



**UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE**

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

**LOS JUEGOS COOPERATIVOS PARA MEJORAR
HABILIDADES SOCIALES EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS
DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 108 “PADRE
TELMO VEGAS JULCA”, FRIAS, PIURA - 2018**

**TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE
LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL**

AUTOR

FLORES PATIÑO, SARITA DEL CARMEN

ORCID: 0000-0002-7294-1884

ASESOR

UCEDA BAYONA YANIRA LISSET

ORCID: 0000-0001-9667-420X

PIURA – PERÚ

2020

1. Título

**LOS JUEGOS COOPERATIVOS PARA MEJORAR HABILIDADES
SOCIALES EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN
EDUCATIVA N° 108 “PADRE TELMO VEGAS JULCA”, FRÍAS, PIURA-
2018**

2. Equipo de trabajo

AUTOR

Flores Patiño, Sarita Del Carmen
ORCID: 0000-0002-7294-1884
Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Estudiante de Pregrado,
Piura – Perú

ASESOR

Uceda Bayona, Yanira Lisset
ORCID: 0000-0001-9667-420X
Universidad Los Ángeles de Chimbote, Facultad de Educación y
Humanidades, Escuela Profesional de Educación, Piura – Perú

JURADO

Domínguez Martos, Rosa María
ORCID: 0000-0002-8255-3009

Collantes Cupen, Cecilia
ORCID: 0000-0002-0167-7481

Barranzuela Cornejo, Delia Fabiola
ORCID: 0000-003-4762-6919

3. Hoja de Firma del jurado y asesor

Dra. Rosa María Domínguez Martos
Presidente

Mgtr. Cecilia Collantes Cupen
Miembro

Mgtr. Delia Fabiola Barranzuela Cornejo
Miembro

Mgtr. Yanira Lisset Uceda Bayona
Asesor

4. Dedicatoria y agradecimiento

Dedicatoria

Con el más grande y puro amor para mi bella hija, la niña que esta a mi lado para ser mi fuerza: Sol Tahiry Flores Flores, ya que ella es el motor que me impulsa a salir adelante y me motiva a superarme y ser una excelente profesional.

A mi madre, Rosa Elena Patiño Tocto, por ser la base de mi formación inculcándome buenos valores y apoyarme siempre y estar conmigo en las buenas y en las malas. A mi padre, Jorge Flores Quinde, por ser el hombre más importante de mi vida que me enseñó a luchar por lo que quiero.

Agradecimiento

Agradecer a la Universidad Católica Los Ángeles Chimbote – Uladech Católica por haberme permitido ser parte de ella, a mi asesor por impartir sus conocimientos conmigo, por corregirme y brindarme su apoyo, motivándome a seguir adelante con gran optimismo a pesar de las barreras que se presenten.

A la Directora de la I.E. N° 108 “Padre Telmo Vegas Julca”, Frías, Piura – 2018, por la autorización para la realización de la presente investigación.

5. Resumen y abstract

Resumen

La investigación titulada: Los juegos cooperativos para mejorar habilidades sociales de los niños de 5 años de la I.E. N°108 Padre “Telmo Vegas Julca” del distrito de Frías, surge ante la evidencia de que los niños presentan ciertas dificultades en el desarrollo de habilidades sociales, por lo que se propuso revertir este problema detectado planteándose el objetivo de determinar de qué manera los juegos cooperativos mejoran las habilidades sociales en los niños y niñas. El estudio estuvo enmarcado dentro de la metodología de tipo aplicada con diseño pre – experimental, con pre – test y pos – test, dado que la medición de la variable dependiente habilidades sociales y la manipulación de la variable independiente juegos cooperativos se realizaron sobre un grupo conformado por 16 niños de 5 años, se aplicó una lista de cotejo para medir el nivel de desarrollo de habilidades sociales. Se usó Excel 2016 y SPSS v 25.0. Se pudo visualizar que al comparar los resultados obtenidos antes y después de ejecutar los juegos cooperativos como estrategia didáctica, el nivel de inicio disminuyó de 44% a 12%, el nivel proceso aumento de 37% a 38% y el nivel logrado aumento de 19% a 50%. Así mismo se concluyó que la utilización de los juegos cooperativos como estrategia didáctica favoreció el desarrollo de habilidades sociales detalladas en sus dimensiones saber escuchar, asertividad, ayudar a los demás y empatía, y la prueba t de student, obtuvo que: $p\text{-valor} \leq \alpha$, $(0.000 \leq 0.05)$.

Palabras claves: Estrategia didáctica, habilidades sociales, juegos cooperativos.

Abstract

The research entitled: Cooperative games to improve social skills of 5-year-old children of IE No. 108 Father "Telmo Vegas Julca" of the district of Frias, arises from the evidence that children present certain difficulties in the development of skills For this reason, it was proposed to reverse this detected problem, considering the objective of determining how cooperative games improve social skills in boys and girls. The study was framed within the type methodology applied with pre-experimental design, with pre-test and post-test, since the measurement of the dependent variable social skills and the manipulation of the independent variable cooperative games were performed on a group consisting of 16 5-year-old children, a checklist was applied to measure the level of social skills development. Excel 2016 and SPSS v 25.0 were used. It could be seen that when comparing the results obtained before and after executing cooperative games as a didactic strategy, the starting level decreased from 44% to 12%, the process level increased from 37% to 38% and the achieved level increased from 19 % to 50%. Likewise, it was concluded that the use of cooperative games as a didactic strategy favored the development of detailed social skills in their dimensions: knowing how to listen, assertiveness, helping others and empathy, and the student's t test obtained that: $p\text{-value} \leq \alpha$, $(0.000 \leq 0.05)$.

Key words: Didactic strategy, social skills, cooperative games.

6. Contenido

1-	Titulo.....	ii
2-	Equipo de trabajo.....	iii
3-	Hoja de firma del jurado y asesor.....	iv
4-	Dedicatoria y agradecimiento.....	v
5-	Resumen y abstract.....	vii
6-	Contenido.....	ix
7-	Índice de tablas.....	xi
8-	Índice de figuras.....	xii
	Capítulo I: Introducción.....	1
	Capítulo II: Revisión de la Literatura.....	5
2.1	Antecedentes.....	5
2.2	Marco teórico.....	10
2.2.1	El juego.....	10
2.2.1.1	Teoría Cognoscitiva De Piaget.....	10
2.2.2	Juegos cooperativos.....	12
2.2.3	Importancia de los Juegos cooperativos.....	15
2.2.4	Valores en los juegos cooperativos.....	16
2.2.5	Aportes de los juegos cooperativos.....	16
2.2.6	Características de los juegos cooperativos.....	18
2.2.6.1	Características liberadoras de los juegos cooperativos.....	18
2.2.7	La vida del niño y el juego cooperativo.....	19
2.2.8	Clasificación del juego cooperativo.....	20
2.2.9	Dimensiones de los juegos cooperativos.....	22

2.2.10. La cooperación y la afirmación en los juegos.....	24
2.2.11. Valor pedagógico de los juegos cooperativos.....	25
2.2.12. Habilidades sociales.....	26
2.2.13. Dimensiones de habilidades sociales.....	29
2.2.14. Términos asociados a las habilidades sociales.....	33
2.2.15. Habilidades sociales que se fomentan por el juego cooperativo.....	34
2.2.16. Proceso de adquisición de las habilidades sociales.....	36
2.2.17. Características de las habilidades sociales.....	36
2.2.18. Como enseñar habilidades sociales.....	37
Capítulo III: Hipótesis	38
3.1. Hipótesis general.....	38
3.2. Hipótesis específicas.....	38
Capítulo IV: Metodología de la investigación	39
4.1. Diseño de la investigación.....	39
4.2. Población y muestra.....	40
4.2.1 Población.....	40
4.2.2 Muestra.....	41
4.3. Variables definición conceptual y operacional.....	42
4.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	45
4.4.1. Técnicas.....	45
4.4.2. Instrumento.....	45
4.5. Plan de análisis de datos	45
4.6. Matriz de consistencia	47

4.7. Principios éticos	49
Capítulo V: Resultados.....	50
5.1. Resultados por objetivos.....	50
5.2. Contrastación de hipótesis.....	61
5.3. Análisis de resultados.....	65
Capítulo VI: Conclusiones.....	68
6.1. Conclusión general.....	68
6.2. Conclusiones específicas.....	68
Aspectos complementarios.....	69
Referencias Bibliográficas.....	70
Anexos.....	72
Anexo 1. Validación de instrumento.....	73
Anexo 2. Matriz de instrumento de medición de habilidades sociales –Pre test.....	75
Anexo 3. Matriz de instrumento de medición de habilidades sociales –Pos test.....	76
Anexo 4. Autorización.....	77
Anexo 5. Sesiones de aprendizaje.....	78

7. Índice de tablas

Tabla 1. <i>Distribución de la Población de los preescolares de la I.E. N° 108 "Padre Telmo Vegas Julca", Frias, Piura - 2018</i>	41
Tabla 2. <i>Distribución de la población muestral de los preescolares de la I.E. N° 108 "Padre Telmo Vegas Julca", Frias, Piura - 2018</i>	41
Tabla 3. <i>Nivel: Habilidades sociales - Pre test</i>	50
Tabla 4. <i>Dimensión: Saber escuchar - Pre test</i>	51
Tabla 5. <i>Dimensión: Asertividad - Pre test</i>	52
Tabla 6. <i>Dimensión: Ayudar a los demás - Pre test</i>	53
Tabla 7. <i>Dimensión: Empatía - pre test</i>	54
Tabla 8. <i>Nivel: Habilidades sociales- Pos test</i>	55
Tabla 9. <i>Dimensión: Saber escuchar - Pos test</i>	56
Tabla 10. <i>Dimensión: Asertividad - Pos test</i>	57
Tabla 11. <i>Dimensión: Ayudar a los demás - pos test</i>	58
Tabla 12. <i>Dimensión: Empatía- pos test</i>	59

8. Índice de figuras

Figura 1. <i>Variable: Habilidades sociales - Pre test</i>	50
Figura 2. <i>Dimensión: Saber escuchar - Pre test</i>	51
Figura 3. <i>Dimensión: Asertividad - Pre test</i>	52
Figura 4. <i>Dimensión: Ayudar a los demás - Pre test</i>	53
Figura 5. <i>Dimensión: Empatía - pre test</i>	54
Figura 6. <i>Variable: Habilidades sociales- Pos test</i>	55
Figura 7. <i>Dimensión: Saber escuchar - Pos test</i>	56
Figura 8. <i>Dimensión: Asertividad - Pos test</i>	57
Figura 9. <i>Dimensión: Ayudar a los demás - pos test</i>	58
Figura 10. <i>Dimensión: Empatía- pos test</i>	59

Capítulo I: Introducción

La realidad innegable que no se medita en las instituciones educativas a nivel internacional es el desarrollo de las habilidades sociales en los primeros años del niño, ocasionando una problemática cuando los niños son promovidos de nivel, la mayoría de ellos tienen gran dificultad para socializarse, para trabajar en grupo y para cumplir normas de convivencia, de igual forma en el ámbito nacional se puede percibir, que un gran número de docentes del nivel inicial no está preparado para desarrollar habilidades sociales, teniendo como base que el estudiante es el centro del aprendizaje, las maestras no son conscientes que las habilidades sociales son las conductas que se deben trabajar de forma constante en sus sesiones de clase.

Según Aguerrondo (2004) en la actualidad se puede considerar que las instituciones educativas del nivel inicial existentes en nuestro Perú carecen de valores sociales que entraron en crisis, se observa la máxima presencia del individualismo, la agresividad, las dificultades para lograr acuerdos entre pares, la falta de respeto, el egoísmo que son un obstáculo para que los niños desarrollen habilidades sociales de modo significativo y de realidades.

La investigación denominada los juegos cooperativos para mejorar habilidades sociales en los niños de 5 años de la I.E. N° 108 “Padre Telmo Vegas Julca”, busca dar solución a la problemática que se evidencia en los niños la ausencia de habilidades sociales, la dificultad para para lograr acuerdos entre ellos, la docente del aula de 5 años no brinda a los niños y niñas propuestas de los juegos cooperativos, y si en algunas ocasiones los realiza lo hace solo con la finalidad de divertir a los niños, sin tener como propósito promover habilidades sociales, podemos ver la gran dificultad que tienen los niños al momento de su socialización.

En este estudio, la caracterización del problema se ha trabajado mediante la observación directa y la comunicación con los niños de 5 años de la I.E.N° 108, donde se puede constatar las limitaciones que tienen para desarrollar habilidades sociales, al momento de jugar los niños juegan solos, no juegan en grupo, unos se sientan a observar hasta que termine el juego, no saben escuchar los acuerdos dados para los juegos.

En virtud a lo planteado anteriormente surge la siguiente interrogante: ¿De qué manera los juegos cooperativos mejoran las habilidades sociales en los niños de 5 años de la I.E. N°108 Padre Telmo Vegas Julca Frías, Piura -2018?

Para alcanzar este propósito se ha planteado nuestro objetivo general: Determinar de qué manera los juegos cooperativos mejoran las habilidades sociales en los niños de 5 años de la I.E. N° 108 Padre Telmo Vegas Julca Frías -Piura -2018.

Asimismo, los objetivos específicos para este estudio son los siguientes:

Determinar el nivel de desarrollo de las habilidades sociales de los niños de 5 años de la I.E. N° 108 Padre Telmo Vegas Julca Frías – Piura-2018, a través de un pre-test, antes de aplicar los juegos cooperativos como estrategia didáctica.

-Evaluar el nivel de desarrollo de las habilidades sociales, de los niños de 5 años de la I.E. N°108 Padre Telmo Vegas Julca Frías-Piura-2018, después de aplicar los juegos cooperativos como estrategia didáctica.

-Comparar el nivel de desarrollo de las habilidades sociales de los niños de 5 años de la I.E. N°108 Padre Telmo Vegas Julca Frías, Piura - 2018, antes y después de la aplicación de los juegos cooperativos como estrategia didáctica.

La justificación de este trabajo de investigación se demuestra como respuesta a la carencia que representa un grupo de niños (as) de 5 años de la I.E. N° 108 Padre Telmo Vegas Julca

Frías, Piura - 2018, para realizar diferentes habilidades sociales en incomparables momentos y espacios de interacción social, se argumenta en los siguientes aspectos:

El estudio se justifica a nivel teórico pues sustento elementos teóricos formulados por Piaget (1980) mediante su teoría cognoscitiva: El niño al relacionarse con su medio ambiente, desarrolla habilidades de relación. Entonces, el juego nos permite desarrollar la socialización por eso que el niño (a) al vincularse con el medio ambiente, a través de la diversión, desarrolla habilidades de relación, por lo tanto, el juego se convierte en base para desarrollar su socialización, la comunicación de los niños.

Este proyecto de investigación es practico planteó soluciones para que los niños tengan una correcta socialización y mejoren sus habilidades sociales. Tuvo información necesaria y específica sobre juegos cooperativos y habilidades sociales, para practicarlos de manera permanente en el aula.

Social beneficio de forma directa a los estudiantes de inicial de 5 años en la mejora de sus habilidades sociales. También ayudo a las instituciones del nivel inicial que utilizaron en su programación curricular los juegos cooperativos como actividades lúdicas para mejorar habilidades sociales.

Metodológica brindo un instrumento debidamente validado por juicio de expertos, que nos ayudó a medir la variable habilidades sociales de los niños de 5 años de nivel inicial, instrumento que podría ser implementado en investigaciones con esta variable.

Este proyecto de investigación tiene como propósito describir la situación actual sobre el conocimiento de juegos cooperativos en aula, en diferentes actividades y áreas para practicar las habilidades sociales en los niños y niñas de 5 años, que los juegos cooperativos y el mejoramiento de habilidades sociales formen parte principal de la agenda educacional, para edificar una sociedad más justa que trabaje en equipo. Los juegos cooperativos son

patrimonios necesarios para que los alumnos desarrollen las habilidades sociales y es sumamente importante incluir la práctica de los juegos cooperativos en el aula para que los niños en general tengan una correcta socialización, desarrollen y mejoren sus habilidades sociales de acuerdo a sus edades. Los beneficios de esta investigación se verán reflejados en los niños y niñas al practicar valores de gran importancia como la solidaridad, compañerismo, respeto y amor.

La metodología para lograr los objetivos de la investigación se basará en realizar dos mediciones (pre test y pos test) de la variable dependiente habilidades sociales, utilizando observación estructurada como técnica y la lista de cotejo como instrumento de recojo de información. El estudio se desarrollará bajo el enfoque cuantitativo, pues medirá y procesará numérica y cuantitativamente la variable habilidades sociales, aplicará conocimientos teóricos relacionados con las variables en estudio, y explicar con fundamentos científicos el desarrollo de las dimensiones de habilidades sociales a partir de la implementación de 10 sesiones de aprendizaje. Es decir, su objetivo es indicar de qué manera se explica el comportamiento entre las variables. Al comparar los resultados obtenidos en el pre test y pos test (Tabla 13 y Figura 11), se evidenció una mejora en el desarrollo de habilidades sociales de los niños de 5 años, toda vez que, al comparar los resultados, obtenidos antes y después de los juegos cooperativos el nivel de inicio disminuyó de 44% a 12%, el nivel proceso aumento de 37% a 38% y el nivel logrado aumento de 19% a 50%.

La estrategia docente, aplicada en la presente investigación, favoreció la naturaleza de los niños mediante los juegos cooperativos, fomentando un ambiente cálido para mejorar las habilidades sociales como: Saber escuchar, asertividad, ayudar a los demás y empatía, en los niños de 5 años de la institución educativa inicial N° 108 “Padre Telmo Vegas Julca”, Frías, Piura – 2018.

Capítulo II: Revisión de Literatura

2.1 Antecedentes

Internacionales

Mero (2015) con su tesis para obtener el grado de Licenciada en Educación Parvularia titulada: Los juegos cooperativos para el desarrollo de valores en los niños y niñas de 2 a 3 años del C.I.B.V. “Mis pequeños angelitos”, Parroquia Anconcito, Cantón salinas, Provincia de Santa Elena, año lectivo 2014- 2015, demostrada en la universidad estatal Península de Santa Elena. La meta consto implantar el valor de las recreaciones cooperativas para el impulso de los valores en los niños de la muestra. La metodología se apoyó en el enfoque de diseño descriptivo, se emplean distintas diligencias de juego cooperativo en los niños y que mediante una ficha de inspección se logró evaluar como demuestran los valores que hayan adquirido.

Dicha población consto de 75 niñas y niños. Las herramientas concurren la identidad anecdótica, cotejo, lista de control, análisis en el juego, el nivel de valoración y nivel de las actitudes. Se llegó a las siguientes conclusiones: Se destaca que los datos de las investigaciones efectuadas a las madres y padres de familia consta de poco conocimiento acerca de lo que son los juegos cooperativos, asimismo si en los centros integrales se despliegan los valores en los niños y niñas. Se tiene conocimiento que algunos padres de familia piensan que los juegos cooperativos son los encargados de la socialización y a la conservación de la confianza en el grupo de los infantes.

Como seres humanos también piensan que ayudan en el desarrollo de los valores. Se tiene de conocimiento que existen diferentes valores que se pueden aprender mediante la práctica de los juegos con fines cooperativos, a pesar de todo ello dentro del centro integral no los ponen en práctica. Es comprobado que existen varios beneficios que se logran con el

desarrollo de los juegos cooperativos, por lo que se sugiere la ejecución de una guía educativa de juegos que permita educar y construir en valores a los niños y niñas del centro integral.

Lacunza (2017) en su investigación para obtener el grado de Doctora en Psicología titulada: Las habilidades sociales en niños y niñas de 5 años de edad en colegios públicos de Tucumán, Argentina, manifiesta aspectos de gran importancia de la elaboración del análisis de resultados, siendo evidente su accionar, no solo por su ramificación relacional, sino por su linaje en diferentes áreas de la vida cotidiana. Los estudios con los escolares infantiles de los colegios públicos han demostrado la ausencia de habilidades sociales asertivas, lo que conlleva a la presencia de comportamientos poco leales y discontinuos en el ambiente familiar y académico. En los adolescentes la falta de habilidades sociales puede empezar de forma negativa en la firmeza de su identidad, así también en la aparición de trastornos y secuelas psicopatológicas. La población estuvo conformada por 120 niños de 5 años, 22 asistentes a jardines de infantes de zonas urbano – marginales de la ciudad de Tucumán.

