agradables, expresar sentimientos y emociones desagradables, responder a las emociones y sentimientos agradables, responder a los sentimientos y emociones desagradables. Los ítems son: 29, 49, 53 y 56. Habilidades de autoafirmación: saber defenderse, saber decir “no” en forma apropiada, saber manifestar lo que le interesa y lo que le desagrada, saber expresar quejas, ser capaz de preguntar por qué, ser capaz de preguntar sobre lo que no conoce, ser capaz de pedir favores, se capaz de argumentar sus acciones, estas habilidades son similares al asertividad. Los ítems considerados son: 4, 5, 7, 9, 13, 24, 27, 31, 33, 50, 55, 57, 58 y 60.

La fiabilidad y validez de la escala total, según el coeficiente alfa de Cronbach es de 0.974, con lo cual se demuestra como un instrumento altamente confiable.

### **2.3. Procedimiento**

El estudio se realizó en tres fases. La primera fue de diagnóstico, y se realizó a través de la observación (pretest). Para ello, se utilizó el instrumento “Escala de Apreciación de las Habilidades Sociales en la Infancia (Paula, 1999)”, para evaluar las habilidades sociales iniciales del alumnado, antes del desarrollo de la intervención en el aula.

En la segunda fase, se procedió a desarrollar la intervención. Las sesiones se realizaron durante cinco semanas, los martes y jueves. Cada sesión tenía una duración de una hora, de 10:00 a 11:00 horas, aproximadamente (tabla 1).

SEMANA	DÍAS	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
Semana 1	19 y 21 abril		Sesión 1		Sesión 2	
Semana 2	26 y 28 abril		Sesión 3		Sesión 4	
Semana 3	3 y 5 mayo		Sesión 5		Sesión 6	
Semana 4	10 y 12 mayo		Sesión 7		Sesión 8	
Semana 5	17 y 19 mayo		Sesión 9		Sesión 10	

**Tabla 1.** Cronograma de la intervención realizada.

Las sesiones durante la intervención se centraron en juegos cooperativos y danzas del mundo, tal como se recoge en la tabla 2.

SESIONES	OBJETIVO DE LA SESIÓN	DESARROLLO SESIÓN
<p><i>Sesión 1. Conocemos los cinco continentes</i></p>	<p>-Conocer, a través del juego, los diferentes continentes que forman el mundo, centrándonos especialmente en Europa. -Ubicar los países de los que provienen nuestro alumnado.</p>	<p>En la primera parte de la sesión, se muestra las imágenes del mapa de los continentes y se hacen preguntas, para saber lo que conocen, tales como:  <i>¿Sabéis qué es esto? ¿Sabéis cuántos continentes son? ¿Cuáles son?</i></p> <p>En la segunda parte de la sesión, viajamos a Europa, enseñándoles imágenes del mapa. Preguntamos si conocen algún país de Europa, sino conocen se les dicen algunos de los países. Luego, haremos una parada en Rumania, conociendo una de sus costumbres (Semana de Pascua Rumana) a través de un cuento motor. En dicho cuento, conocen costumbres como la de pintar huevos y finalmente, realizan el suyo propio.</p>
<p><i>Sesión 2. ¿A qué juegan en Rumanía?</i></p>	<p>-Conocer y vivenciar juegos y danzas de Rumanía, participando de manera activa y respetuosa con nuestros compañeros.</p>	<p>En esta intervención se realiza un baile tradicional de Rumanía llamado . Al ser un baile, algo más complicado para ellos, se le dedica la sesión entera.</p>