A los padres de familia se les proporciono una escala de habilidades sociales, basada en la guía de observación y una encuesta sociodemográfica.

En base a los resultados logrados se conocieron diferencias estadísticas en las habilidades sociales, así como también en las diferentes dimensiones conformadas por las agresiones y transgresiones de la escala de comportamiento. La información propuesta demuestra que la práctica de conductas sociales beneficia la adaptación, la aceptación de todos, los refuerzos positivos, el bienestar. Esta investigación tiene estrecha relación con la variable de estudio.

Nacionales

Cotrina (2015) en su investigación para obtener el título de licenciada en Educación Inicial titulada: Habilidades sociales en niños de cuatro años durante sus actividades de juego, presentada en la Pontificia Universidad Católica del Perú, su fin fue ubicar las habilidades sociales que manifiestan los niños de cuatro años durante la vivencia de juego en su institución educativa particular del distrito de San Isidro. El presente estudio se basa en el nivel exploratorio, descriptiva. La investigación se ejecutó en una institución educativa particular confesional no católica que incentiva la educación mixta. La población estuvo conformada por 16 niños y niñas, en el estudio se tomó en muestra el 50% de varones y mujeres elegidos al azar, es decir 4 niños y 4 niñas.

Se manejó la técnica de observación, que permitió recoger datos e información de acontecimientos y realidades sociales en contextos diarios. Se llegó a las siguientes conclusiones: El juego es el apoyo de los niños y niñas para desarrollarse y conocerse, porque el juego te ayuda ser mejor persona, perfecciona el proceso de socialización cuyo objetivo es que las personas se integren debidamente a la sociedad, de tal manera que puedan tener la capacidad de manejar sus sentimientos, acciones de agresión y estrés.

Las habilidades sociales relacionadas a los sentimientos en los niños de 4 años aún permanecen en proceso, porque a esta edad recién están explorando sus sentimientos y de los demás niños, tiene problema de expresar sus sentimientos en palabras, de tal forma es mínima la posibilidad de representarlos y mencionarlos en los diversos entornos con los demás.

Corbera y Mejía (2018) en su tesis para obtener el título de segunda especialidad en didáctica de la educación inicial denominada: La intervención del juego en el desarrollo de las habilidades sociales en niños de 3 y 4 años de la I.E.I. 516 Villa María del triunfo –

2012, en base a que se descubrió en los niños actitudes inapropiadas, siendo un indicador de falta de habilidades sociales y personales, se reflexiono acerca del juego, considerándolo como la actividad inclusiva donde todos los niños pueden relacionarse con los demás e interactuar de manera activa, el juego influye en las habilidades sociales de los niños de 3 y 4 años, separaron conductas y comportamientos negativos en el grupo. La metodología de la investigación fue enfoque cuantitativo, diseño experimental, con diseño cuasi- experimental y tuvo como objetivo el desarrollo de un evento de diferentes actividades de juego para los niños de 3 y 4 años, influyendo en ellos en el desarrollo de habilidades sociales.

La población estuvo conformada por 36 niños entre 3 y 4 años de la institución educativa 516, de dicho grupo seleccionado, muestra no probabilística intencional, donde el grupo experimental fue de 18 a los cuales se les evaluó el programa de habilidades sociales, luego se utilizó el programa de juegos y consecutivamente se les evaluó en habilidades sociales y al grupo control de 18 niños no se les aplico el programa de juegos, se les realizo una evaluación de habilidades sociales al terminar la investigación.

En sus conclusiones la investigación confirmo la hipótesis general a través del programa de juegos, que brindo efectos positivos en el comportamiento social de forma personal y grupal, debido a que en la gran mayoría de los niños cambiaron su comportamiento, actitudes y habilidades sociales, con los niños que no tuvieron un cambio significativo se continuara trabajando durante el año en curso.

Las habilidades sociales son la pieza fundamental para que los niños interactúen, se relacionen y convivan con los demás, el desarrollo de habilidades sociales siempre será beneficioso para todos los niños y para la sociedad.

Locales

Olivares (2015) en su tesis para obtener el título de licenciada en Educación denominada: “*El juego social como instrumento para el desarrollo de habilidades sociales, en niños de tercer grado de primaria de la institución educativa san juan bautista de Catacaos – Piura*” presentado por la universidad de Piura, tuvo como objetivo desarrollar el aspecto social del niño para favorecer su interacción dentro y fuera del aula. El juego es un medio que resulta agradable al niño porque forma parte de su vida; no es una actividad que cause incomodidad; sino que genera alegría, placer y otorga múltiples beneficios que se ven reflejados durante toda la vida. Esta investigación plantea la aplicación de un programa de juegos sociales que favorezca el desarrollo de las habilidades sociales para mejorar la interacción entre los estudiantes propiciando la creación de una adecuada convivencia escolar. Para el desarrollo de esta investigación se han trabajado cinco capítulos: El capítulo I contiene el problema de investigación que se basa en el diagnóstico de las habilidades sociales que poseen los estudiantes y lo caracteriza para posteriormente establecer su justificación, asimismo establece los objetivos y plantea los antecedentes del estudio, que han sido el marco referencial para el desarrollo del presente estudio.

2.2 Marco teórico

2.2.1 El juego

El juego tiene un valor extraordinario y significativo en el progreso social y afectivo de los niños y niñas, mantiene variedad de vivencias y sus experiencias, constituye la esencia básica del placer de jugar.

Los juegos son actividades lúdicas voluntarias dentro de un determinado tiempo y espacio, con reglas que los niños y niñas acuerdan libremente, pero con un propósito determinado. A través de esta actividad lúdica los niños y niñas desarrollan habilidades, realizan nuevas experiencias, realizan descubrimientos, enriquecen su lenguaje, desarrollan su creatividad y su imaginación, por ejemplo cuando el niño arma una torre, realiza diferentes aprendizajes que le ayudan con su coordinación motora fina, el descubrimiento de que para que no se caiga hay que colocarle los bloques más grandes en la base, dialoga con sus compañeros, y va combinando los bloques mientras construye.

2.2.1.1 Teoría Cognoscitiva De Piaget

El niño al relacionarse con su medio ambiente, desarrolla habilidades de relación. Entonces, el juego nos permite desarrollar la socialización por eso que el niño (a) al vincularse con el medio ambiente, a través de la diversión, desarrolla habilidades de relación, por lo tanto el juego se convierte en base para desarrollar su socialización, la comunicación de los niños/as.

Desde la perspectiva de Piaget en su teoría cognoscitiva, estoy de acuerdo con este autor ya que cataloga y manifiesta que la prosperidad de los juegos partiendo del periodo sensorio motriz centrándose en las características de las mismas y desechando la clasificación por el contenido, la función y el origen. Nos dice: “para clasificar los juegos sin comprometerse a priori con una teoría explicativa, o dicho de otra forma, para que la clasificación sirva a la

explicación, en lugar de presuponerla, es necesario limitarse a analizar las estructuras como tales, tales como las testimonia cada juego: grato de complejidad mental de cada uno, desde el juego sensorio motor elemental hasta el juego social superior”. Teniendo esta base realiza tres grandes categorías que le permitirán luego dar su interpretación e explicación del juego según su pensamiento del niño.

Piaget admite al juego identificado al pensamiento del niño, siendo la locución de una predominación de la reparación sobre la acomodación. Destierra la idea del juego como una función aislada y lo pone en relación con el proceso de desarrollo constructivo.

Venegas, R.F.M, García O.M.D.P, Venegas, R.A.M. (2000). El juego infantil y su metodología (MF 1030-3): IC Editorial Retrieved from, pagina 39.

“La obra sobre el juego de J. PIAGET (1896-1980) es muy valiosa por haber proporcionado en conocimiento del juego infantil hasta entonces desconocido, como era el relativo a como el juego evoluciona con arreglo al desarrollo del conocimiento. Este estudio servía para explicar cómo el juego se accede por grado de capacidad, que depende de la evolución del pensamiento infantil”.

Según lo que considera este autor, efectivamente el juego tiene un concepto importante ya que se basa principalmente en el entretenimiento, el disfrute del niño. A través de él, los niños y niñas descubren su mundo e interaccionan en su entorno, se enfrentan a diferentes situaciones, favorecen su aprendizaje. Basada principalmente en el disfrute y el entretenimiento, que estar dirigida mediante normas y reglas. A través de él, los niños y niñas descubren el mundo e interaccionan en su entorno, enfrentándose a diferentes situaciones, favoreciendo de este modo, su aprendizaje y la interacción con el mismo.

Para los niños y niñas, esta actividad permite despertar la creatividad de estos pequeños, les permite ser imaginativos, descubren su medio ambiente su propio cuerpo y les ayuda a constituir su personalidad. El juego es calificado como un instrumento psicopedagógico en el aprendizaje de los niños (as), mejorando la afectividad y la socialización; es por ello, que consideramos indispensables que los pequeños jueguen y manipulen objetos que encuentren a su alrededor.

2.2.2 Juegos cooperativos

Mero (2015) define a los juegos cooperativos a manera: Acciones participativas que permiten facilitar el tropiezo con los demás y tener un buen contacto con la naturaleza. Estos juegos tratan de destacar retos y dificultades más no para sobresalir que los demás. Nos aprueban el esparcimiento de la solidaridad y las disperejas relaciones interpersonales que nos ayudan a la cooperación y a un buen trabajo grupal. Basándose en la información brindada la ejecución de estas actividades cooperativos debe partir del interés del niño.

Según Orlick (1996) citado por mejía (2006) las actividades lúdicas cooperativas son un patrón que incluye transformaciones en los juegos cooperativos, la finalidad de reducir a la sociedad con otros juegos, que beneficien sus objetivos, que son socio – cultural y pedagógica.

Sanmartín (2012) indica: Los juegos cooperativos son propuestas que tiene como finalidad reducir la agresividad en los juegos originando condiciones de cooperación, solidaridad, información y sensibilización. Preparan la unión con los otros y una buena conexión con la naturaleza. Persiguen la participación de todos, prevaleciendo los objetivos colectivos sobre los propósitos individuales. Las personas juegan con otros y no contra los otros, juegan para destacar desafíos u obstáculos y no para destacar a los otros.

Brown (1998) diseña que: Los juegos cooperativos se dan como una alternativa diferente, brindando la posibilidad de sentir felicidad, placer y alegría, sin tener la necesidad de minimizar al otro, ofrece una alternativa que desecha el binomio (ganadores – perdedores), que tantos problemas ocasionan en los niños. El autor considera el juego como una alternativa de integración y transmisión de valores. En concordancia con el autor, se determina que si verdaderamente se quieren fomentar valores humanos que impliquen el respeto a las personas, que motiven relaciones sociales justas y se basen en la solidaridad, entonces las acciones deben ser coherentes con estos valores.

Rojas (2004) constituye el juego cooperativo se da por la creatividad e imaginación de los niños, siendo una herramienta importante para encontrar alternativas para la solución de problemas o conflictos, para el movimiento corporal y la diversión de los juegos. El juego cooperativo es donde todos los integrantes unen sus fuerzas para lograr los objetivos en común. Este tipo de juego fortalece la participación, ya que cada niño tiene un rol o función que realizar en el juego.

Los juegos cooperativos se apoyan del juego de reglas, que el niño va logrando de acuerdo a la evolución de sus juegos, madurez social y afectiva. Son alternativas que buscan integrar a todos los niños de forma significativa.

Son juegos que no planean ganar o perder, la alternativa planea la colaboración de todos para lograr un objetivo en común, la combinación afirma que todos juegan juntos, sin el temor que ocasiona la competencia para lograr un objetivo, al no existir la intranquilidad por ganar o perder, el interés se concentra en la participación.

Desde el punto de vista educativo el interés se concentra en la causa y no en el resultado. La alternativa se consigue porque el proceso como elemento central de atención permite ver los tiempos de cada uno y de forma grupal para que las metas se cumplan con la colaboración

de todos. Son juegos en los que participan todos los niños teniendo como finalidad un objetivo en común, permite que el niño se relacione, participe.

Son actividades lúdicas divertidas en las que participan todos los niños del grupo, no se elimina a nadie, no se ponen castigos ni penitencias, no juegan unos contra otros. Todo el grupo gana cuando todos los niños colaboran mutuamente. El ambiente en el que vamos hacer los juegos (el aula) nuestra actividad se centra más en la forma educativa de los juegos que en su aspecto lúdico, estos juegos se consideran de manera similar a las dinámicas de grupos. Estos juegos tienen bastantes características liberadoras que tienen mucha relación con el trabajo grupal.

Al momento de hablar de dichos juegos lo primero que pensamos es cooperar, en la Real academia de la lengua española (2001) cooperar viene en el diccionario el concepto de obrar conjuntamente con otro u otros para lograr un mismo fin.

Un juego cooperativo es un juego en el que dos o más jugadores no compiten, más bien colaboran para lograr un mismo objetivo, de esta manera si ganan o pierden lo hacen en conjunto. En otros términos, es un juego donde grupos de jugadores pueden tomar actitudes cooperativas.

Los juegos cooperativos es la suma de todos los logros que un equipo adquiere de manera grupal para llegar a un fin, como el logro de cada uno de los miembros, el éxito y el logro de un integrante es el éxito y el logro de todo el equipo, es decir todos los integrantes que lo forman no compiten entre sí, ellos se apoyan y ganan o pierdan lo hacen en grupo.

Los juegos cooperativos promueven la empatía, asertividad, ayuda mutua, saber escuchar y la comunicación, son divertidos teniendo un alto nivel de aceptación y unión entre los integrantes, ayudando a que den ideas, valores y delegando acciones y responsabilidades,

todos son responsables de los resultados desde que el inicia el juego hasta el que lo termina, la perseverancia es el apoyo de los miembros del grupo.

Son propuestas que tiene como propósito ayudar a que los niños se relacionen entre sí, recuperando en el grupo actitudes de confianza, colaboración y solidaridad, logrando objetivos comunes de forma participativa mientras se divierten. Los juegos cooperativos están vinculados a temas como el trabajo en equipo, la resolución de conflictos, la participación, la identidad, la no violencia.

2.2. 3. Importancia de los juegos cooperativos

La importancia de los juegos cooperativos es la siguiente:

Al practicar los juegos cooperativos en el aula desplegamos habilidades de distintos tipos que servirán de base para la Regulación de problemas entre los miembros del grupo. Durante el juego experimentamos las ayudas y dificultades de hacer cosas en grupo.

Con los juegos cooperativos educamos para la solidaridad. El niño como todo ser humano requiere la afirmación, necesita sentir que es importante, que si es capaz y que él es pieza clave para lograr la meta. Tengamos presente que muchas personas ante situaciones de competición prefieren no jugar ante la idea de perder o salir mal.

Los juegos son las actividades importantes que más se relacionan con la infancia, es una expresión natural que cada niño o niña realiza con ansias, con inmensa alegría, es la acción lúdica que estimula y exige varios componentes del desarrollo del niño.

Venegas, R, F, M. García, O.M.D.P, Venegas, R.A.M (2000 pag17):

“El juego es toda acción voluntaria del niño y niña, es la satisfacción, es libre, espontaneo. Es una actividad que se realiza con iniciativa propia de cada niño

y no necesita de ninguna planificación, es elegida sin precisiones y no es compuesto por el adulto ya sea en la institución educativa o fuera de ella, el niño es capaz de elegir lo que va a jugar. El niño no debe sentirse coaccionado para jugar a algo, si esto fuera así no sería juego”.

2.2.4. Valores en los juegos cooperativos

Los juegos no son imparciales, brindan y potencian un determinado código de valores a través del cual se estructura un definido tipo de persona, unas definidas relaciones entre los propios jugadores y una definida visión de comprender la diversión.

Por lo tanto, se trata de desarrollar juegos que sean relacionados con los valores de la igualdad, la cooperación, el amor, el respeto y la solidaridad. En los juegos siempre tienen que estar presentes los valores para que el desarrollo del juego sea exitoso.

2.2.5. Aportes de los juegos cooperativos.

Tenemos las siguientes aportaciones que encontramos dentro del juego de suma importancia para los niños y niñas, ya que desarrollan su creatividad e imaginación, se relaciona con sus demás, etc.

1. Aportaciones del juego al desarrollo cognitivo.

El juego activa las habilidades cognitivas del niño y niña, en cuanto que él juega, con una granja, animales, etc. Revelará los diferentes tipos de animales que hay (de dos, de cuatro patas), comprenderá cómo funcionan los objetos y también aprenderá a utilizarlos.

2. Aportaciones al desarrollo social.

En la realización del juego simbólico, en un principio se centran en la vida más cercana de los niños y niñas (el uso de las cosas de la casa, roles de la familia). Para luego centrarse en

las representaciones de las situaciones más alejadas de la vida habitual (representar diferentes profesiones o personajes de ficción).

3. Aportaciones al desarrollo emocional.

Los juegos de representación de la vida diaria, de reproducción de cuentos y diferentes situaciones imaginarias implican la reconstrucción de los conocimientos que ya se tienen. En este tipo de juegos los niños se hablan de acuerdo al papel que simulan, se demuestran las emociones propias de los papeles. Como ha demostrado Piaget, los niños poseen una comprensión real de aquello que inventan por sí mismos, y cada vez que tratamos de enseñarles algo con rapidez excesiva les impedimos que lo reinventen.

Los Juegos Cooperativos ayudan a las niñas y niños a:

- Tener confianza en sí mismas.
- Tener confianza en las otras personas.
- Poder experimentarse y experimentar aquello que sienten.
- Poder interpretar y aceptar los comportamientos de las otras.
- Poder transformar sus comportamientos en función de las otras.
- Comprenderse mejor a sí mismas y a las demás.
- Vivir en grupo y sentirse responsable de sí y de los otros.
- Para los docentes estos juegos permiten:
 - Ver los diferentes comportamientos de las niñas.
 - Conocer mejor a las niñas.
 - Ver cómo funciona el grupo.
 - Ayudar a los niños a integrarse.
 - Promover el valor de la solidaridad.

2.2.6 Características de los juegos cooperativos.

Estos juegos les ayudan a descubrir cómo es su cuerpo, su entorno y las personas que les rodean. Las características son las siguientes:

- El niño juega por el placer de jugar, no para conseguir un premio o un reconocimiento.
- El niño se divierte sin el temor de no conseguir los objetivos propuestos o de perder.
- El juego cooperativo favorece la participación de todos en diferentes actividades.
- Los niños se ven como compañeros, no como enemigos, los logros son de todos.
- Todos los niños tienen un papel destacado que hacer dentro del juego.
- Los niños intentan superarse a sí mismos, no a los demás, de esta manera conocerán y medirán sus aptitudes por su propio esfuerzo, no por comparación con los otros.
- El juego cooperativo se vive como una actividad conjunta, no individualizada, ya que no se centra en un individuo concreto. - Estos juegos se desarrollan en ambientes muy diversos, utilizando objetos variados, para edades distintas y con agrupaciones de niños también diferentes.

2.2.6.1 Características liberadoras de los juegos cooperativos

Se indica cinco características liberadoras que se pueden ver en la práctica de estos juegos.

Las características que nos brinda son las siguientes:

- Libres de competición: la cooperación de estos juegos hace que los niños no tengan que inquietarse por ganar a alguien, sino de preocuparse de que los compañeros consigan el objetivo del juego de forma divertida.

- Libres para crear: es otra característica que encontramos en los juegos cooperativos, los estudiantes utilizan su creatividad para llegar al objetivo del juego.
- Libres de exclusión: los juegos cooperativos no excluyen a ningún participante por ser menos hábiles, no se conocen ganadores ni perdedores todos ganan.
- Libres de elección: están las posibilidades de los participantes de dar una iniciativa para elegir.
- Libres de agresión: la agresión en los juegos cooperativos esta desterrada, porque el resultado positivo se consigue por la unión y los esfuerzos de todos sin oposiciones entre ellos. Los alumnos tienen una necesidad de disponer habilidades sociales, motrices y cognitivas para superar los obstáculos y llegar al objetivo del juego cooperativo.

Por medio de los juegos cooperativos brindamos importancia a metas colectivas, buscando desarrollar actitudes de empatía, cooperación y comunicación.

2.2.7. La vida del niño y el juego cooperativo.

El juego es una actividad que tiene que ser permanente en la vida de los niños, es un elemento indispensable para la interacción social, es una vivencia, el niño disfruta jugando, conoce nuevos amigos se relaciona con diferentes niños con diferente cultura.

Mediante los juegos se puede observar que los niños desarrollan los procesos mentales, expresan sus sentimientos en su comportamiento como son: tristeza, enojo, alegría, temor, emociones, etc.

Gutiérrez R. (1997 citado por Doris Guartatanga y Claudia Santacruz 2010, pág. 22)

“El juego se favorece la adaptación emocional y el equilibrio de las tensiones psíquicas, se compensan las situaciones desagradables y se alivian las cargas agresivas. Al mismo tiempo que el jugador pone de manifiesto sus deseos, temores, vivencias, expectativas, gustos, e intereses, consiguen superar el miedo a resolver sus problemas, dificultades y aumenta su autoestima, al ser protagonista de actuaciones que son apoyados por el resto de los compañeros que interactúan en el juego”.

Comprendemos que el juego es la creatividad que ayuda al desarrollo motriz en los niños, les ayuda a ser autónomos y practicar el respeto en la recreación y realización de los juegos. Mediante la realización de cualquier actividad como futuras docentes debemos permitir a los niños expresarse verbalmente, de esta forma facilita su lengua, comunicación y la interacción social.

En esta edad los niños demuestran altos niveles de agilidad, su conexión motora esta suficiente más desarrollada, busca diferentes jugos como jugar a la familia, de profesora con sus muñecas, a cantar, andar en bicicleta asume roles y todos los juegos que impliquen divertirse en diferentes grupos.

2.2.8. Clasificación del juego cooperativo.

Según Bedoya, los juegos cooperativos se clasifican según su objetivo en:

- Juegos de presentación: dichos juegos posibilitan un primer acercamiento entre personas que recién se conocen, son acciones lúdicas y dinámicas que se utilizan

para conocer los nombres de las personas del grupo, se suelen ubicar al inicio de una sesión.

- Juegos para conocerse: estos juegos son de gran importancia, se les invita a tener en cuenta las características de las demás personas y no solo de uno mismo, son actividades lúdicas de confianza en sí mismo y en los demás.
- Juegos de distensión: sirven para que los integrantes del grupo estén juntos de forma divertida, desechando cualquier tensión. Son relevantes para tomar contacto, terminar con situaciones de estrés, romper la rutina.
- Juegos energizantes: en estos juegos los niños y niñas liberan las energías que tienen dentro, esa es una de las razones por la que los juegos cooperativos les hacen sentirse mejor.
- Juegos de confianza: son juegos cooperativos que sirven para que los niños (as) tengan confianza en sí mismos y en los demás compañeros del grupo. Contribuyen a mantener una relación positiva entre todos, resolviendo problemas de manera conjunta.
- Juego de contacto: este juego sirve para mejorar la estima, la cooperación y la confianza mediante el contacto físico. Aquí interviene el que toca y es tocado.
- Juegos de estima: estas actividades nos ayudan a extraer afectos positivos hacia los demás.
- Juegos de autoestima: el fin de estas actividades lúdicas es que cada participante observe las cualidades positivas que tienen en sí mismas y sienten a gusto ellos mismos.

- Juegos de relajación: estos juegos ayudan a dirigir la energía hacia otros objetivos, ayudan a sosegar las tensiones internas.

Vemos mediante esta clasificación que es importante utilizar los juegos cooperativos, sean del tipo que fueren ya que al utilizarlos en el aula desarrollamos distintas habilidades, los alumnos aprenden los beneficios y dificultades de realizar actividades en grupo.

2.2.9. Dimensiones de los juegos cooperativos

Las dimensiones de los juegos cooperativos de mi investigación son las siguientes:

1.- Juego de reglas

En tal sentido el juego de reglas se desarrolla de manera grupal, concurren unas normas y un reparto de roles que cada jugador debe conocer y respetar para lograr el objetivo planteado, son propios de la etapa del pensamiento formal. No hay ganadores ni perdedores, se trabaja con la frase “todos ganan”. Es importante mencionar que también el juego de reglas está sometido por reglas de convivencia insertadas por los tutores o los mismos alumnos, como códigos de respeto por el otro con el fin de convivir en un clima de aula óptimo. Estas tienen muchas ventajas para el desarrollo del niño, pues le da una idea del concepto de clasificación y orden, además ayudan a que el niño se integre en el proceso de socialización, ya que muchos de estos juegos suelen ser colectivos y necesariamente deberá comunicarse y expresarse con sus compañeros. El niño ya está más enfocado con la realidad, es capaz de comunicar sus ideas y pensamientos con los miembros de su familia y pares, de manera que en el juego van involucrando estos factores haciéndolos más colectivos y con menos libertades. Entonces es ahí donde surgen las reglas y ciertas obligaciones que deben cumplir.

Jean Piaget (1956) el juego de reglas forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional, estos juegos dan inicio con las pautas que cada niño se propone, como hábitos o responsabilidades. Por lo general, estas en un comienzo son imitadas o aprendidas de los adultos, sin embargo, poco a poco irán surgiendo normas de convivencia del mismo grupo, que más adelante serán predisposiciones para la identidad. Por medio de estas reglas establecidas, el niño aprende a socializar y a respetar ciertas pautas para lograr un fin o interés.

Todos los 16 niños participan en el juego Regla gigante, el juego inicia con un niño que tiene sus manos estiradas hacia arriba, luego de uno en uno se van sumando los demás niños en una fila con sus manos hacia arriba, hasta formar la regla gigante. Se respetan las siguientes reglas:

. No jugamos unos contra otros.

Todos ganan. Nadie pierde. No se elimina a nadie.

No se ponen penas, prendas ni castigos.

Todas se ayudan a la vez.

2.- Juego la cadena o el rescate

El juego comienza con dos niños cogidos de la mano, que son los dos primeros eslabones de la cadena. Tendrán que ir tocando al resto de niños para unirlos a la cadena. Los niños intentaran huir. Si un niño es tocado deberá cogerle la mano a los que están en la cadena y así irán alargándola.

Cuando pillan al último jugador se termina la ronda y la nueva partida comenzara con los dos primeros jugadores que fueron tocados en la primera.

3.- Juego la torre

Al iniciar se habla con los niños y niñas de lo que es una torre, seguidamente se le explica que entre todos sus compañeros van a construir una torre con material de la clase.

Se va llamando a cada niño para ir formando la torre con los materiales de la clase, ejemplo; con los libros, cajas, gomas, etc.; se va armando la torre una vez terminada cada niño tiene que colocar el material en su lugar de origen.

2.2.10 La cooperación y la afirmación en los juegos.

Los niños desde pequeños escuchan comentarios que dicen que no pueden, que no saben, que no son capaces y empiezan a creerlos. No supieron pintar por que la profesora dijo que lo que realizaron salió feo, que necesitan ayuda porque no lo saben hacer, que no pueden.

El niño como todo ser humano necesita la afirmación, necesita sentir que si tiene valor lo que realiza, que si es capaz. Nuestros comentarios como educadores pueden estimular y apoyar la afirmación, o pueden caer en el negativismo. ¿Qué tiene que ver la afirmación con la cooperación?, muchas personas frente a situaciones de competencia prefieren no jugar ante la posibilidad de perder o salir mal. Como piensan que no juegan bien, optan por observar mientras los “buenos” jugadores compiten. El juego cooperativo es una manera de vivir la afirmación.

El énfasis en los juegos cooperativos está en la integración de todos y no en el resultado.

Queremos crear en el juego, en el trabajo, en la comunidad, un clima donde nos apoyemos, nos afirmemos unos a otros.

2.2.11. Valor pedagógico de los juegos cooperativos.

Al utilizar estos juegos dentro del aula desplegamos habilidades de distintos tipos que permiten la resolución de conflictos entre los miembros del grupo, durante la realización de estos juegos los beneficios y las dificultades serán de hacer cosas en conjunto.

Buscamos que los seres humanos lleguen a comunicare por el nombre propio, conocer a los demás, fomentar momentos que propicien la distensión, buscar alcanzar la confianza mutua, la estima personal, el afecto de las demás personas y de uno mismo.

A través de la reflexión desarrollamos todas estas habilidades por intermedio de las preguntas, que ayudaran que los niños se expresen y escuchen con mucha atención, desarrollando su capacidad de comprensión.

El juego es un elemento transmisor y dinamizador de costumbres y conductas sociales y puede ser un elemento esencial para preparar de manera integral a los niños y niñas para la vida y en particular para el desarrollo de las habilidades sociales.

Creemos que, si practicamos esta metodología cooperativa, tendremos una sociedad solidaria y más constructiva.

López (2009) indica que debemos tener en cuenta esta actividad lúdica como un medio pedagógico, que, en conjunto con otras actividades o disciplinas artísticas, ayudan a enriquecer la personalidad creadora, social, emocional, motriz e intelectual de los niños. El juego es un elemento transmisor y dinamizador de costumbres y conductas sociales y puede ser un elemento principal para preparar de manera esencial a los jóvenes para la vida y en particular para el desarrollo de habilidades sociales.

2.2.12. Habilidades sociales

Medina (2012) define habilidades sociales como el conjunto de destrezas y conductas, las personas las van adquiriendo y desarrollando a lo largo de su vida, a medida que va interactuando con el medio que le permite relacionarse adecuadamente con los demás, para que alcance ser respetado y aceptado socialmente.

La ventaja de esas conductas depende de la influencia del medio social, condición social, religión, la cultura y la forma en la cual cada niño en su etapa infantil está expuesto a adquirirlas y utilizarlas. Se usan las habilidades sociales cuando cada persona desea resolver problemas de forma asertiva, respetándose a sí mismo como a los demás integrantes del grupo.

Caballo (1999) señala a las habilidades sociales como un acumulado de actitudes proporcionadas por una persona en un contexto interpersonal que manifiesta las emociones, actitudes, deseos, opiniones o derechos de los individuos de acuerdo al contexto en el que se encuentre, admirando esas conductas en los demás, y que mayormente soluciona problemas contiguos de la situación, mientras reduce la probabilidad de futuros problemas.

Álvarez (1997) manifiesta que las habilidades sociales manifiestan una conexión directa con el beneficio escolar, para que logre ser significativo, necesita que el niño tenga una actitud autónoma, de confianza en sí mismo y de interés por quien lo rodea, debe poseer una competencia social adecuada. De esta manera la labor pedagógica es esencial que los niños se sientan seguros e independientes, brindándole oportunidades donde puedan demostrar que hay actividades que pueden hacer solos, conduciéndolos a ser independientes manifestando condiciones positivas hacia sus compañeros y adultos para que las relaciones sean apropiadas.

Valles y Valles (1996) las habilidades sociales son nuevas conductas aprendidas, que corrigen las existentes y desechan las conductas sociales inadecuadas, con estas referencias los maestros en la escuela tienen la misión de identificar el nivel de habilidades que presentan los niños y niñas, para fortalecer las conductas que demuestran y comparar las conductas antisociales a través de intervenciones que enseñan y entrenan conductas en edad escolar.

Son un conjunto de conductas adquiridas de manera espontánea, que son manifestadas en situaciones interpersonales. Proporciona al individuo que las posee una elevada capacidad para lograr los objetivos, manteniendo una adecuada autoestima sin dañar la de los demás.

Bandura (1999) revela que varias conductas se aprenden a través de la observación y de la imitación de otras personas. Entre las conductas se encuentran también las habilidades sociales. Es cierto que el aprendizaje de habilidades sociales se promueve en contextos interpersonales gracias a la convivencia con los demás.

Rojas (2004) indica que las habilidades sociales son capacidades y habilidades que les permiten a las personas interactuar de forma asertiva con las demás personas de su entorno social.

Peñañiel (2010) establece que: “Las habilidades sociales son un tipo de conducta interpersonal, las cuales entran en acción al momento de vincularse con otras personas”.

Ñaupas (2014) señala que las habilidades sociales son un modo de comportamiento propio de una cultura obtenida, se da por medio de la reacción e interacción cotidiana con las demás personas, se considera un tipo de aprendizaje social. Los valores y actitudes no son adquiridos simplemente por la interacción que realiza cada uno, sino que es fundamental que estos se vinculen con un determinado grupo social. El individuo a lo largo de su vida adquiere diferentes habilidades sociales, formas de interacción o acercamiento social.

Según Gil y León (1995), las habilidades sociales permiten desempeñar las siguientes funciones:

- Son reforzadores en situaciones de interacción social.
- Mantiene o mejoran la relación interpersonal con otros individuos, una buena relación y comunicación es la base fundamental.

Las habilidades sociales se refieren a nuestra habilidad para tratar y congeniar con la otra persona. Teniendo habilidades sociales positivas nos va a permitir llevarnos mejor con las demás personas que están en nuestro entorno y fuera de él, mediante ellas podemos:

- Comprendernos mejor así mismo y a los demás.
- Encontrar nuevos amigos y conocer mejor a los que ya tenemos.
- Tener un mejor rendimiento escolar.

Las habilidades sociales se definen también como los instrumentos de comunicación, tanto verbal como no verbal, que usamos para vincularnos con los demás de forma adecuada y amistosa.

Estas habilidades están muy ligadas a la forma en que nos juzgamos nosotros mismos.

No existen datos definidos sobre cuando y como se aprenden las habilidades sociales, pero afirman que la niñez es la base crítica para que puedan desarrollarlas.

Las habilidades sociales son las conductas que se aprenden a lo largo de la vida, el niño tiene mayor facilidad de desarrollarlas, ellos todo lo que ven aprenden y lo imitan.

2.2.13. Dimensiones de habilidades sociales

1.- Saber escuchar

Es un proceso fundamental para una comunicación eficaz, enseñar a escuchar a los más pequeños es muy importante. Hacerles entender la necesidad de atender a los demás para conocer sus opiniones, sentimientos y saber cuándo se han equivocado es algo que debe estar presente en su educación. Para conseguirlo se puede recurrir a varios métodos, estos son algunos:

-Acompañar el dialogo con gestos: en ocasiones una palabra puede perderse en comparación con el resto del escenario, sin embargo, algunos gestos como fruncir el ceño o realizar algún movimiento contribuirán a captar la atención de los más pequeños.

-Nunca dejar que interrumpa: en ocasiones estamos hablando con el niño y de repente interrumpe sin pedir permiso de palabra. Esta actitud le debe ser reprendida de forma inmediata y recordarle que no era su turno y que debe atender a lo que le decimos.

Saber escuchar no es solo una actitud, es también una habilidad y de las más necesarias en cualquier ámbito de nuestras vidas. No solo se escucha con los oídos se escucha con la mirada, con el cuerpo y la respiración. Una buena escucha ofrece la posibilidad a la persona que nos está hablando de comunicar y expresar sus pensamientos, sus emociones y sus sentimientos.

Comunicar es saber escuchar. Algo que parece tan simple y en cambio se torna tan complicado. Pero si conseguimos que nuestros niños aprendan a escuchar desde pequeños les será más fácil desarrollar esta habilidad cuando sean adultos.

Escuchar a los demás requiere dos cosas tiempo e interés. Y los niños son por naturaleza impacientes se distraen con facilidad, por eso tenemos que captar su interés con frases cortas y directas.

2.- Asertividad

Es una habilidad social de mucha importancia por muchas razones. La persona asertiva expresa su opinión de forma apropiada y defiende su punto de vista, siempre respetando la opinión de los demás. La asertividad es la clave para comunicarse de forma eficiente con otros individuos.

La asertividad es un concepto relacionado con las habilidades sociales de las personas que se debe tener en cuenta a la hora de educar a los niños para que sean capaces de relacionarse y mantengan en un buen estado su autoestima.

Según el doctor Marco Eduardo Mureta Reyes de la UNAM se define asertividad como la habilidad para actuar o expresar las ideas y sentimientos propios de manera adecuada, es decir en forma serena sin manifestar agresividad.

La asertividad es un concepto que forma parte del comportamiento que desarrollamos desde niños. Educar en la asertividad es fundamental para los niños ya que produce una satisfacción personal y estableciendo relaciones positivas con los demás.

El desarrollo de la asertividad en niños va hacer clave para el bienestar socio emocional del niño ya que le permite defenderse y expresarse sin atacar y dañar a los demás.

Los niños tienen que aprender esta habilidad básica para no dejarse llevar por los demás para ser capaces de defender sus opiniones, gustos e intereses, pero sin dañar al resto. Es la habilidad que les permite decir no a los demás a veces tendrán situaciones en las que su habilidad para decir que no será muy importante.

La asertividad es una habilidad esencial para escuchar al otro y respetarle, en definitiva la asertividad es básica para su equilibrio emocional.

3.- Ayudar a los demás

Ayudar es un verbo que nos ayuda a entender la colaboración entre las personas, la ayuda se encuentra estrechamente vinculada con la idea de solidaridad y colaboración.

Explicar a niños y niñas el concepto de ayudar a los demás es una tarea imprescindible en los primeros años de vida de los pequeños, su porque lo encontramos en la necesidad de interiorizar valores humanos en su educación que les permitirán en el futuro aportar actitudes y acciones positivas a la sociedad y vivir de una forma equilibrada y beneficiosa para ellos y el resto de los seres humanos de los que se verán rodeados a lo largo de sus vidas. Como bien se sabe no se aprende simplemente escuchando sino se aprende haciendo, de esa forma le explicaremos como ayudar a los demás con acciones. Por lo tanto, es importante convertir el ayudar a los demás de la palabra a la acción.

Es una habilidad alternativa a la agresión. Ayudar a los demás y a los que más necesitan sin tener la obligación de hacerlo solo por satisfacción personal es un acontecimiento gratuito y único para las personas.

Ayudar a los demás se les enseña a los niños a través de muchas formas y en distintas situaciones cotidianas, es necesario que los padres enseñen a los niños a ponerse en el lugar del otro.

De la misma forma que los hábitos que adquieren nuestros hijos para ocuparse de su higiene o de sus deberes se logran por repetición y refuerzo positivo, podemos inculcarle la costumbre de ayudar a los demás, a los que tienen más cerca: su familia y sus amigos. Ayudar a los demás es una idea para poner en práctica se trata de conseguir que nuestros

niños ayuden en situaciones de las que no son responsables, tienen que descubrir que ayudar a los demás es maravilloso.

4.- Empatía

La empatía deriva de la voz griega em-patheia, literalmente “sentir en” o “sentir dentro”, es la capacidad de ser sensible, comprender darse cuenta de los sentimientos, pensamientos experiencias y significados de la otra persona, sin que esos sentimientos, pensamientos y experiencias hayan sido comunicados de una manera objetiva y explícita.

La empatía es la capacidad para colocarse en el lugar del otro y saber lo que siente o incluso puede estar pensando. Por lo tanto, es preciso para poder tener buenas relaciones interpersonales con los demás.

La empatía es la intención de comprender los sentimientos y emociones, intentando experimentar de forma objetiva lo que siente el otro, es decir es la capacidad de ponerse en el lugar del otro. Cuando los niños son muy pequeños piensan que todo el mundo gira alrededor suyo. Según van creciendo van comprendiendo y lloran cuando ven que bambi se queda sin mamá o ríen cuando ven una película graciosa y eso ocurre porque se identifican con los personajes y las emociones de los otros eso quiere decir que empiezan a desarrollar la habilidad de la empatía. Si nosotros le ayudamos a poner nombre a esas emociones, a expresar lo que les ocurre aprenderán a ser empáticos, es decir a preocuparse por las necesidades de los demás, a ser comprensivos.

Los niños empáticos son más comunicativos porque saben expresar mejor sus emociones y tener mayor autoestima porque se sienten más seguros.

2.2.14. Términos asociados a las habilidades sociales

Encontramos términos relacionados con las habilidades sociales que son aprendidos por cada ser humano en la vida cotidiana, para fines de este proyecto de investigación se ha optado indicar los siguientes conceptos, quienes tienen una concordancia estrecha con la conceptualización del término “habilidades sociales”.

a) Paciencia

Ser paciente es una de las grandes virtudes que podemos tener las personas, especialmente cuando nos referimos al entorno social. Si no dominamos esta gran habilidad, cualquier situación puede fastidiarnos y convertirse en un gran problema. La paciencia ayuda a estar aliviado y evitar estar más tenso de lo necesario.

b) Validación emocional

La validación emocional es el entendimiento y expresión de la aceptación de la experiencia emocional de la otra persona, y ayuda a mejorar las relaciones interpersonales.