	<p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=59oTVRV_1gU">https://www.youtube.com/watch?v=59oTVRV_1gU</a></p>
<p>Sesión 3. <i>¿A qué jugamos en España?</i> -Conocer y vivenciar juegos y danzas de España, participando de manera activa y respetuosa en ello.</p>	<p>En esta sesión viajamos a España. Vemos las imágenes del mapa de España y observamos que figura tiene. Se ponen en práctica el juego del pañuelo y el baile de la "Sevillana holandesa" de Pica-Pica. Una canción que te explica paso por paso una sevillana holandesa de una manera muy divertida y con la que aprendes a bailar flamenco y sevillanas, baile tradicional de España.</p> <p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=z7UH5ir1DGc">https://www.youtube.com/watch?v=z7UH5ir1DGc</a></p>
<p>Sesión 4. <i>Descubrimos Asia. ¿A qué juegan?</i> -Conocer Asia y descubrir sus juegos tradicionales, experiencias y aprendizajes significativos.</p>	<p>Comenzamos la sesión con una asamblea en la que podamos comentar los juegos y danza aprendidos y además, preguntar sobre su interés acerca del continente asiático. Luego, realizaremos dos juegos y una danza, procedentes de Japón y de China. El juego procedente de Japón se llama "Tetsuagui oni" . El juego de China "Cabeza de dragón" y la danza de China, "Ena bushi".</p> <p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=RwWpPfl2e3Y">https://www.youtube.com/watch?v=RwWpPfl2e3Y</a></p>
<p>Sesión 5. <i>Descubrimos Oceanía. ¿A qué juegan?</i> -Conocer Oceanía y descubrir sus juegos tradicionales, experiencias y aprendizajes significativos.</p>	<p>Se les muestra la imagen del mapa de este continente y les preguntamos si les gustaría conocer juegos y danzas tradicionales de allí.</p> <p>Los protagonistas de esta sesión son dos danzas tradicionales de Oceanía: "Vaine Marea" y "Tutira Mai Nga Iwi" de Pica-Pica, y un juego procedente de Australia: "What 's time Mr.Wolf?".</p> <p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=S7d6fi-OnVo">https://www.youtube.com/watch?v=S7d6fi-OnVo</a>  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=Y78civZZ1Kk">https://www.youtube.com/watch?v=Y78civZZ1Kk</a></p>
<p>Sesión 6. <i>Descubrimos África y, ¿a qué juegan en Marruecos?</i> -Conocer y vivenciar juegos y danzas de Marruecos, participando de manera activa y fomentando el respeto.</p>	<p>En esta práctica nos centraremos en el país de Marruecos. Realizaremos una danza africana y se jugará al juego "la rayuela africana" en modalidad 1x8.</p>
<p>Sesión 7. <i>Descubrimos América y, ¿a qué juegan en Brasil?</i> -Conocer América y sus tradiciones, fomentando la educación intercultural.</p>	<p>En esta intervención, viajamos a Brasil. Aprenderemos un baile internacional de samba con la canción "Ey, Macalena". Además, proyectaremos videos de bailes tradicionales de los carnavales de Brasil y sus indumentarias.</p>

<p>Sesión 8. <i>¿A qué juegan en Perú?</i> -Conocer América y sus tradiciones, fomentando la educación intercultural.</p>	<p>La sesión se divide en dos partes. En primer lugar, se llevará a cabo una visualización y realización de la danza tradicional del Perú, Festejo Inga. Tras esto, en segundo lugar, se llevarán a cabo dos juegos tradicionales: "Estatuas" y "Lobo, ¿dónde estás?". Antes de poner en práctica el juego de las estatuas, hablaremos sobre el mito de la "Medusa y Perseo", adaptado para niños, ya que el juego de estatuas está inspirado en ese mito.  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=oi3eqE-moSE">https://www.youtube.com/watch?v=oi3eqE-moSE</a></p>
<p>Sesión 9. <i>¿A qué juegan en Venezuela?</i> -Conocer Venezuela, y sus tradiciones, fomentando la educación intercultural.</p>	<p>Venezuela es el último país del recorrido. De este país aprenderemos el baile tradicional de la canción "Chimichimitos" y el juego llamado "Encantados".  <a href="https://www.mamalisa.com/?t=ss&amp;p=5019">https://www.mamalisa.com/?t=ss&amp;p=5019</a></p>
<p>Sesión 10. <i>Jugamos a lo que más nos ha gustado.</i> -Recordar los juegos y danzas que más nos han gustado de los cinco continentes, partiendo de los intereses del alumnado.</p>	<p>En esta última sesión lo que se hará es recordar todos los continentes y países a los que hemos viajado al igual que las danzas y juegos que hemos aprendido. Finalmente, se harán grupos de 3 alumnos y cada grupo elegirá su juego o danza favorita para poder practicarlo en el patio.</p>

**Tabla 2.** Desarrollo de las sesiones (Elaboración propia).

Y en la tercera fase, se realizó el postest, donde se volvió a aplicar la *Escala de Apreciación de las Habilidades Sociales en la Infancia* (Paula, 1999), para evaluar el desarrollo de las habilidades sociales en el alumnado una vez finalizada la intervención, llevada a cabo en el aula. Una vez recopilados los datos, se realizó la cuantificación y el tratamiento estadístico.

## 2.4. Análisis de datos

Para el análisis de datos se empleó el programa estadístico SPSS en la versión 25.0 (IBM Corp., Armonk, NY, USA) para Windows.

### 3. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

A continuación, se presentan los datos obtenidos del análisis estadístico descriptivo y comparativo de la variable estudiada. Para el estudio descriptivo de los resultados, se usaron las medias de las puntuaciones de los ítems de cada dimensión que se recogen en la "Escala de Apreciación de las Habilidades Sociales en la Infancia", tanto en el pretest como en el post test. La dimensión I se corresponde con las habilidades básicas, la dimensión II con habilidades de iniciación e interacción social y habilidades conversacionales, la dimensión III con habilidades para cooperar y compartir, la dimensión IV con las habilidades relacionadas con las emociones y sentimientos, y la dimensión V con las habilidades de autoafirmación.