Cuando alguien siente que lo comprenden emocionalmente es un libro abierto y entrega toda su confianza.

c) Cortesía

Cuando somos corteses y educados con otras personas rara vez serán ingratos con nosotros. Comportarse con respeto y de forma educada con los demás te irán muy bien las cosas. Ser amable y gentil siempre es un logro para cada uno.

2.2.15 habilidades sociales que se fomentan por el juego cooperativo.

Las habilidades sociales que pueden ser fomentadas por los juegos cooperativos se presentan en 6 grupos y son las siguientes:

- **Habilidades sociales básicas**

Saber escuchar: proceso fundamental para una comunicación eficaz e ideal con todos.

Iniciar una conversación: tener una conversación cómoda, amena en un lugar oportuno.

Formular una pregunta: realizar preguntas de manera prudente y sencilla.

Dar las gracias: ser agradecido de manera cortés con quien nos brinda apoyo.

Empatía: ponerse en el lugar de otro de manera empática para tomar conciencia.

Dialogar: dialogar de manera alturada con un lenguaje claro que se entienda.

- **Habilidades sociales avanzadas**

Pedir ayuda: utilizar la palabra mágica al momento de pedir ayuda “Por favor, gracias”.

Dar tu opinión sobre lo que piensas al respecto: opinar con respeto sobre algún hecho.

Participar: participar con diferentes ideas respetando la de los demás siempre.

Seguir instrucciones: dejarse guiar por instrucciones que sean beneficiosas y buenas.

Disculparse: saber pedir disculpas cuando nos equivocamos a la persona indicada.

Participar: participar con diferentes ideas respetando la de los demás cuando las manifiestan.

- **Habilidades afectivas**

Conocer los propios sentimientos: reconocer lo que sentimos de forma feliz y certera.

Expresar los sentimientos: dar a conocer lo que sentimos en el momento oportuno.

Comprender los sentimientos de los demás: aceptar los sentimientos de los demás.

Animar al decaído: dar aliento a quien tiene la moral baja o se encuentra deprimido.

- **Habilidades alternativas a la agresión**

Pedir permiso: saber pedir permiso es una muestra de respeto a quien se le pide.

Quererse: aceptarse tal y como somos para así poder querer a los demás siempre.

Ayudar a los demás: practicar el valor de la solidaridad con los más necesitados.

Emplear el autocontrol: saber controlarse en momento de ira o de problemas.

No entrar en peleas: evitar malos entendidos que causen disgustos o malos ratos.

- **Habilidades para hacer frente al estrés**

Formular una queja: presentar un reclamo justo en el momento adecuado.

Responder a una queja: contestar con educación a un reclamo o acusación.

Prepararse para una conversación difícil: saber escuchar para luego hablar.

Hacer frente a las presiones del grupo: ser asertivo en el momento de decir no o sí.

- **Habilidades de planificación**

Tomar decisiones: saber tomar buenas decisiones para tener buenos resultados.

Establecer un objetivo: tener claro lo que se desea lograr para trabajar en ello.

Pensar sobre la causa de un problema: reconocer cual es el origen del problema.

Recoger información: recopilar datos importantes que sean de gran utilidad.

Resolver los problemas según su importancia: saber dar soluciones a conflictos.

Concentrarse en una tarea: realizar las tareas de manera responsable y adecuada.

2.2.16 Proceso de adquisición de las habilidades sociales.

La adquisición de las habilidades sociales se aprende a través del proceso de socialización donde los niños y adolescentes interactúan mediante el contacto directo. Se adquieren a través del ejercicio práctico en la vida cotidiana.

La adquisición de las habilidades sociales disminuye los siguientes problemas:

Falta de compañerismo.

Pelears.

Aislamiento.

Discusiones y agresiones.

2.2.17 Características de las habilidades sociales.

Las habilidades sociales te encaminan a los objetivos que deseas lograr de forma correcta.

Las habilidades sociales deben ser adecuadas a la situación de comunicación.

Las diferentes habilidades sociales se utilizan para tener una mejor comunicación profesional y personal.

Las habilidades sociales se pueden identificar como ciertos tipos de comportamiento en el que una persona puede ser juzgada por la forma en que son sus habilidades sociales.

Las habilidades sociales se pueden enseñar, practicar y aprender en nuestra vida diaria.

2.2.18 Como enseñar habilidades sociales

Se enseñan habilidades sociales siendo un ejemplo positivo. Los niños y niñas aprenden a través del ejemplo que les brinda las personas que son importantes y conviven con ellos. Sus padres son la mayor referencia.

Ellos imitan la relación que hay entre ellos con sus padres, y lo hacen con los demás, imitan como actuamos con las demás personas que nos relacionamos en determinadas circunstancias: al empezar una conversación, al pedir algo, al reclamar, al expresar nuestras molestias.

Para ser un buen ejemplo se tiene que realizar lo siguiente:

Practicar lo que predicas.

Cumplir con tu palabra.

Respetar los acuerdos y a los demás.

Ser un ser empático.

Ayudar a los demás sin esperar nada a cambio.

Controlar el ego.

Vivir en armonía con todos.

Capítulo III: Hipótesis

3.1 Hipótesis general.

Los juegos cooperativos mejoraran las habilidades sociales en los niños de 5 años de la I.E. N° 108 “Padre Telmo Vegas Julca”, Frías, Piura -2018.

3.2 Hipótesis específicas.

- El nivel de desarrollo de las habilidades sociales de los niños de 5 años de la I.E. N° 108 Padre Telmo Vegas Julca Frías, Piura -2018, antes de los juegos cooperativos se encuentra en nivel inicio.
- El nivel de desarrollo de las habilidades sociales de Los niños de 5 años de la I.E. N° 108 Padre Telmo Vegas Julca, Frias, Piura-2018, después de los juegos cooperativos se encuentra en nivel logrado.
- Si existen diferencias significativas en el desarrollo de las habilidades sociales de los niños de 5 años de la I.E. N° 108 Padre Telmo Vegas Julca Frias, Piura-2018, obtenidos antes y después de los juegos cooperativos.

Capítulo IV. Metodología de la investigación

4.1. Diseño de la investigación

El tipo de investigación que se utilizó es Aplicada, para Murillo (2008), la investigación aplicada recibe el nombre de investigación práctica o empírico; que se caracteriza por que busca la aplicación o utilización de conocimientos adquiridos, a la vez que se adquiere otros.

La investigación está planteada bajo el paradigma empírico analítico, en él se busca explicar, predecir y controlar los fenómenos, teniendo en cuenta que el conocimiento obtenido se considera objetivo, se basa en la experiencia.

El estudio se centró en el nivel Explicativo, según el autor (Fidias, Arias (2012), define: La investigación explicativa se encarga de buscar el porqué de los hechos mediante el establecimiento de relaciones causa – efecto. En este sentido los estudios explicativos pueden ocuparse tanto de la determinación de las cosas (investigación post facto), como de los efectos (investigación explicativa), mediante la prueba de hipótesis. Sus resultados y conclusiones constituyen el nivel más profundo de conocimiento.

El diseño de investigación es la estrategia general que adopta el investigador para responder el problema planteado. Tal como lo indica, Tamayo y Tamayo (2005), el diseño de una investigación es la estructura a seguir en una investigación, ejercitando el control de la misma a fin de encontrar datos confiables.

La investigación asumió un diseño pre experimental, de pre test y post test con un solo grupo, se obtiene información en pre test del nivel o situación de la variable dependiente en este caso habilidades sociales, antes de la aplicación del tratamiento experimental. De esta manera se podrá determinar los cambios experimentados ante el estímulo propiciado por la variable independiente que vendría a ser juegos cooperativos en el post test. Así tenemos

una observación del fenómeno sobre la aplicación de juegos cooperativos para lograr el desarrollo de habilidades sociales en los niños de 5 años de la I.E. N° 108 Padre Telmo Vegas Julca – Frías –Piura -2018.

G: O1 X O

G: Grupo conformado por 16 alumnos de 5 años de la I.E.N° 108 Padre Telmo Vegas Julca Frías, Piura – 2018.

O1: Observación pre- prueba del desarrollo de habilidades sociales de los niños/as de la institución educativa inicial 108 Frías.

O2: Observación post prueba de actitudes en la práctica de habilidades sociales de los niños/as.

X: juegos cooperativos.

4.2. Población y muestra.

4.2.1 Población

Saiz (2017) la población comprende el acumulado total de individuos o elementos sobre los cuales serán realizadas observaciones, es decir se acogerán las acciones planificadas en la investigación. Nuestro estudio presento una población que estuvo conformada por 43 niños de la I.E. N°108 Padre Telmo Vegas Julca Frías, Piura – 2018.

Tabla1. Distribución de la población de los preescolares de la Institucion Educativa N° 108 “Padre Telmo Vegas Julca”, Frias, Piura-2018

Preescolares	Hombres	Mujeres	total
5 años	10	6	16
4 años	10	10	20
3 años	4	3	7

Fuente: Nómina de matrícula de los preescolares de 5 años de la I.E. N°108 “Padre Telmo Vegas Julca”, Frias, Piura -2018

4.2.2 Muestra

Suarez (2011) define a la muestra no probabilística como cualquier sub conjunto de la población. Nuestra investigación presento una muestra de tipo no probabilística que estuvo conformada por 16 niños, 10 hombres y 6 mujeres de 5 años de edad de la I.E. N° 108 “Padre Telmo Vegas Julca”, Frías, Piura – 2018.

Tabla2. Distribución de la población muestral de los preescolares de la Institucion Educativa N° 108 “Padre Telmo Vegas Julca”, Frias, Piura-2018

Preescolares	Hombres	Mujeres	total
5 años	10	6	16

Fuente: Nómina de matrícula de los preescolares de 5 años de la I.E. N°108 “Padre Telmo Vegas Julca”, Frias, Piura -2018

4.3 Variables definición conceptual y operacional

a) Variable independiente: Juegos cooperativos

Son los juegos más complejos desde el punto de vista social, examinan reducir las manifestaciones de agresividad en los juegos, promoviendo actitudes de sensibilización, cooperación, comunicación y solidaridad. El niño juega con otros niños para lograr el mismo objetivo en común. (Moreno, 2002)

b) Variable dependiente: Habilidades sociales

Conjunto de destrezas y conductas las cuales el individuo las va desarrollando y adquiriendo a lo largo de su vida a medida que va interactuando con el medio y que le permite relacionarse adecuadamente con los demás. (Medina, 2012).

Matriz de operacionalización de las variables

Título: Los juegos cooperativos para mejorar habilidades sociales en los niños de 5 años de la Institucion Educativa Inicial 108 Padre Telmo Vegas Julca
Frias-Piura,2018

VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICION OPERACIONAL	DIMENSIONES	DEFINICIÓN DE DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	ESCALA
Independiente Juegos cooperativos.	Acciones participativas que permiten facilitar el tropiezo con los demás y tener un buen contacto con la naturaleza. Estos juegos tratan de destacar retos y dificultades más no para sobresalir a los otros. Nos permiten el esparcimiento de la solidaridad y las diferentes relaciones interpersonales que nos ayudan a la cooperación y a un buen trabajo grupal. De acuerdo a la información brindada la ejecución de este tipo de trabajos cooperativos debe partir del interés del niño.	Son actividades divertidas en las que participan todos los niños del grupo. No se elimina a nadie, no se ponen castigos ni penitencias, no juegan unos contra otros, todo el grupo gana por que realizan juegos cooperativos como el juego de reglas, juego de la cadena o el rescate y el juego de la torre	Juego de reglas	Actividad que se desarrollan de manera grupal, concurren unas normas y un reparto de roles que cada jugador debe conocer y respetar para lograr el objetivo planteado, son propios de la etapa del pensamiento formal. (Mero, 2015)	Acepta diferentes normas y roles junto a sus compañeros y se divierte.	Respeto las ideas de sus compañeros al momento del Juego. Asume normas y acuerdos para realizar el rol de constructor.	Nominal SI = 1 NO = 0 Convertidos a en niveles: Inicio: 0-5ptos. Proceso : 6-10ptos. Logrado : 11-16ptos.
			Juego de la cadena o el rescate	Actividad lúdica donde todos los niños cooperan para formar una larga cadena. (Mero, 2015)	Coopera de forma entusiasta para ser un eslabón y formar la cadena.	Representa su rol en el juego de manera organizada y divertida junto a todos sus compañeros. Participa de manera cooperativa.	
			Juego de la torre	Actividad lúdica donde de manera conjunta logran el mismo objetivo	Demuestra actitud positiva para lograr el objetivo.	Trabaja en equipo de manera conjunta para lograr el mismo objetivo. Disfruta de sus logros y el	

Dependiente:
Habilidades
sociales

(Mero, 2015)			construir una torre. (Mero,2015)		de sus compañeros cuando juega a construir la torre.
<p>Conjunto de destrezas y conductas las cuales el individuo las va desarrollando y adquiriendo a lo largo de su vida a medida que va interactuando con el medio y que le permite relacionarse adecuadamente con los demás. (Medina, 2012)</p>	<p>Son un conjunto de conductas adquiridas por un individuo, que expresa sentimientos, actitudes, deseos, opiniones o derechos. Estas conductas nos permiten: - Empatía. -Ayudar a los demás. -Asertividad. -Saber escuchar</p>	Saber escuchar	Es un proceso fundamental para una comunicación eficaz. (Medina, 2012)	Presta atención cuando se le da indicaciones.	Escucha atentamente las indicaciones dadas sin interrumpir. Expresa que le gusta escuchar a los demás.
		Asertividad	habilidad social de mucha importancia, Conducta de autoafirmación y expresión de sentimientos. (Medina, 2012)	Expresa sus ideas y sentimientos de manera clara y concisa.	Comunica adecuadamente lo que piensa. Manifiesta lo que siente en diferentes situaciones.
		Ayudar a los demás	Ayudar es un verbo que nos ayuda a entender la colaboración entre las personas, actitud positiva de solidaridad con los más necesitados. (Medina, 2012)	Apoya a sus compañeros de manera desinteresada.	Colabora de manera espontánea sin esperar retribución. Comparte con sus compañeros lo que tiene.
		Empatía	Capacidad de entender realmente las necesidades, sentimientos, problemas de los demás, poniéndonos para ello en su lugar. (Medina,2012)	Comprende los sentimientos y las emociones de sus amigos y amigas en diferentes circunstancias.	Relaciona lo que sienten sus compañeros en momentos de alegría y tristeza. Comparte sus emociones en diferentes actividades.

4.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

4.4.1 Técnicas

Pérez (2018) refiere que la observación estructurada es aquella que se realiza con ayuda de recursos técnicos apropiados, por lo cual se le denomina observación sistemática. Para el presente estudio se utilizó la observación estructurada, con apoyo de una evaluación sistemática con 8 preguntas sobre habilidades sociales.

La observación como técnica nos permitió apreciar de forma natural y espontánea el comportamiento de los estudiantes dentro del ambiente escolar, es decir se observó a los niños y las niñas para obtener información sobre los juegos cooperativos y su relación con las habilidades sociales.

4.4.2. Instrumento

Pérez (2018), señala que la lista de cotejo es un instrumento que permite el registro de datos, constituido por ítems que describen actividades, procesos, conductas, etc., cuyo registro es dicotómico esto es, puede registrar el cumplimiento o incumplimiento de las habilidades que se evalúa. El presente estudio aplicó como técnica la lista de cotejo, la cual consta de 8 ítems, 2 ítems corresponden a saber escuchar, 2 ítems a asertividad, 2 ítems ayudar a los demás, 2 ítems a empatía. Se registraron en la lista de cotejo los resultados de la evaluación sistemática que comprendió preguntas referentes a habilidades sociales.

La validación del instrumento fue efectuada mediante el juicio de expertos, el cual consistió en exponer la lista de cotejo, la matriz de operacionalización de variables y el instrumento de recojo de datos ante un experto sobre habilidades sociales, de tal manera que proporcionó su conformidad sobre las dimensiones consideradas y los ítems observados.

4.5. Plan de análisis de datos

El procedimiento para la recolección de datos se realizó de la siguiente manera: se coordinó el permiso respectivo con la dirección de la I.E. N°108 Padre Telmo Vagas Julca – Frías, Piura - 2018 para la aplicación de los instrumentos como estrategias a los niños de 5 años del aula Talentitos.

El análisis de datos se realizó usando el programa Excel 2016, que nos facilitó la elaboración de las tablas de datos, los porcentajes y sus respectivos gráficos. En lo que concierne a la

interpretación de los datos se usó las técnicas tanto de la estadística descriptiva básica como inferencial y en relación a la prueba de hipótesis se utilizó el programa SPSS, versión 25.0 mediante la t de student.

En el procesamiento de datos se manejó el siguiente procedimiento:

- a) **Conteo:** Se registró en la lista de cotejo los resultados de la evaluación sistemática sobre habilidades sociales, del pre test como del pos test.
- b) **Tabulación:** Se estableció en tablas de frecuencias absolutas y relativas los resultados del pre test, pos test y la comparación de los mismos.
- c) **Graficación:** Se elaboró gráficos sobre el nivel de habilidades sociales antes y después del programa experimental y en la comparación de resultados.
- d) **Análisis de estadístico:** Se utilizó la estadística descriptiva para realizar las tablas de frecuencia y gráficos de barra.
- e) **Interpretación:** se realizó el diseño de los resultados organizados en las tablas, objetando y enfatizando el significado de cada uno de los resultados obtenidos en las tablas. Para finalizar se realizó la discusión de los resultados y la elaboración de las conclusiones.

4.6 Matriz de consistencia

Título: Los juegos cooperativos para mejorar habilidades sociales en los niños de 5 años de la Institucion Educativa Inicial 108 Padre Telmo Vegas Julca Frias-Piura,2018

PROBLEMA	OBJETIVO	HIPOTESIS	VARIABLES/DIMENSIONES	METODOLOGIA
<p>General ¿De qué manera los juegos cooperativos mejoran las habilidades sociales en los niños de 5 años de la I.E. N° 108 “Padre Telmo Vegas Julca”, Frías, Piura-2018?</p>	<p>General Determinar de qué manera los juegos cooperativos mejoran las habilidades sociales en los niños de 5 años de la I.E. N° 108 “Padre Telmo Vegas Julca”, Frías, Piura -2018.</p>	<p>General Los juegos cooperativos mejorarán las habilidades sociales en los niños de 5 años de la I.E. N° 108 “Padre Telmo Vegas Julca”, Frías, Piura -2018.</p>	<p>Variable independiente: Juegos cooperativos.</p> <p>Dimensiones: -Juego de reglas. - Juego de la cadena o el rescate. - Juego de la torre.</p>	<p>Enfoque : Cuantitativo</p> <p>Tipo: Aplicada.</p> <p>Nivel: Explicativa.</p> <p>Diseño: Pre experimental con pre test y post test con un solo grupo.</p> <p>Técnica : Observación directa.</p> <p>Instrumento : Lista de cotejo.</p> <p>Muestra : 16 niños de 5 años.</p>
<p>Problemas específicos: -¿Cuál es el nivel de desarrollo de las habilidades sociales de los niños de 5 años de la I.E. N° 108 Padre Telmo Vegas Julca Frias, Piura-2018,antes de los juegos cooperativos?</p>	<p>Objetivos Específicos: Determinar el nivel de desarrollo de las habilidades sociales de los niños de 5 años de la I.E. N° 108 Padre Telmo Vegas Julca Frías, Piura-2018, a través de un pre-test, antes de aplicar los juegos cooperativos como estrategia didáctica.</p>	<p>Hipótesis específicas: -El nivel de desarrollo de las habilidades sociales de los niños de 5 años de la I.E. N° 108 Padre Telmo Vegas Julca-Piura 2018, antes de los juegos cooperativos se encuentra en nivel inicio.</p>	<p>Variable dependiente: Habilidades sociales.</p> <p>Dimensiones -Saber escuchar -Asertividad -Ayudar a los demás</p>	

<p>-¿Cuál es el nivel de desarrollo de las habilidades sociales de los niños de 5 años de la I.E. N° 108 Padre Telmo Vegas Julca Frías, Piura - 2018, después de los juegos cooperativos?</p> <p>-¿Existen diferencias en los niveles de desarrollo de las habilidades sociales de los niños de 5 años de la I.E. N° 108 Padre Telmo Vegas Julca Frías, Piura - 2018, obtenidos antes y después de los juegos cooperativos?</p>	<p>-Evaluar el nivel de desarrollo de las habilidades sociales, de los niños de 5 años de la I.E. N° 108 Padre Telmo Vegas Julca Frías, Piura-2018, después de aplicar los juegos cooperativos como estrategia didáctica.</p> <p>-Comparar el nivel de desarrollo de las habilidades sociales de los niños de 5 años de la I.E. N° 108 Padre Telmo Vegas Julca Frías, Piura-2018, antes y después de la aplicación de los juegos cooperativos como estrategia didáctica.</p>	<p>-El nivel de desarrollo de las habilidades sociales de Los niños de 5 años de la I.E. N° 108 Padre Telmo Vegas Julca, Frías, Piura-2018, después de los juegos cooperativos se encuentra en nivel logrado.</p> <p>-Si existen diferencias significativas en el desarrollo de las habilidades sociales de los niños de 5 años de la I.E. N°108 Padre Telmo Vegas Julca Frías, Piura-2018, obtenidos antes y después de los juegos cooperativos.</p>	<p>-Empatía</p>	<p>Muestro : Muestreo no probabilístico intencional.</p>
---	--	---	-----------------	--

4.7 Principios éticos

Para el desarrollo de la presente investigación se aplicará los siguientes principios:

-Protección a las personas: La persona en toda investigación es el fin y no el medio, por ello necesitan cierto grado de protección, el cual se determinará de acuerdo al riesgo en que incurran y la probabilidad de que obtengan un beneficio.

En el ámbito de la investigación es en las cuales se trabaja con personas, se debe respetar la dignidad humana, la identidad, la diversidad, la confidencialidad y la privacidad. Este principio no solamente implicará que las personas que son sujetos de investigación participen voluntariamente en la investigación y dispongan de información adecuada, sino también involucrará el pleno respeto de sus derechos fundamentales, en particular si se encuentran en situación de especial vulnerabilidad.

Este principio lo aplique cuidando la identidad de mis niños, garantizando que todo se mantendrá en reserva o secreto, con el fin de velar por la integridad y seguridad de todos.

-Beneficencia y no maleficencia: Se debe asegurar el bienestar de las personas que participan en la investigación. En ese sentido, la conducta de investigador debe responder a las siguientes reglas generales: no causar daño, disminuir los posibles efectos adversos y maximizar los beneficios.

Lo aplique a este principio velando por el bienestar de todos, tanto emocional como de su salud, los motive cada día para que sean niños felices y cooperen conmigo.

-Justicia: El investigador debe ejercer un juicio razonable, ponderable y tomar las precauciones necesarias para asegurarse de que sus sesgos, y las limitaciones de sus capacidades y conocimiento, no den lugar o toleren practicas injustas. Se reconoce que la equidad y la justicia otorgan a todas las personas que participan en la investigación derecho a acceder a sus resultados. El investigador esta también obligado a tratar equitativamente a quienes participan en los procesos, procedimientos y servicios asociados a la investigación.

A todos los niños los trate de forma equitativa, antes, durante y después de su participación, a todos les brinde un buen trato sin distinción alguna.

Capítulo v: Resultados

5.1. Resultados por objetivos.

Oe 1: Determinar el nivel de desarrollo de las habilidades sociales de los niños de 5 años de la I.E. N°108 Padre Telmo Vegas Julca Frías, Piura-2018, a través de un pre-test, antes de aplicar los juegos cooperativos como estrategia didáctica.

Tabla 3: Nivel de las Habilidades sociales – Pre Test

Niveles	f	%
Inicio	7	44 %
Proceso	6	37 %
Logrado	3	19 %
Total	16	100 %

Fuente: Lista de cotejo – Pre-test, aplicada a los niños (as) de la I.E. N° 108 Padre Telmo Vegas Julca- Frías, Piura - 2018.

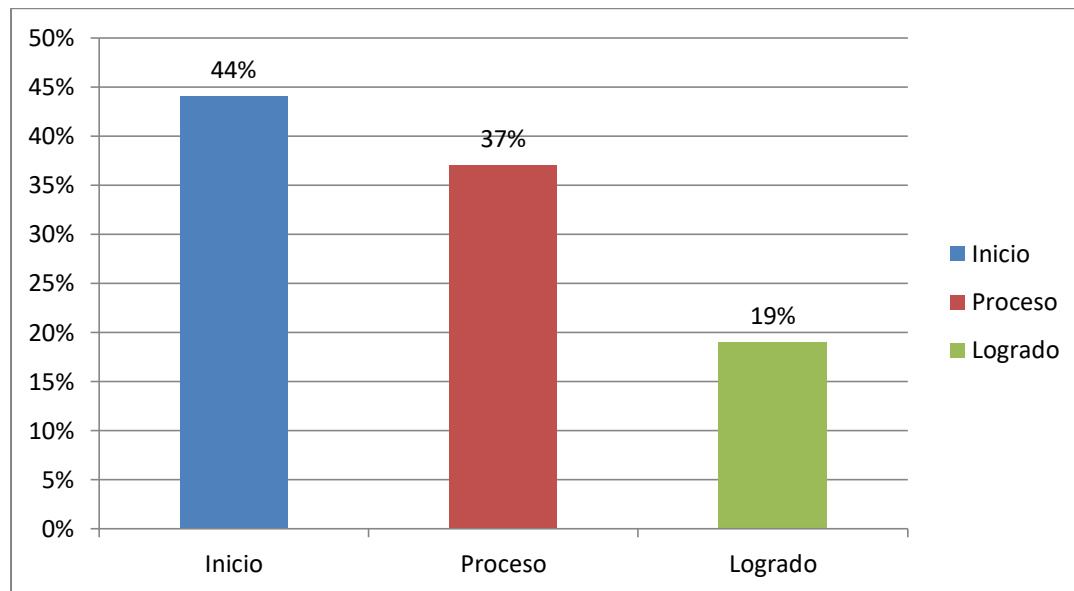


Figura 1. Variable: Habilidades Sociales – Pre-test.

Fuente: Tabla 1

Interpretación: Conforme a la tabla 1 y figura 1, antes de implementarse los juegos cooperativos del 100 % de los 16 niños de 5 años de la I.E. N° 108 Padre Telmo Vegas Julca Frías, Piura – 2018, en el Pre Test, el 44 % obtuvo un nivel inicio, el 37% un nivel proceso y el 19% un nivel logrado. Se dedujo que cerca de la mitad (44 %) de los niños presentaban dificultades para mejorar habilidades sociales, necesitando implementarse una intervención didáctica distinta para mejorar las habilidades sociales.

Tabla 4: Nivel Saber escuchar – Pre Test.

Niveles	f	%
Inicio	9	56 %
Proceso	6	37 %
Logrado	1	07 %
Total	16	100 %

Fuente: Lista de cotejo – Pre-test, aplicada a los niños (as) de la I.E. N° 108 Padre Telmo Vegas Julca- Frías, Piura - 2018.

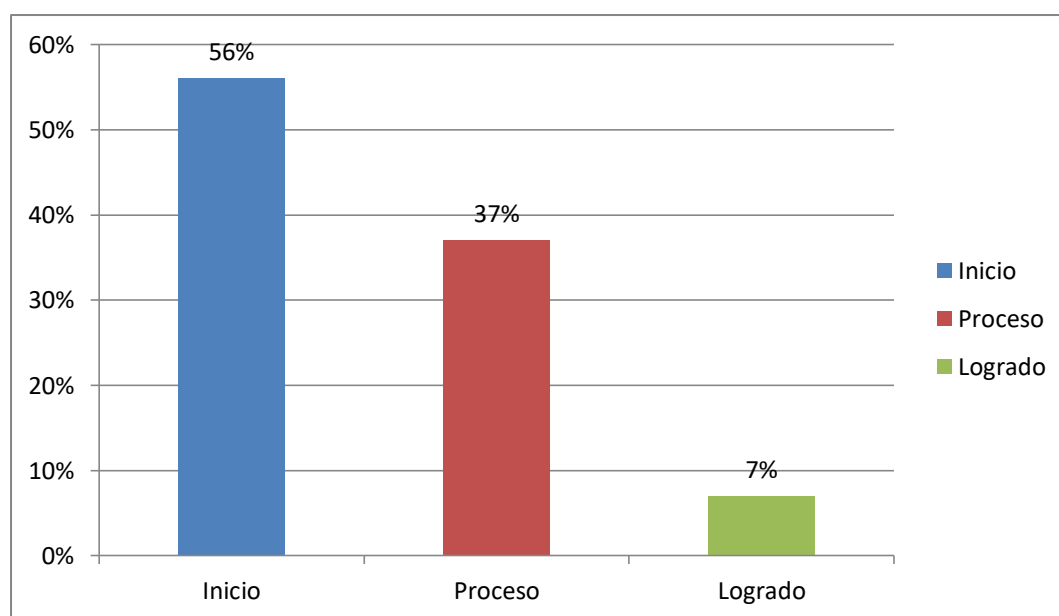


Figura 2. Dimensión: Saber escuchar – Pre-test.

Fuente: Tabla 2

Interpretación: De acuerdo a la tabla 2 y figura 2, antes de implementarse los juegos cooperativos, del 100 % de los 16 niños de 5 años de la I.E. N° 108 Padre Telmo Vegas Julca Frías, Piura – 2018, el 56 %, mostró un nivel inicio en la dimensión saber escuchar, 37 % en nivel proceso y 7 % en nivel logrado. Ello evidenció que más de la mitad (56%) de los estudiantes necesitaba un proceso de acompañamiento docente para la mejora de saber escuchar en su habilidad social.

Tabla 5: Nivel Asertividad – Pre-test.

Niveles	f	%
Inicio	7	44 %
Proceso	9	56 %
Logrado	0	0 %
Total	16	100 %

Fuente: Lista de cotejo – Pre-test, aplicada a los niños (as) de la I.E. N° 108 Padre Telmo Vegas Julca- Frías, Piura - 2018.

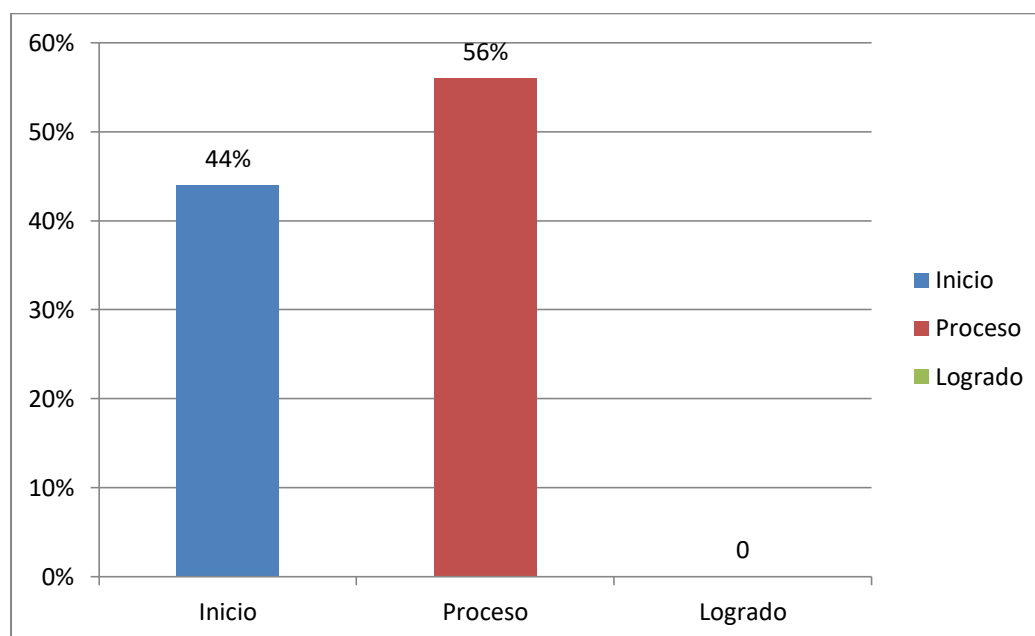


Figura 3. Dimensión: Asertividad – Pre-test.

Fuente: Tabla 3

Interpretación: De acuerdo a la tabla 3 y figura 3, antes de implementarse los juegos cooperativos, de los 16 niños de 5 años de la I.E. N° 108 Padre Telmo Vegas Julca Frías, Piura – 2018, el 44 %, mostró Asertividad en un nivel de inicio, 56 % en proceso, 0 % en logrado. Ello mostró que casi la mitad (44 %) de los estudiantes necesitaba un proceso de acompañamiento docente para la mejora de la asertividad de su habilidad social.

Tabla 6: Nivel Ayudar a los demás – Pre Test.

Niveles	f	%
Inicio	7	44 %
Proceso	6	38%
Logrado	3	18%
Total	16	100 %

Fuente: Lista de cotejo – Pre-test, aplicada a los niños (as) de la I.E. N° 108 Padre Telmo Vegas Julca- Frías, Piura - 2018.

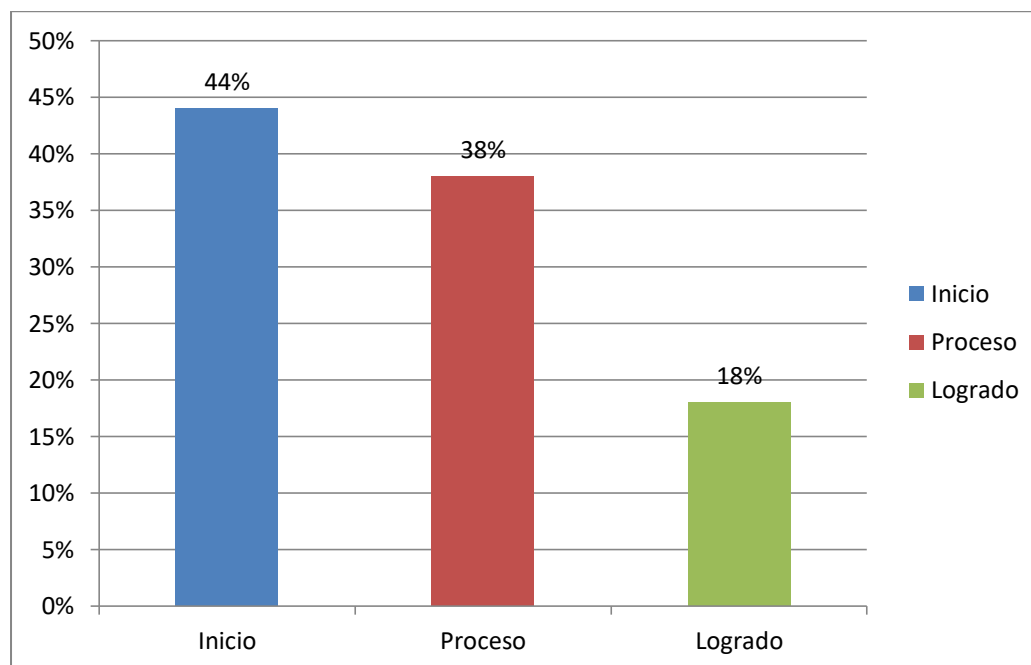


Figura 4. Dimensión: Ayudar a los demás – Pre-test.

Fuente: Tabla 4

Interpretación: Conforme a la tabla 4 y figura 4, antes de implementarse los juegos cooperativos, de los 16 niños de 5 años de la I.E. N° 108 Padre Telmo Vegas Julca Frías, Piura – 2018, el 44 % mostró una práctica de ayudar a los demás en inicio, 38 % en proceso, 18 % en logrado. Ello evidenció que menos de la mitad (44 %) de los estudiantes requería un proceso de acompañamiento docente para la mejora de la dimensión ayudar a los demás de su habilidad social.

Tabla 7: Nivel Empatía – Pre Test.

Niveles	f	%
Inicio	7	44 %
Proceso	6	38 %
Logrado	3	18 %
Total	16	100 %

Fuente: Lista de cotejo – Pre-test, aplicada a los niños (as) de la I.E. N° 108 Padre Telmo Vegas Julca- Frías, Piura - 2018.

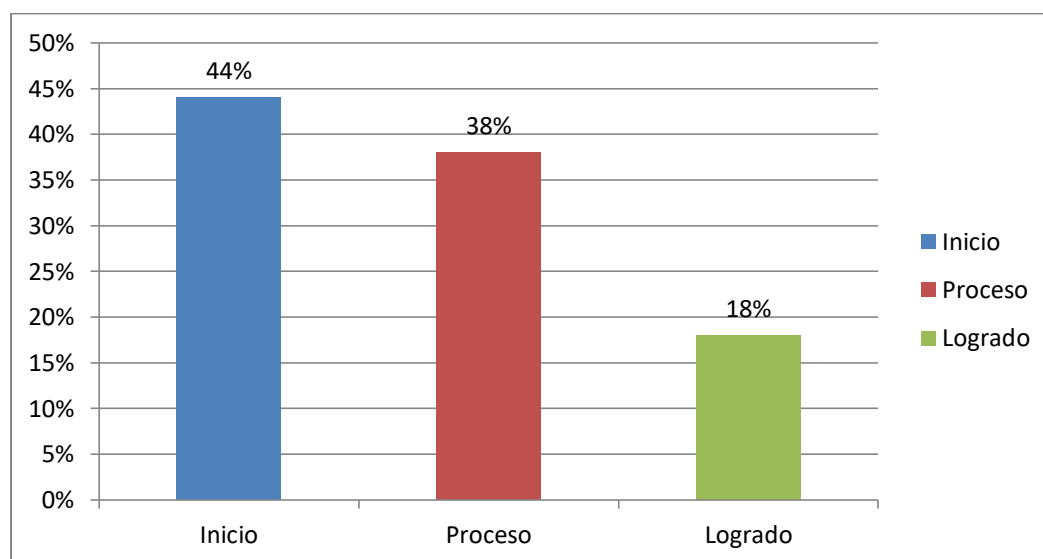


Figura 5. Dimensión: Empatía – Pre-test.

Fuente: Tabla 5

Interpretación: Conforme a la tabla 5 y figura 5, antes de implementarse los juegos cooperativos, de los 16 niños de 5 años de la I.E. N° 108 Padre Telmo Vegas Julca Frías, Piura – 2018, el 44 % mostró un nivel de empatía en inicio, 38 % en proceso, 18 % en logrado. Ello evidenció que menos de la mitad (44 %) de los estudiantes requería un proceso de acompañamiento docente para la mejora de la dimensión empatía de su habilidad social.

Oe 2: Evaluar el nivel de desarrollo de las habilidades sociales, de los niños de 5 años de la I.E. N°108 Padre Telmo Vegas Julca, Frías, Piura-2018, después de aplicar los juegos cooperativos como estrategia didáctica.

Tabla 8: Nivel de las Habilidades sociales – Pos Test

Niveles	f	%
Inicio	2	12 %
Proceso	6	38 %
Logrado	8	50%
Total	16	100 %

Fuente: Lista de cotejo – Pre-test, aplicada a los niños (as) de la I.E. N° 108 Padre Telmo Vegas Julca- Frías, Piura - 2018.