Los resultados globales de las habilidades sociales, obtenidos del pretest (tabla 3), antes de llevar a cabo la intervención motriz en los niños de 5 años del colegio CEIP Pío XII, indican un nivel de partida bueno, destacando valores muy altos en la dimensión I y II y altos en las dimensiones III, IV y V.

PRETEST	MEDIA
DIMENSIÓN I	4,56
DIMENSIÓN II	4,07
DIMENSIÓN III	3,62
DIMENSIÓN IV	3,82
DIMENSIÓN V	3,36

**Tabla 3.** Medidas (pretest)

En la tabla 4 se recogen los resultados del postest, obtenidos tras aplicar el programa de intervención. En ellos se pueden apreciar medias más altas en las dimensiones I, II, III y IV.

POSTEST	MEDIA
DIMENSIÓN I	4,85
DIMENSIÓN II	4,53
DIMENSIÓN III	3,94
DIMENSIÓN IV	4,01
DIMENSIÓN V	3,64

**Tabla 4.** Medias (posttest)

Como refleja la tabla 5, que compara los resultados obtenidos en el pretest y posttest, podemos apreciar un aumento significativo en todas las dimensiones evaluadas en este estudio, siendo mayor en la dimensión II, relacionada con habilidades de iniciación e interacción social y habilidades conversacionales, y menor en la dimensión IV, relativa a las habilidades relacionadas con las emociones y sentimientos.

Los resultados muestran que los niños de 5 años, que han formado parte de este estudio, han superado las puntuaciones obtenidas en el pretest, debido al desarrollo de las sesiones. Además, el programa ha sido más efectivo en la mejora de la dimensión II (habilidades de iniciación e interacción social y habilidades conversacionales).

Dimensiones	MEDIAS PRETEST	MEDIAS POST TEST	DIFERENCIA ENTRE PRETEST y POSTTEST
DIMENSIÓN I	4,56	4,85	+0,29
DIMENSIÓN II	4,07	4,53	+0,46
DIMENSIÓN III	3,62	3,94	+0,32
DIMENSIÓN IV	3,82	4,01	+0,19
DIMENSIÓN V	3,36	3,64	+0,28

**Tabla 5.** Diferencia de medias (pre test y post test).

Esta diferencia significativa se debe a la variable independiente, donde a través de la aplicación de la intervención motriz basada en juegos y danzas tradicionales del mundo, se ha conseguido una mejora en los resultados

**Padial-Ruz, R.; Muelas-Alcalde, N.; Atencia-Rodríguez, M. (2024). Desarrollo de las habilidades sociales a través de juegos y danzas del mundo en niños de 5 años. *Trances*, 16(1):1-16.**

obtenidos en el postest, quedando patente que la mayoría del alumnado de 5 años se encuentra en un nivel muy bueno de habilidades sociales. Estos resultados coinciden con los obtenidos por otros autores. Así, en el estudio realizado por Gómez (2019), que utilizó un programa de intervención basado en un taller de juegos lúdicos, se obtuvo una mejora en el desarrollo de habilidades sociales en niños de cinco años, siendo significativa en el desarrollo de habilidades intrapersonales, habilidades conductuales, y de interacción social, en la muestra sobre la que se realizó la intervención.

#### **4. CONCLUSIONES**

Podemos concluir que, en los resultados obtenidos en el postest, el nivel de habilidades básicas y el nivel de habilidades de iniciación de la interacción social y habilidades conversacionales son muy altos, ya que casi el 100% del alumnado realizaba los comportamientos de estos ítems. Además, sus medias se comprenden entre los rangos 4,5 a 5,0 sobre 5,0. En cuanto al nivel de habilidades para cooperar y compartir y el nivel de habilidades relacionadas con las emociones y los sentimientos es un nivel alto, ya que el alumnado realiza siempre o casi siempre los comportamientos de estos ítems. La media de estos se sitúa en torno a los 4,0 puntos sobre 5,0. Y, por último, el nivel de habilidades de autoafirmación es bueno, debido a que el alumnado realiza alguna vez o casi siempre los comportamientos de este ítem. La media de dicha dimensión coincide con el valor 3,64 sobre 5,0.

Por lo tanto, podemos concluir que el alumnado ha conseguido un aumento significativo de las medias en todas las dimensiones, tras la aplicación del programa de intervención.