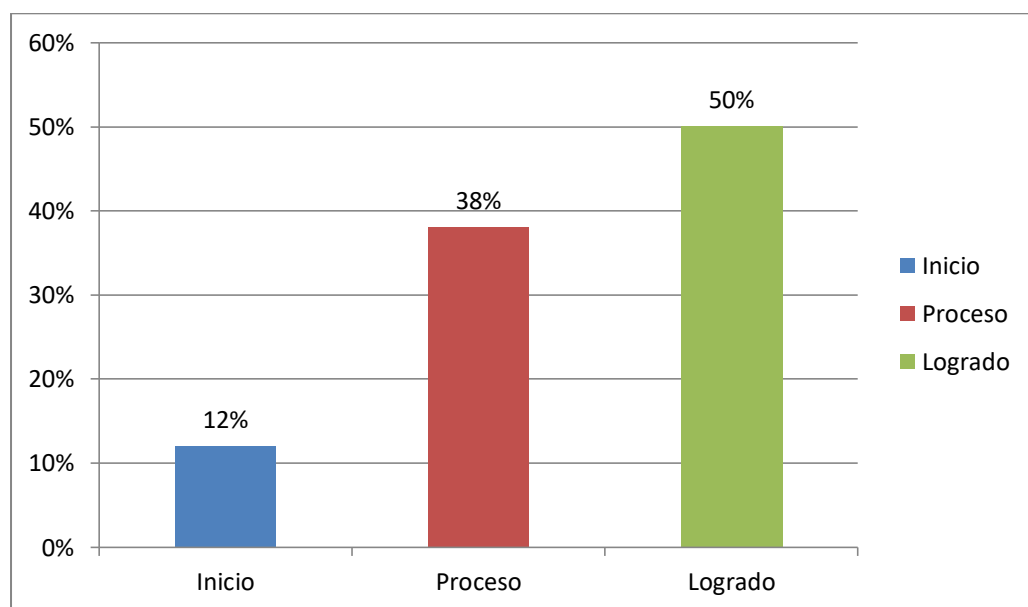


Figura 6. Variable: Habilidades Sociales – Pos - Test.

Fuente: Tabla 6

Interpretación: Conforme a la tabla 6 y figura 6, después de implementarse los juegos cooperativos, del 100 % de los 16 niños de 5 años de la I.E. N° 108 Padre Telmo Vegas Julca Frías, Piura – 2018, en el post test, el 50 % obtuvo un nivel logrado, el 38 % un nivel proceso, y el 12 % un nivel inicio. Se infirió que la mitad (50 %) de los alumnos sí habían alcanzado los objetivos de aprendizaje en el tiempo establecido, mostrando que la estrategia aplicada fue efectiva para la mejora de las habilidades sociales.

2 de los niños que equivale al 12% no lograron lo propuesto en la investigación porque no asisten regularmente a clases, algunos padres no le toman la adecuada importancia al nivel inicial y envían a sus pequeños cuando tienen tiempo.

Tabla 9: Nivel Saber escuchar – Pos Test.

Niveles	f	%
Inicio	0	0 %
Proceso	6	38%
Logrado	10	62%
Total	16	100 %

Fuente: Lista de cotejo – Pre-test, aplicada a los niños (as) de la I.E. N° 108 Padre Telmo Vegas Julca- Frías, Piura - 2018.

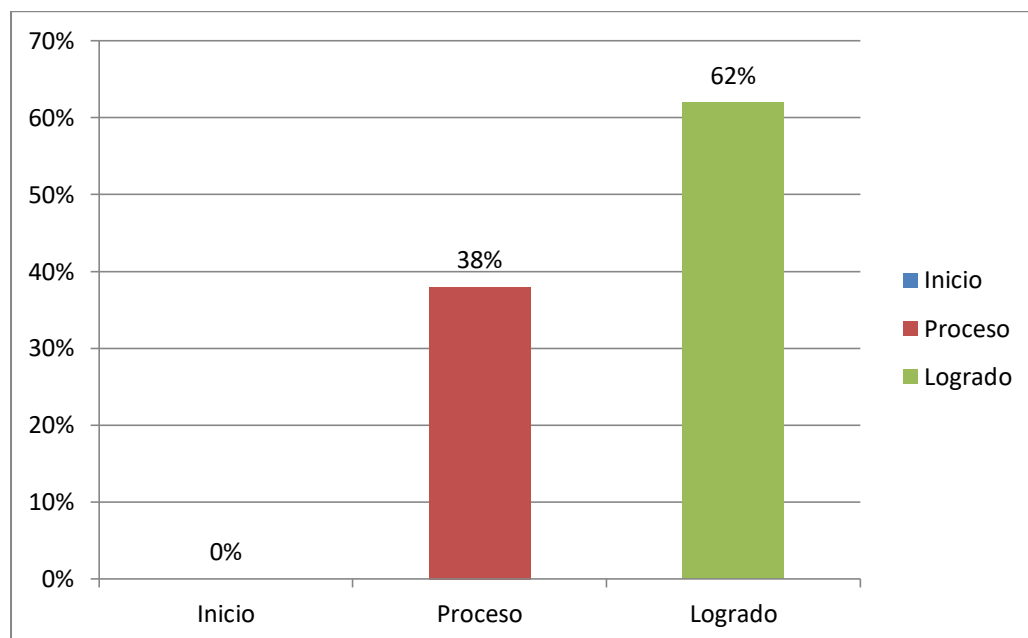


Figura 7. Dimensión: Saber escuchar – Pos - Test.

Fuente: Tabla 7

Interpretación: Conforme a la tabla 7 y figura 7, después de haberse implementado los juegos cooperativos, de los 16 niños de 5 años de la I.E. N° 108 Padre Telmo Vegas Julca Frías, Piura – 2018, el 62 % obtuvo un nivel logrado, el 38 % en proceso, y el 0 % un nivel inicio. Ello evidenció que, en por lo menos el 62 % de los estudiantes, la implementación de los juegos cooperativos logró el objetivo de aprendizaje de la dimensión Saber escuchar.

Tabla 10: Nivel Asertividad – Pos Test.

Niveles	f	%
Inicio	4	25%
Proceso	8	50 %
Logrado	4	25%
Total	16	100 %

Fuente: Lista de cotejo – Pre-test, aplicada a los niños (as) de la I.E. N° 108 Padre Telmo Vegas Julca- Frías, Piura - 2018.

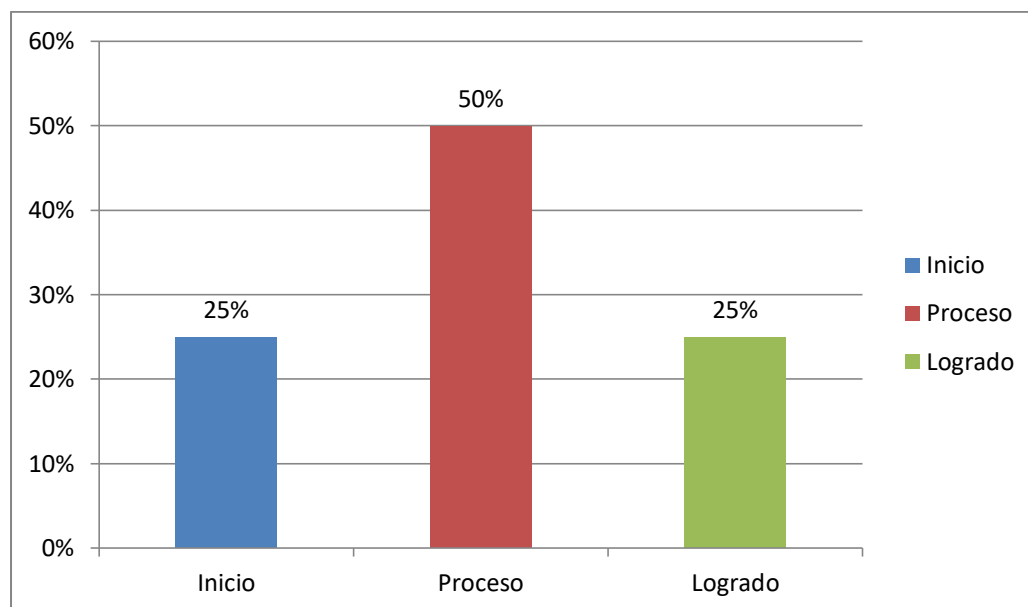


Figura 8. Dimensión: Asertividad – Pos - Test.

Fuente: Tabla 8

Interpretación: Conforme a la tabla 8 y figura 8, después de haberse implementado los juegos cooperativos, de los 16 niños de 5 años de la I.E. N° 108 Padre Telmo Vegas Julca Frías, Piura – 2018, el 25 % obtuvo un nivel logrado, el 50 % en proceso, y el 25% un nivel inicio. Ello evidenció que, en por lo menos el 75 % de los estudiantes, la implementación de los juegos cooperativos logró el objetivo de aprendizaje de la dimensión asertividad o está en proceso de lograrlo.

Tabla 11: Nivel Ayudar a los demás – Pos Test.

Niveles	f	%
Inicio	6	38%
Proceso	4	25 %
Logrado	6	37%
Total	16	100 %

Fuente: Lista de cotejo – Pre-test, aplicada a los niños (as) de la I.E. N° 108 Padre Telmo Vegas Julca- Frías, Piura - 2018.

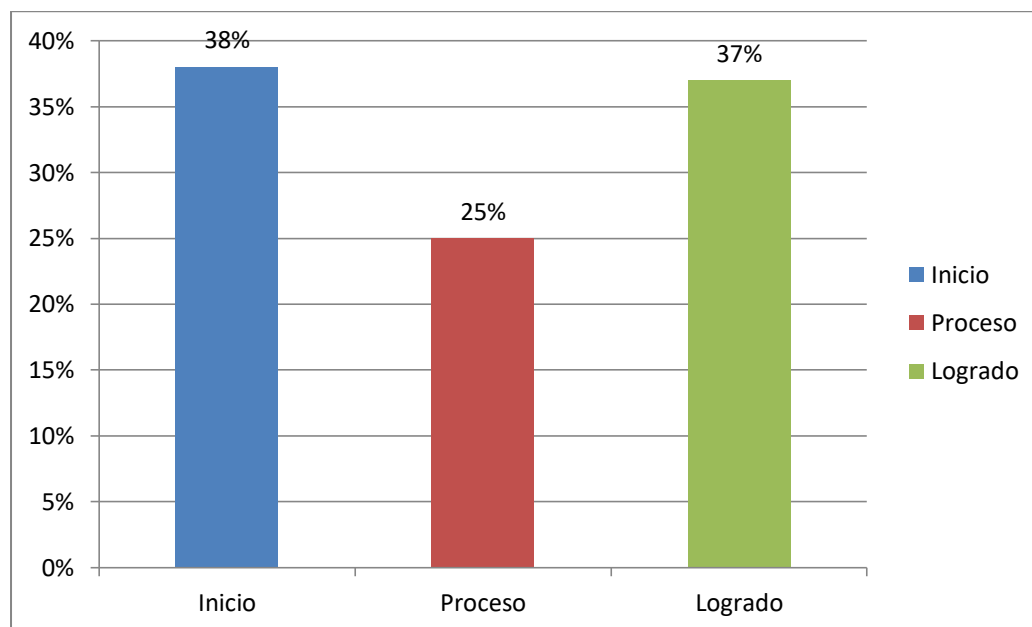


Figura 9. Dimensión: Ayudar a los demás – Pos - Test.

Fuente: Tabla 9

Interpretación: Conforme a la tabla 9 y figura 9, después de haberse implementado los juegos cooperativos, de los 16 niños de 5 años de la I.E. N° 108 Padre Telmo Vegas Julca Frías, Piura – 2018, el 37 % obtuvo un nivel logrado, el 25 % en proceso, y el 38% un nivel inicio. Ello evidenció que, en por lo menos el 62 % de los estudiantes, la implementación de los juegos cooperativos logró el objetivo de aprendizaje de la dimensión ayudar a los demás o está en proceso de lograrlo.

Tabla 12: Nivel Empatía – Pos Test.

Niveles	f	%
Inicio	1	6 %
Proceso	8	50 %
Logrado	7	44 %
Total	16	100 %

Fuente: Lista de cotejo – Pre-test, aplicada a los niños (as) de la I.E. N° 108 Padre Telmo Vegas Julca- Frías, Piura - 2018.

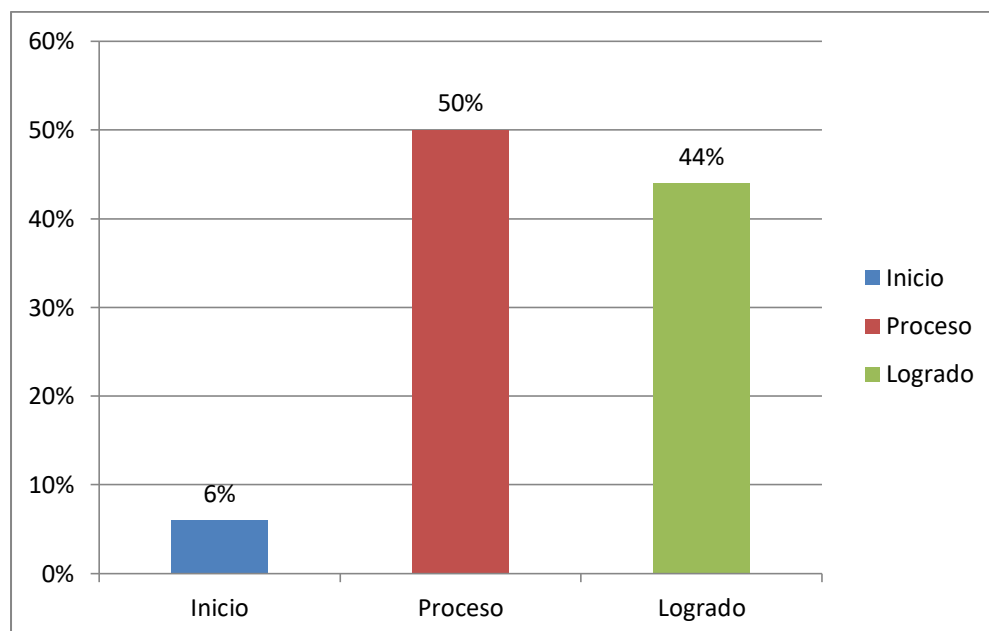


Figura 10. Dimensión: Empatía – Pos - Test.

Fuente: Tabla 10

Interpretación: Conforme a la tabla 10 y figura 10, después de haberse implementado los juegos cooperativos, de los 16 niños de 5 años de la I.E. N° 108 Padre Telmo Vegas Julca Frías, Piura – 2018, el 44 % obtuvo un nivel logrado, el 50 % en proceso, y el 6% un nivel inicio. Ello evidenció que, en por lo menos el 94 % de los estudiantes, la implementación de los juegos cooperativos logró el objetivo de aprendizaje de la dimensión empatía o está en proceso de lograrlo.

Oe 3: Comparar el nivel de desarrollo de las habilidades sociales de los niños de 5 años de la I.E. N°108 Padre Telmo Vegas Julca Frías-Piura-2018, antes y después de la aplicación de los juegos cooperativos como estrategia didáctica.

Tabla 13. Niveles de Habilidades sociales Pre test vs. Post Test.

Niveles	Pre test		Pos test	
	f	%	f	%
Inicio	7	44 %	2	12%
Proceso	6	37 %	6	38%
Logrado	3	19 %	8	50%
Total	16	100 %	16	100%

Fuente: Lista de cotejo Pre test – Post test, aplicada a los niños (as) de la I.E. N° 108 Padre Telmo Vegas Julca- Frías, Piura - 2018.

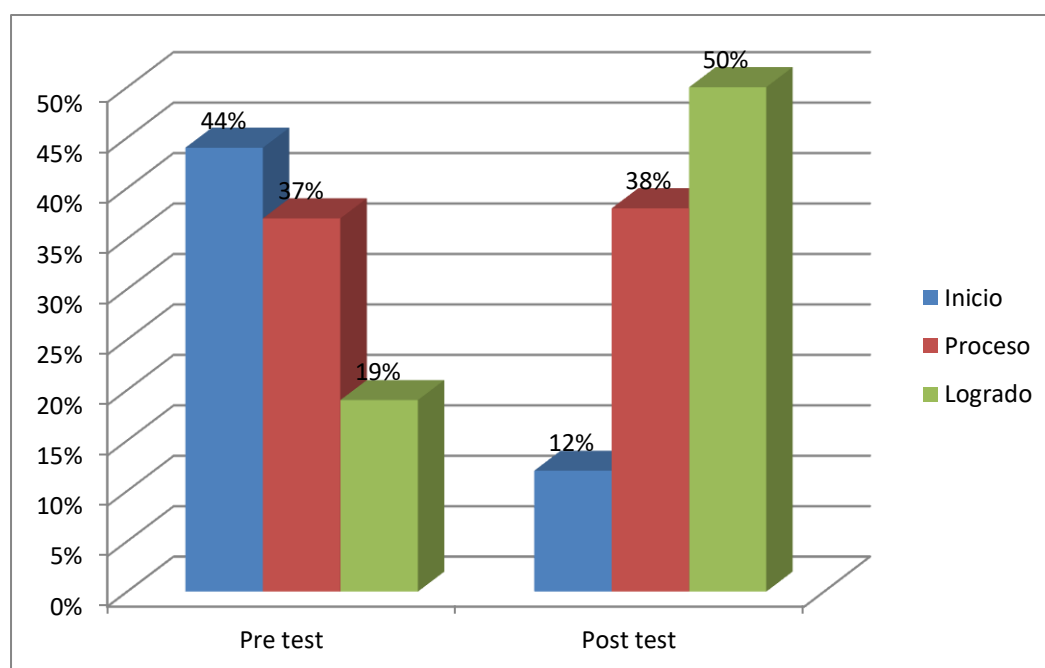


Figura 11. Habilidades sociales Pre test – Post test.

Fuente: Tabla 13

Interpretación: Conforme a la tabla 11 y figura 11, del 100 % de los 16 niños de 5 años de la I.E. N° 108 Padre Telmo Vegas Julca Frías, Piura – 2018, al comparar los resultados, obtenidos antes y después de los juegos cooperativos, el nivel inicio disminuyó de 44 % a 12%, el nivel proceso, se mantiene de 37% al 38 % y el nivel logrado aumentó del 19 % al 50 %. Se infiere que: los juegos cooperativos generaron diferencia significativa, constituyendo una estrategia eficaz para el desarrollo de las habilidades sociales.

5.3 contrastación de hipótesis

Con el programa SPSS versión 25.0, se realizó la prueba de normalidad para la variable:

Habilidades sociales, estableciéndose las siguientes hipótesis.

Formulación de hipótesis:

H0: La distribución de la variable *habilidades sociales* no se comporta diferente a una distribución normal.

H1: La distribución de la variable *habilidades sociales* se comporta diferente a una distribución normal.

Consideraciones para la toma de decisiones:

Consideraciones para la toma de decisiones:

Nivel de confianza: 95%

Nivel de significancia (error): $\alpha = 0.05 = 5\%$

Si $p\text{-valor} \geq \alpha$ Se acepta H0, es decir se rechaza H1.

Si $p\text{-valor} < \alpha$ Se rechaza H0, es decir se acepta H1.

Cálculo del p-valor

Procesando los datos con el programa SPSS versión 25.0 se obtuvo los siguientes resultados:

	Pruebas de normalidad					
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Habilidades sociales Pre Test	,424	16	,000	,632	16	,000

a. Corrección de significación de Lilliefors

	Pruebas de normalidad					
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Habilidades sociales Pos test	,398	16	,000	,671	16	,000

a. Corrección de significación de Lilliefors
Como la muestra es $16 < 50$ datos, se eligió la prueba de Shapiro – Wilk

El p-valor= 0.000 = 0% (para los datos del pre test)

El p-valor= 0.000 = 0%(para los datos del post test)

Comparación del p-valor con el nivel de significancia α :

Cuando: p-valor $< \alpha \Rightarrow$ Se acepta H1, es decir se rechaza H0.

Como se obtuvo: $0.00 < 0.05$ (para el pre test)

Como se obtuvo: $0.00 < 0.05$ (para el post test)

Toma de decisiones:

Se acepta H1: La distribución de la variable *habilidades sociales* a nivel del Pre test es distinta a una distribución normal.

Se acepta H1: La distribución de la variable *habilidades sociales* a nivel del Post test es distinta a una distribución normal.

Aceptación o rechazo de hipótesis respecto al objetivo específico 1:

Formuladas las hipótesis:

H1: El desarrollo de las *habilidades sociales* en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 108 “Padre Telmo Vegas Julca”, Frías, Piura – 2018, antes de la aplicación de los juegos cooperativos se encuentra en nivel inicio.

H0: El desarrollo de las *habilidades sociales* en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 108 “Padre Telmo Vegas Julca”, Frías, Piura – 2018, antes de la aplicación de los juegos cooperativos no se encuentra en nivel Inicio.

De acuerdo al análisis de resultados para el objetivo específico 1 (Tabla 3 y Figura 1), se obtuvo que antes de la aplicación de los juegos cooperativos, el 44 % de los niños de 5

años de la Institución Educativa Inicial N° 108 “Padre Telmo Vegas Julca”, Frías, Piura – 2018, obtuvo un nivel Inicio; por tanto, se rechazó la H0 y se aceptó la H1.

Aceptación o rechazo de hipótesis respecto al objetivo específico 2:

Formulación de hipótesis:

H1: El desarrollo de las *habilidades sociales* en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 108 “Padre Telmo Vegas Julca”, Frías, Piura – 2018, antes de la aplicación de los juegos cooperativos, se encuentra en nivel logrado.

H0: El desarrollo de las *habilidades sociales* en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 108 “Padre Telmo Vegas Julca”, Frías, Piura – 2018, antes de la aplicación de los juegos cooperativos, no se encuentra en nivel Logrado.

De acuerdo al análisis de resultados para el objetivo específico 2 (Tabla 8 y Figura 5), se obtuvo que después de la aplicación de los juegos cooperativos, el 50% de los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 108 “Padre Telmo Vegas Julca”, Frías, Piura – 2018, obtuvo un nivel logrado; por tanto, se rechazó la H0 y se aceptó la H1.

Prueba de hipótesis respecto al objetivo específico 3:

Formulación de hipótesis:

H1: Sí existen diferencias significativas entre los resultados de las *habilidades sociales* en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 108 “Padre Telmo Vegas Julca”, Frías, Piura – 2018, obtenidos antes y después de los juegos cooperativos.

H0: No existen diferencias significativas entre los resultados de las *habilidades sociales* en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 108 “Padre Telmo Vegas Julca”, Frías, Piura – 2018, obtenidos antes y después de los juegos cooperativos.

Consideraciones para la toma de decisiones

Si $p\text{-valor} \leq \alpha$ Se rechaza H0, es decir se acepta H1.

Si $p\text{-valor} > \alpha$ Se rechaza H0, es decir se acepta H1.

Nivel de confianza: 95%

Nivel de significancia: $\alpha = 0.05 = 5\%$

Cálculo del p-valor

Al existir una secuencia de intervención en los dos grupos de datos sobre las habilidades sociales, correspondientes al pre test y post test, se trata de muestras relacionadas, por lo que se realizó la prueba t student.

Los resultados obtenidos el programa SPSS, versión 25.0, fueron los siguientes:

		Prueba de muestras emparejadas							
		Diferencias emparejadas					t	gl	Sig. (bilateral)
		Media	Desv. Desviación	Desv. Error promedio	95% de intervalo de confianza de la diferencia				
			n		Inferior	Superior			
Par 1	Habilidad social Pre test – Habilidad social Pos test	-1,250	,786	,176	-1,618	-,882	-7,109	19	,000

p-valor = 0.000

Comparación del p – valor con el nivel de significancia α

Se obtuvo un p-valor $< \alpha$

0.000 $<$ 0.05

Toma de decisiones:

Como: p-valor $< \alpha \Rightarrow$ Se rechaza H_0 , y se acepta H_1 , es decir, se acepta que Sí existen diferencias significativas entre los resultados de habilidades sociales en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 108 “Padre Telmo Vegas Julca”, Frías, Piura – 2018, obtenidos antes y después de los juegos cooperativos. Por tanto, la estrategia docente basada en los juegos cooperativos permitió un desarrollo estadísticamente significativo, de las habilidades sociales en los niños de 5 años.

5.4 Análisis de resultados

De acuerdo al objetivo específico 1. Conforme con la tabla 3 y figura 1, en el pre test, el 44% obtuvo un nivel inicio, el 37% obtuvo un nivel proceso. Dados estos resultados un 44% de los niños de 5 años muestran dificultades en el desarrollo de habilidades sociales, requiriendo de esta forma implementar una propuesta didáctica diferente para desarrollar dichas conductas.

Cabe mencionar que el porcentaje total de inicio de habilidades sociales se logró de los porcentajes obtenidos de las cuatro dimensiones: saber escuchar, asertividad, ayudar a los demás y Empatía con unos índices del 56%,44%,44% y 44% respectivamente, con lo cual se observó que las dificultades más notorias de los niños de 5 años se ubican en saber escuchar y asertividad. Los resultados obtenidos en lo que se refiere a habilidades sociales son muy cercanos a los obtenidos por Lacunza (2017) en su investigación para obtener el grado de Doctora en Psicología a titulada: Las habilidades sociales en niños y niñas de 5 años de edad en colegios públicos de Tucumán, Argentina, y Cotrina (2015) en su investigación habilidades sociales en niños de cuatro años durante sus actividades de juego, presentada en la Pontificia Universidad Católica del Perú, quienes afirman que las habilidades sociales tienen procesos de aprendizaje que se desarrollan mediante la interacción con los demás, y aplicando los juegos se integren debidamente a la sociedad, de tal manera que puedan tener la capacidad de manejar sus sentimientos, acciones de agresión y estrés.

De acuerdo al objetivo específico2. Conforme a la Tabla 8 y figura 6, en el pos test, el 50% obtuvo un nivel logrado, el 38% un nivel proceso y el 12% un nivel inicio. Dada esta realidad se deduce que la mitad (50%) de los estudiantes han desarrollado sus habilidades sociales, demostrando de esta forma que los juegos cooperativos como estrategia didáctica realizada fue efectiva para el desarrollo de habilidades sociales. También se precisa que el total del nivel logrado de habilidades sociales se obtuvo de los cuatro porcentajes correspondientes a las dimensiones:

saber escuchar, asertividad, ayudar a los demás y Empatía: 62%,25%,37% y 44% respectivamente, mediante estos resultados se demostró que el mayor desarrollo de habilidades sociales en los niños de 5 años después de aplicar los juegos cooperativos como estrategia didáctica se observó en las dimensiones saber escuchar y Empatía. Estos logros guardan relación con la investigación de Mero (2015) para obtener el grado de Licenciada en Educación Parvularia titulada: Los juegos cooperativos para el desarrollo de valores en los niños y niñas de 2 a 3 años del C.I.B.V. “Mis pequeños angelitos” y de Corbera y Mejía (2018) en su tesis denominada: La intervención del juego en el desarrollo de las habilidades sociales en niños de 3 y 4 años de la I.E.I. 516 Villa María del triunfo – 2012, los juegos cooperativos ayudan a los niños a tener una correcta socialización y disfrutar una buena convivencia, ayudan a desarrollar las habilidades sociales porque son juegos libres de agresión pero de mucha unión.

De acuerdo al objetivo específico 3. Al comparar los resultados obtenidos en el pre test y pos test (Tabla 13 y Figura 11), puede constatar una mejora considerable en el desarrollo de habilidades sociales de los niños de 5 años, pues al comparar los resultados obtenidos antes y después de ejecutar los juegos cooperativos como estrategia didáctica el nivel de inicio disminuyó de 44% a 12%, el nivel proceso aumento de 37% a 38% y el nivel logrado se incrementó de 19% a 50%.

De acuerdo al objetivo general: Conforme a las tablas 3,4, 7 y figuras 1,2 y 5, los resultados de las habilidades sociales, fueron similares a los obtenidos por Olivares (2015) en su tesis denominada: “El juego social como instrumento para el desarrollo de habilidades sociales, se desarrolla el aspecto social del niño a través del juego para favorecer su interacción dentro y fuera del aula, logrando que el niño a través de los juegos cooperativos desarrollen y pongan en manifiesto sus habilidades sociales, la docente y los padres de familia son de gran importancia para lograrlo.

Habiendo cumplido los objetivos planteados para la investigación, se debe hacer notar que no se ha logrado un desarrollo de las habilidades sociales en un porcentaje que llegue a cubrir el cien por ciento de los investigados. Sin embargo, se debe resaltar que el hecho que un 50% de los niños haya obtenido un nivel logrado y un 38% haya obtenido un nivel en proceso, indica que las estrategias implementadas han dado resultados positivos, considerando la problemática y el contexto en el que se desarrolla la variable habilidades sociales en la zona rural.

La aplicación de los juegos cooperativos como estrategia didáctica ha sido satisfactoria dado el entorno sociocultural donde se desarrolla la variable habilidades sociales que difiere mucho de nuestro entorno.

Capítulo VI: Conclusiones

6.1 Conclusión general.

La estrategia docente, efectuada en la investigación es un elemento muy cercano a la realidad del estudiante de 5 años como son los juegos cooperativos, lo que posibilitó que los alumnos desarrollaran las dimensiones de Saber escuchar, asertividad, ayudar a los demás y empatía, y con ello mejoran su desarrollo de habilidades sociales, como se pudo constatar en las sesiones de aprendizaje que se aplicaron.

6.2 conclusiones específicas

Ce1: la evaluación ejecutada antes de la aplicación de los juegos cooperativos como estrategia didáctica, manifestó un desarrollo de habilidades sociales en el nivel inicio (44%), mostrando que los estudiantes tenían limitaciones para proponer nuevos juegos, no escuchan las indicaciones dadas para los juegos, no se socializan de manera adecuada, no integran grupos con facilidad, no practican normas de convivencia, se ve presencia de agresividad.

Ce2: la evaluación realizada después que se utilizó los juegos cooperativos como estrategia didáctica, evidencio un desarrollo de las habilidades sociales en el nivel logrado (50%), manifestando que, en las cuatro dimensiones: saber escuchar, asertividad, ayudar a los demás y empatía, los niños de 5 años lograron el objetivo de aprendizaje en la línea de tiempo establecido.

Ce3: La estrategia utilizada por la docente evidenció la presencia de marcadas diferencias significativas en el pre test y pos test, fomentando la participación e integración de los niños de 5 años, por medio de los juegos cooperativos, evidenciando de este modo lo que dicen las teorías respecto a las habilidades sociales que son las conductas aprendidas en la interacción diaria que tienen que ser desarrollada por los padres como por los docentes del nivel inicial.

Aspectos complementarios

Recomendaciones

- ❖ Que se efectúe en el plan de trabajo anual de la I.E. N° 108, distrito de Frías, Piura – 2018, la utilización de los juegos cooperativos como estrategia didáctica y mediante ellos las docentes del nivel inicial mejoraran las habilidades sociales en sus estudiantes.
- ❖ Realizar pasantías de intercambio de experiencias de aprendizaje con las instituciones educativas del nivel inicial que estén en la misma jurisdicción de la institución educativa N°108 Padre Telmo Vegas Julca, Frias, Piura – 2018, para después en jornadas de reflexión ver los logros obtenidos.
- ❖ Que otros investigadores promuevan el estudio y la práctica de los juegos cooperativos como base principal de una adecuada socialización, y como los generadores del desarrollo de habilidades sociales.

Referencias Bibliograficas

Batllori, A, J. (2010) *Juegos para entrenar el cerebro: desarrollo de habilidades cognitivas y sociales*. Madrid, ES: Narcea Ediciones. Retrieve from en <http://www.ebrary.com> pag 13. Disponible <https://www.agapea.com/.../JUEGOS-PARA-ENTRENAR-EL-CEREBRO-Desarrollo-d>

Caballo, V. (1999). *Manual de Evaluación y entrenamiento de las habilidades sociales* España (3ª.ed). Madrid: Editorial siglo XXI. Disponible en <https://academia.edu/24963835/V>

Caballo, Vicente (2007) “*Manual de Habilidades Sociales*” Ed. Siglo XXI. México. Disponible en <https://www.sigloxxieditores.com/libro/>

Camacho, L. (2012), *El juego cooperativo como promotor de habilidades sociales* en niñas de 5 años. Pontificia Universidad Católica del Perú. <http://handle.net/20.500.12404/4441>

Cotrina, S. (2015) *Habilidades sociales* en niños de cuatro años durante sus actividades de juego. Pontificia Universidad Católica del Perú. Recuperado en 23 de junio de 2016.

https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/123456789/6378/COTRINA_CERDAN_SONY_HABILIDADES_JUEGO.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Corbera, R. y Mejía, S. (2018). *La intervención del juego en el desarrollo de las habilidades sociales* en niños de 3 y 4 años de la I.E.I. 516 Villa María del Triunfo - 2012. (Tesis de maestría). Universidad César Vallejo. Lima, Perú. Obtenido en <https://hdl.handle.net/20.500.12692/11020>

Giraldo, J. (2005), *Juegos cooperativos: jugar para que todos ganen*. México: Grupo Océano.

Obtenido en <https://www.casadellibro.com>

- Mero, M. (2015) *Los juegos cooperativos y el desarrollo de valores* en los niños y niñas de 2 a 3 años del C.I.B.V. “Mis Pequeños Angelitos”, Parroquia Anconcito, Cantón Salinas, provincia de Santa Elena, año lectivo 2014-2015. Universidad Estatal Península de Santa Elena. Ecuador.
<https://repositorio.upse.edu.ec/bitstream/46000/2782/1/UPSE-TEP-2015-0069.pdf>
- Monjas, M. (2002), Programa de enseñanza de *habilidades de interacción social* (PEHIS) para niños y niñas en edad escolar. Madrid: CEPE. Disponible en <https://www.editorialcepe.es>
- Orlick, T (1996), *Libres para cooperar, libres para crear*. Barcelona: Paidotribo. Disponible en juegoscooperativoscafe.blogspot.com
- Peñafiel, E. (2010). *Habilidades Sociales*. Madrid: EDITEX. Disponible en <https://books.google.com.pe>
- Saiz, M.C. (2017). Metodología de la investigación. Burgos: Repositorio Institucional de la Universidad de burgos. Obtenido de <https://www.rebiun.org/directorio/repositorio-institucional/repositorio-institucional-de-la-universidad-de-burgos-riubu>
- Valles, A. y Valles, C. (1996). *Las habilidades sociales* en la Escuela. Una propuesta curricular. Madrid: Editorial EOS. Disponible en <https://hera.ugr.es>
- Venegas, R.F.M, García O.M.D.P, Venegas, R.A.M. (2000). *El juego infantil y su metodología* (MF1030-3). IC Editorial Retrieved from. Pagina17. Recuperado en [file:///C:/Users/USUARIO/Downloads/1141-21-1411-1-10-20140220%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/USUARIO/Downloads/1141-21-1411-1-10-20140220%20(1).pdf)
- Venegas, R.F.M, García O.M.D.P. (2000). *El juego infantil y su metodología* (MF1030-3): IC Editorial Retrieved from, pagina 39 Recuperado en. [file:///C:/Users/USUARIO/Downloads/1141-21-1411-1-10-20140220%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/USUARIO/Downloads/1141-21-1411-1-10-20140220%20(1).pdf)

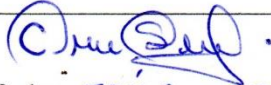
Anexos

Anexo 1
Validación de instrumento

UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES DE CHIMBOTE									
INSTITUTO DE INVESTIGACIÓN									
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN									
TÍTULO: Los juegos cooperativos para mejorar habilidades sociales en los niños de 5 años de la Institución Educativa N°108 "Padre Telmo Vegas Julca", Frías, Piura – 2018									
AUTORA: FLORES PATIÑO SARITA DEL CARMEN									
MATRIZ DE VALIDACIÓN DE JUICIO POR EXPERTOS									
Orden	Pregunta	CRITERIOS DE EVALUACIÓN							
		¿Es pertinente con el concepto?		¿Necesita mejorar la redacción?		¿Es tendencioso aquiescente?		¿Se necesitan más ítems para medir el concepto?	
		Si	No	Si	No	Si	No	Si	No
1OE	Dimensión 1 Saber escuchar	✓			✓	✓			✓
1	Escucha las indicaciones dadas en diferentes circunstancias.	✓			✓	✓			✓
2	Expresa que le gusta escuchar cuando los demás hablan.	✓			✓	✓			✓
2OE	Dimensión 2 Asertividad								
3	Comunica lo que piensa sin temor a equivocarse.	✓			✓	✓			✓
4	Manifiesta lo que siente de manera espontánea.	✓			✓	✓			✓
3OE	Dimensión 3 Ayudar a los demás								
5	Colabora con los demás cuando lo necesitan.	✓			✓	✓			✓
6	Comparte con sus compañeros lo que tiene.	✓			✓	✓			✓
4OE	Dimensión 4 Empatía								
7	Relaciona lo que sienten los demás en momentos de alegría y tristeza.	✓			✓	✓			✓
8	Comprende las emociones de los demás en situaciones diversas.	✓			✓	✓			✓

DATOS DEL VALIDADOR

Nombres y Apellidos del validador	CARMEN MAGDALENA SALVADOR QUITO		
DNI N°	42224685	Teléfono / Celular	973382199
Título profesional / Especialidad	LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL		
Grado Académico	BACHILLER EN EDUCACIÓN INICIAL		
Mención	EDUCACIÓN INICIAL		

Firma: 
Lugar y fecha: FRIAS, 10 ABRIL 2020

Anexo 2: Matriz de instrumento de medición de habilidades sociales –Pres test

ESTUDIANTES	Saber escuchar		Asertividad		Ayudar a los demás		Empatía		Puntaje	Nivel
	Escucha las indicaciones dadas en diferentes circunstancias	Expresa que le gusta escuchar cuando los demás hablan.	Comunica lo que piensa sin temor a equivocarse.	Manifiesta lo que siente de manera espontánea.	Colabora con los demás cuando lo necesitan.	Comparte con sus compañeros lo que tiene.	Relaciona lo que sienten los demás en momentos de alegría y tristeza.	Comprende las emociones de los demás en situaciones diversas.		
	Si/No	Si/No	Si/No	Si/No	Si/No	Si/No	Si/NO	Si/NO		
E1	2	0	0	0	2	2	2	0	2	Proceso
E2	0	2	0	0	0	2	2	0	2	Proceso
E3	0	0	0	2	0	0	0	0	0	Inicio
E4	0	0	0	0	0	0	2	2	4	logrado
E5	0	0	0	0	2	0	0	0	0	Inicio
E6	0	0	2	0	0	0	0	2	2	Proceso
E7	0	0	0	0	0	0	0	0	0	Inicio
E8	0	2	0	2	2	0	2	0	2	proceso
E9	2	2	0	0	2	2	2	2	4	logrado
E10	0	0	2	0	0	0	0	0	0	Inicio
E11	0	0	0	2	0	2	2	2	4	Logrado
E12	2	0	2	0	0	0	0	0	0	Inicio
E13	0	0	0	2	2	2	0	2	2	Proceso
E14	2	0	2	0	0	0	0	0	0	Inicio
E15	0	0	0	0	0	2	0	0	0	Inicio
E16	0	2	0	2	2	0	0	2	2	Proceso

Puntaje: Si: 2 Puntos No: 0 Puntos **Escala:** Nivel de Inicio: 0 – 5 puntos: Nivel Proceso: 6 – 11 puntos, Nivel de Logrado: 11-16 puntos.

Anexo 3: Matriz de instrumento de medición de habilidades sociales –Pos test

ESTUDIANTES	Saber escuchar		Asertividad		Ayudar a los demás		Empatía		Puntaje	Nivel
	Escucha las indicaciones dadas en diferentes circunstancias	Expresa que le gusta escuchar cuando los demás hablan.	Comunica lo que piensa sin temor a equivocarse.	Manifiesta lo que siente de manera espontánea.	Colabora con los demás cuando lo necesitan.	Comparte con sus compañeros lo que tiene.	Relaciona lo que sienten los demás en momentos de alegría y tristeza.	Comprende las emociones de los demás en situaciones diversas.		
	Si/No	Si/No	Si/No	Si/No	Si/No	Si/No	Si/No	Si/NO		
E1	2	2	0	2	2	2	2	2	14	Logrado
E2	2	2	0	0	0	2	2	2	10	Proceso
E3	2	2	2	2	0	0	2	0	10	Proceso
E4	2	2	0	0	0	0	2	2	8	Proceso
E5	2	0	0	0	0	0	2	0	4	Inicio
E6	2	2	2	2	0	0	2	2	12	Logrado
E7	2	2	2	0	2	2	0	2	12	Logrado
E8	2	2	0	2	2	2	2	0	12	Logrado
E9	2	2	2	0	2	2	0	2	12	Logrado
E10	2	2	2	0	0	0	0	2	8	Proceso
E11	2	0	0	2	0	2	2	2	10	Proceso
E12	2	0	2	0	0	0	0	0	4	Inicio
E13	2	0	2	2	2	2	0	2	12	Logrado
E14	2	0	2	2	0	2	2	2	12	Logrado
E15	2	0	0	0	0	2	0	2	6	Proceso
E16	2	2	0	2	2	2	2	2	14	Logrado

Puntaje: Si: 2 Puntos No: 0 Puntos **Escala:** Nivel de Inicio: 0 – 5puntos: Nivel Proceso: 6 – 10 puntos, Nivel de Logrado: 11-16puntos.