## 5. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

1. Aguilar, M. (2019). *Juegos cooperativos y el desarrollo de las habilidades sociales en los niños y niñas de 5 años de la institución educativa inicial n° 308, Juliaca 2017* [Tesis de Segunda Especialidad, Arequipa Universidad Nacional de San Agustín]. Repositorio institucional – Arequipa. <http://repositorio.unsa.edu.pe/handle/UNAS/8828>
2. Avellaneda, A. y Orús, M. (2017). EL juego cooperativo como método para favorecer la inclusión y el desarrollo de conductas prosociales. *Revista Infancia, Educación y Aprendizaje*, 3(2), 649-654. <https://doi.org/10.22370/ieya.2017.3.2.795>
3. Begodanzas. (16 de marzo de 2010). 29. *Alunelul. Rumanía*. [Vídeo] Youtube. [https://www.youtube.com/watch?v=59oTVRV\\_1gU](https://www.youtube.com/watch?v=59oTVRV_1gU)
4. Begodanzas. (19 de junio de 2011). 81. *Te Vaine Marea. Oceanía*. [Vídeo] Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=S7d6fi-OnV>
5. Camacho, M. L. (2012). *El juego cooperativo como promotor de habilidades sociales en las niñas de 5 años* [Tesis de Licenciado Pontificia Universidad Católica del Perú]. Repositorio institucional – PUCP. <http://hdl.handle.net/20.500.12404/4441>
6. Gil, P., Gutiérrez, E. y Madrid, P. (2013). Incremento de las habilidades sociales a través de la expresión corporal: la experiencia en clases de iniciación al baile. *Cuadernos de Psicología del Deporte*, 12(2), 83–88. <https://revistas.um.es/cpd/article/view/177821>
7. Gómez, C. (2019). *Taller lúdico para favorecer el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de 5 años de la inicial “Amiguitos de Alameda”, distrito de Chacas, provincia de Asunción región Áncash 2018* [Tesis de Licenciado, Universidad 18 Católica Los Ángeles Chimbote]. Repositorio institucional – ULADECH. <http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/123456789/11632>

8. Kcacha, M. y Rojas, Y. (2021). *Desarrollo de habilidades sociales mediante juegos tradicionales en niños de cuatro años con dificultades de socialización* [Tesis de Licenciado, Universidad Nacional Micaela Bastidas de Apurímac (UNAMBA)]. Repositorio institucional – UNAMBA.  
<http://repositorio.unamba.edu.pe/handle/UNAMBA/1001>
9. López, E. (2006). *El juego cooperativo. Estrategia para reducir la agresión en los estudiantes escolares* [Tesis de Licenciado no publicada]. Universidad de Antioquia.
10. Mamá Lisa 's World. (s/f). *Los Chimichimitos - Venezuela*  
[.https://www.mamalisa.com/?t=ss&p=5019](https://www.mamalisa.com/?t=ss&p=5019)
11. Nastacuas, B. (2021). *Influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo infantil y su relación con la convivencia escolar* [Monografía]. Repositorio Institucional UNAD.  
<https://repository.unad.edu.co/handle/10596/43200>
12. Paredes, J. (2002). *El deporte como juego: un análisis cultural* [Universidad de Alicante].  
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/tesis?codigo=61772>
13. Paula, I. (1999). *Habilidades Sociales: Educar hacia la autorregulación*. Barcelona: IceHorsori.
14. Pedagogvila. (6 de diciembre de 2019). *Ena Bushi- Danza de Japón- (Infantil) -PEDAGOVILA*. [Vídeo] Youtube.  
<https://www.youtube.com/watch?v=RwWpPfl2e3Y>
15. Pica-Pica Oficial. (18 de noviembre de 2019). *Pica-Pica - Sevillana Holandesa (Videoclip Oficial)*. [Vídeo] Youtube.  
<https://www.youtube.com/watch?v=z7uH5ir1DGc>
16. Pedagogvila. (6 de diciembre de 2019). *Ena Bushi- Danza de Japón- (Infantil) -PEDAGOVILA*. [Vídeo] Youtube.  
<https://www.youtube.com/watch?v=RwWpPfl2e3Y>

17. Robledo, S. (2019). *Programa de motricidad infantil fomentando la interculturalidad a través de los juegos del mundo como recurso* [Trabajo Fin de Grado]. Repositorio institucional Universidad de Valladolid (UNA). <https://uvadoc.uva.es/handle/10324/36666>
18. Sánchez, J. (2013). *Juegos populares y tradicionales de la infancia a través de la filatelia*. Wanceulen.
19. Sánchez, D. (2017). *Habilidades sociales y actitud emprendedora en estudiantes del quinto de secundaria del distrito de Chilca* [Tesis de Licenciado, Universidad Nacional del Centro del Perú]. Repositorio Institucional – UNCP. <http://hdl.handle.net/20.500.12894/4473>
20. StGeorgesCollege Perú. (11 de septiembre de 2020). *Danza Ingá*. [Vídeo] Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=oi3eqE-moSE>