Anexo 4

Autorización para el desarrollo de la investigación

Institución Educativa N° 108 “Padre Telmo Vegas Julca”

“AÑO DEL DIALOGO Y LA RECONCILIACIÓN NACIONAL”

AUTORIZACIÓN

La directora de la Institución Educativa Inicial N° 108 “Padre Telmo Vegas Julca”, Frias – Piura.

Autoriza:

A la Srta. **SARITA DEL CARMEN FLORES PATIÑO**, con código N° 0807131030, alumna de la Facultad de Educación y Humanidades de la Universidad Católica los Ángeles de Chimbote, para que ejecute las 10 sesiones de clase en esta Institución Educativa Inicial N° 108 “Padre Telmo Vegas Julca”, acorde a su investigación de tesis con título “los juegos cooperativos para mejorar habilidades sociales en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N ° 108 “Padre Telmo Vegas Julca”, Frias, Piura – 2018.

Para mayor constancia se firma el presente documento.

Frias, 02 de mayo 2018

 
Rosario Montalban S.
DIRECTORA

Anexo 5

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 1

FECHA: LUNES 07/05/2018

I.-NOMBRE DE LA SESIÓN: “Realizamos el juego de la luna y el sol”

1.1.-DATOS INFORMATIVOS:

1.2.-I.E. : Inicial N°108 Padre Telmo Vegas Julca – Frías.

1.3.-PROFESORA : Sarita Del Carmen Flores Patiño.

1.4.-NIÑOS : 16

1.5.-EDAD : 05 años

II.-PROPÓSITO:

Que los niños y niñas trabajen en equipo para obtener un bien común y desarrollen la habilidad social de ayudar a los demás.

III.-APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
Comunicación	Juega de forma cooperativa.	Trabajo en equipo por un bien común.	Colabora con los demás cuando lo necesitan desarrollando la habilidad social de ayudar a los demás.

IV.- SECUENCIA METODOLÓGICA

MOMENTO	DESARROLLO	MATERIALES Y/O RECURSOS	TIEMPO
ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE	<p>INICIO los estudiantes junto con su maestra se sientan formando un semicírculo para escuchar una canción: Motivación. - La docente utiliza una canción para llegar al niño antes de iniciada la actividad. Saberes previos. -Después de haber escuchado la canción pregunta a los niños y niñas: ¿Qué dice la canción? ¿Les gusto la canción? ¿Conocen el juego de la luna y el sol? ¿Les gustaría jugar este jueguito? Problematización. -Que podríamos hacer nosotros para trabajar mejor en equipo en el aula. Organización. -La docente les hace recordar los acuerdos para la clase. Desarrollo Los niños y las niñas Problematización la docente les plantea la siguiente pregunta ¿nosotros podremos organizarnos? para ayudar que todos trabajen en equipo ¿de qué, manera podemos organizarnos? Escuchamos sus respuestas y las vamos anotando en un papelote. Propósito Que los niños y niñas trabajen en equipo para obtener un bien común. DESARROLLO. Gestión y acompañamiento del desarrollo de las</p>	<p>Papelotes Cartulina. Colores. Crayolas. Plumones</p>	60

	<p>competencias vivencia de experiencia.- La docente explica la realización del juego del día, sobre el juego de la luna y el sol donde trabajaremos en grupo, para lograr un bien común. Dos niños se agarraran de las manos, uno hará de sol y el otro de la luna. Los demás niños pasaran en fila por debajo de los niños que están cogidos de la mano. Al realizar el juego cantamos y cada niño que queda atrapado, los niños que tan cogidos de la mano preguntaran: ¿adónde vas?, el niño responderá a la luna o al sol, al finalizar su juego los niños que están en la fila de la luna y el sol, se cogen fuerte para intentar que la luna sea vencida o viceversa.</p> <p>Dialogo a partir de la experiencia La docente dialoga con los estudiantes a través de preguntas ¿Qué tienen que hacer dos niños? ¿Qué hacen los demás niños? ¿Qué le preguntaremos al niño que quede atrapado? ¿Que responderá el niño?, en seguida damos inicio al juego.</p> <p>¿Transferencia a otras situaciones par que nos servirá los acuerdos tomados hoy? Y les explica que los acuerdos sirven para que nuestra aula trabaje en equipo ¿qué dicen cumpliremos los acuerdos? escuchamos su respuesta.</p> <p>Evaluación. -Meta cognición los niños responden ¿Qué hicimos? ¿Todos participaron? ¿Nos servirá para la vida?</p> <p>CIERRE La docente pregunta ¿Qué aprendimos hoy? ¿Para qué nos sirve lo que aprendiste?</p>		
ACTIVIDADES DE RUTINA	Refrigerio nos lavamos las manos para comer, agradecemos a dios por los alimentos. Recreo Salimos al patio para jugar libremente	Agua. Jabón, toalla.	60



 ROSARIO MONTALBÁN S.
 DIRECTORA
 F: 07/05/2018

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 02

FECHA: MIERCOLES 09/05/2018

I. NOMBRE DE LA SESIÓN: “Nos presentamos y escuchamos a nuestros amigos”

3.1 DATOS INFORMATIVOS:

3.2 I.E. : Inicial N° 108 Padre Telmo Vegas Julca - Frías.

3.3 PROFESORA : Sarita del Carmen Flores Patiño.

3.4 NIÑOS : 16 Niños.

3.5 EDAD : 5 años.

II. PROPÓSITO: Que los niños y niñas a través del juego se presenten y escuchen a todos sus compañeros.

III. APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
Comunicación	Se expresa oralmente a través del juego.	Comunica con claridad sus ideas.	Expresa que le gusta escuchar cuando los demás hablan.

IV. SECUENCIA METODOLÓGICA

ACTIVIDAD	DESARROLLO	MATERIALES Y/O RECURSOS	TIEMPO
	<p>INICIO: Nos ubicamos en círculo, con los niños y niñas sentados en sus sillas, luego la docente explica la dinámica “la papa se quema”,</p> <p>DESARROLLO: realizamos la dinámica que consiste en pasar la pelota de mano en mano mientras la docente va diciendo la papa se quema una vez que la docente dice “se quemó”, el niño o niña que tenga la pelota en sus manos, con sus propias palabras se presenta ante sus compañeros y profesora.</p> <p>Una vez que se presentaron todos y todas, la docente invita a los niños y niñas al patio para realizar actividades de integración, desarrollamos la dinámica</p>	<ul style="list-style-type: none">- Pelota- Equipo - Tiza.	60 minutos

	<p>“calabaza”, cada niño se ubicará en cada casa según las indicaciones de la docente, se invita a desplazarse a ritmo de la música por todo el patio y cuando escuche la frase calaba calabaza cada uno a su casa los niños y niñas entran a las casas que se han dibujado en el piso, lo cual el juego se realizará por edades.</p> <p>Terminado el juego nos dirigimos al aula, para dialogar.</p> <p>CIERRE: dialogamos a través de preguntas ¿Qué hicimos hoy? ¿Qué aprendieron? ¿En dónde han entrado? ¿Fue fácil y difícil?</p>		
ACTIVIDADES DE RUTINAS.	Ahora de manera ordenada nos dirigimos al lavatorio para lavarnos las manos y almorzar. Agradecemos a Dios y comemos la lonchera.	<ul style="list-style-type: none"> - Agua - Jabón - Toalla 	60 minutos



 ROSARIO MONTALBÁN S.

 DIRECTORA

 F: 09/05/2018

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°3

FECHA: VIERNES 11/05/2018

I. NOMBRE DE LA SESIÓN: “Dramatizamos los roles de la familia siendo empáticos”

1.1 DATOS INFORMATIVOS.

1.2 Institución Educativa: Inicial N°108 Padre Telmo Vegas Julca – Frías.

1.3 Docente : Sarita Del Carmen Flores Patiño.

1.4 Niños : 16 .

1.5 Edad : 05 años.

II. PROPOSITO: Que los niños dramatizen los diferentes roles de su familia de manera empática.

III. APRENDIZAJES ESPERADOS.

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
Personal Social	Realizan Dramatizaciones.	Dramatizan los miembros de su familia adoptando sus cualidades y características.	Comprende las emociones de los demás en situaciones diversas.

IV. SECUENCIA METODOLÓGICA.

MOMENTOS	DESARROLLO DE LOS PROCESOS DE APRENDIZAJE.	RECURSOS.	TIEMPO
ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE	<p>Inicio: La docente presenta a los niños y niñas la lámina donde está una familia haciendo sus labores. Las imágenes representan la mamá, el papá y los hijos. Se pide a los niños que observen detalladamente, luego se les interrogara para recoger los saberes previos.</p> <p>SABERES PREVIOS. ¿Qué observan en la lámina? ¿Quiénes representan? ¿Qué están haciendo? ¿Qué hace papa? ¿Qué hace mama? ¿Ustedes tienen su familia? ¿Les gustaría representarlos?</p>		60
DESARROLLO.	La docente da a conocer el propósito de la actividad a desarrollar: “dramatizamos los miembros de la familia La docente		

	<p>dialoga con los niños/as, sobre este juego que se dramatizara: un juego que viene desde años atrás y que nuestros padres también han jugado y se han divertido mucho, cuando ha sido niños.</p> <p>. CONSTRUCCION DEL APRENDIZAJE. Dialogamos con los niños y niñas sobre la importancia de nuestra familia en nuestras vidas y que cada uno de ellos conocemos lo que realizan. Para ello la docente dirá a los niños que realizaremos la dramatización un juego que les encantara ya que a nuestros papas han jugado este tipo de juego. Los niños y niñas expresan sus ideas de como dramatizaran, se designan quien representara a mamá y papá, luego a los demás integrantes.</p> <p>APLICACIÓN DE LO APRENDIDO. Después de estar todos de acuerdo con los personajes, empezamos a llevar acabo la dramatización, para lo cual todos los niños de 05 años participaran. Se les entregará la vestimenta que la docente obtuvo para empezar a dramatizar. En el momento de la dramatización los niños se comunican, interactúan, aprenden funciones y sobre todo se socializan. Cada niño realizará funciones de acuerdo al personaje de su familia. Después de terminar la dramatización los niños expresan lo que realizaron, como se sintieron al representar a los miembros de su familia.</p>	<p>Vestimenta. (Sombrero, Vestidos, chompas, yanquis)</p>	
	<p>CIERRE: META COGNICIÓN. ¿Qué hicieron cómo se sintieron? ¿a quienes representaron? ¿les gusto el juego de dramatización? ¿les gustaría volver a dramatizar?</p>	<p>Niños y docente.</p>	
<p>ACTIVIDADES DE RUTINAS.</p>	<p>Ahora de manera ordenada nos dirigimos al lavatorio para lavarnos las manos y almorzar. Agradecemos a Dios y comemos la lonchera.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Agua - Jabón - Toalla 	<p>60 minutos</p>



Rosario Montalban S.
DIRECTORA
F: 11/05/2018

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°4

FECHA: MARTES 15/05/2018

I. NOMBRE DE LA SESIÓN: “Me siento feliz siendo asertivo en la inauguración de los juegos escolares”

1.1 DATOS INFORMATIVOS:

1.2 I.E: Inicial N° 108 Padre Telmo Vegas Julca- Frías.

1.3 PROFESORA : Sarita Del Carmen Flores Patiño.

1.4 NIÑOS : 16

1.5 EDAD : 5 Años.

II. PROPÓSITO:

Los niños y niñas participan activamente en la inauguración, tomando buenas decisiones de que todos participen.

III. APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
Personal Social	Afirma su identidad.	Autorregula sus emociones y la de sus compañeros.	Comunica lo que piensa sin temor a equivocarse.

IV. SECUENCIA METODOLÓGICA

MOMENTO	DESARROLLO	MATERIALES Y/O RECURSOS	TIEMPO
RECIBIMIENTO	La docente recibe afectivamente a los niños y niñas los invita a ubicarse en el patio donde se va a desarrollar la ceremonia.		
PROGRAMA	Motivación: la docente entona canciones acompañado de palmas y movimiento corporales. Oración: saludamos a Dios y a la Virgen María con oraciones y cantamos una canción. <ul style="list-style-type: none">- Izamiento del pabellón e Himno Nacional del Perú.- Palabras de bienvenida a cargo de una docente- Palabras de Apertura de los juegos escolares.- Presentación de los equipos deportivos. La docente invita a los niños y niñas a participar de los juegos escolares de manera divertida, alegre y con mucho entusiasmo. Los padres de familia y niños participan en la barra de los diferentes equipos para motivarlos y dar realce a este evento.	<ul style="list-style-type: none">- Equipo de sonido- USB	
DESPEDIDA	La maestra obsequia un regalo al equipo campeón para motivarlos a seguir participando.	<ul style="list-style-type: none">- Suvenir- Globos	



Rosario Mochales S.
DIRECTORA
F: 15/05/2018

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°5
FECHA: JUEVES 17/05/2018

I.NOMBRE DE LA SESIÓN: “jugamos kiwi cumpliendo reglas”

1.1 DATOS INFORMATIVOS.

1.3 Institución Educativa: Inicial 108 Padre Telmo Vegas Julca – Frías.

1.4 Docente : Sarita Del Carmen Flores Patiño.

1.4 Niños : 16 .

1.5 Edad : 05 años

II.PROPÓSITO: Que los niños conozcan en que consiste el juego del kiwi para que luego puedan realizarlo de manera activa cumpliendo los acuerdos establecidos.

III.APRENDIZAJES ESPERADOS.

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
EDUCACIÓN FÍSICA.	Juegos de cooperación.	Realizan movimientos corporales y de coordinación	Juegan de manera cooperativa ayudándose entre ellos mismos.

IV.SECUENCIA METODOLÓGICA.

MOMENTOS	DESARROLLO DE LOS PROCESOS DE APRENDIZAJE.	RECURSOS.	TIEMPO
ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE	INICIO: La docente para el desarrollo de esta actividad, utilizara un video, donde un grupo de niños están jugando al kiwi, pedirá a los niños que observen detenidamente la imagen. Luego realiza las preguntas siguientes: -SABERES PREVIOS. ¿Qué observaron? ¿Qué están haciendo los niños? ¿Cuántos grupos de niños hay? ¿Conque juegan? ¿Qué están armando? ¿Cuantos tarritos derrumban? ¿Alguna vez han jugado este juego? ¿Les gustaría jugar estos juegos juntos?	video	60 MINUTOS
	DESARROLLO La docente data a conocer el propósito de la actividad: Que los niños conozcan en que consiste el juego	Tarritos forrados.	

	<p>actividad: Que los niños conozcan en que consiste el juego del kiwi para que luego puedan realizarlo de manera activa para lograr un propósito.</p> <p>Gestión y acompañamiento del desarrollo de las competencias vivencia de experienciaLa docente explica el juego a desarrollar, se armara una torre de 15 tarritos para que cada niño o niña tire la bolita y trate de tumbar la torre o al menos un tarrito. Este juego igual se realizara por turnos. Después de explicado el juego se ejecutara.</p> <p>Dialogo a partir de la experiencia Después de haber explicado el juego los niños empiezan a ejecutarlo, respetando turnos. Utilizaran sus manitas, se ubican en el espacio, su meta será derribar la torre. Los niños se divierten mucho realizando este juego, expresan sus ideas y se integran a su grupo de juego. Después de culminar el juego los niños cuentan sus experiencias vividas, para lo cual se les realizara unas preguntas.</p>	<p>Tarritos forrados.</p> <p>pelota</p> <p>Niños.</p>	
	<p>CIERRE METACOGNICION. ¿Qué hicieron hoy? ¿Cómo se sintieron? ¿Alguna vez jugaron canicas? ¿Derribaron la torre? ¿Les gusto jugar con sus compañeros? ¿Cuantos tarritos utilizamos? ¿Les gustaría volver a jugar este juego?</p>	<p>Niños y docente.</p>	
ACTIVIDADES DE RUTINA	<p>Refrigerio nos lavamos las manos para comer, agradecemos a dios por los alimentos. Recreo Salimos al patio para jugar libremente</p>	<p>Agua. Jabón, toalla.</p>	60 Minutos





 Rosario Montalban S.
 DIRECTORA
 F: 17/05/2018

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°6

FECHA: LUNES 21/05/2018

I-NOMBRE: “Jugamos a ubicar los objetos arriba-abajo estableciendo reglas para una buena convivencia”

1.1 DATOS INFORMATIVOS:

1.2 LE: Inicial N° 108 Padre Telmo Vegas Julca- Frías.

1.3 PROFESORA : Sarita Del Carmen Flores Patiño.

1.4 NIÑOS : 16

1.5 EDAD : 5 Años.

II- PROPÓSITO: Que los niños y niñas aprendan a tener nociones de arriba y debajo y lo hagan en grupo cumpliendo reglas, como respetar su turno.

III- APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
MATEMATICA	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad	Comunica y representa ideas matemáticas en forma grupal	Escucha las indicaciones dadas en diferentes circunstancias.

IV- SECUENCIA METODOLÓGICA

ACTIVIDAD	DESARROLLO	MATERIALES Y/O RECURSOS	TIEMPO
JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES	<p>Planificación: Los niños y niñas sentados en sus jergas en semicírculo la docente les pregunta ¿A que desean jugar hoy? ¿con que juguetes desean hacerlo? Se establece algunas reglas de juego.</p> <p>Organización: los niños y niñas se agrupan de acuerdo al sector que desea jugar.</p> <p>Ejecución: Juegan libremente en el sector que eligieron. y la docente observa estando atenta cualquier pedido del niño.</p> <p>Orden: Faltando 10 minutos la docente les avisa a través de una canción titulada a guardar todo en su lugar”</p>	-Materiales de los sectores	60 minutos

	<p>A guardar todo en su lugar</p> <p>A guardar todo en su lugar</p> <p>Porque mañana volvemos a jugar.</p> <p>Socialización: la docente invita a los niños y niñas a sentarse en sus jergas, en forma voluntaria cuentan el juego que han realizado-con quienes jugaron, como se sintieron.</p> <p>Representación: La docente les invita a eligen el material para dibujar lo que han jugado.</p>		
	<p>INICIO: Los niños y niñas sentados en sus jergas la docente les dice que vamos a escuchar una canción luego realizamos movimientos de acuerdo a la canción dialogamos sobre la canción ¿Qué dice la canción? ¿qué movimientos realizaron?</p> <p>La docente les comunica el propósito y establecen acuerdos para trabajar mejor.</p> <p>DESARROLLO</p> <p>Jugamos imitando a las mariposas, muy bien las mariposas vuelan muy arriba, muy abajo, ahora que otro animalito podemos imitar su vuelo y así sucesivamente.</p> <p>Luego se le plantea las siguientes preguntas ¿que está arriba de la puerta, de la ventana, de la pizarra? Se anota las respuestas</p> <p>Se les entrega se les dice que si pueden ayudar a encontrar los elementos que están arriba de la hoja, muy bien ahora los que están debajo de la hoja. una vez ubicados, pintan la figura que está arriba y le hace una casa al que está abajo.</p> <p>CIERRE: La docente realiza la meta cognición preguntándoles : ¿Qué hicimos hoy? ¿Qué aprendimos? ¿Cómo se sintieron?</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Papelotes - Plumones - hojas - colores - lápiz 	60 minutos
REFRIGERIO	Nos lavamos las manos, agradecemos a Dios y almuerzan.	<ul style="list-style-type: none"> - Agua 	60 minutos
RECREO	Los niños y niñas salen al patio a jugar.	<ul style="list-style-type: none"> - Jabón - Toalla 	
DESPEDIDA	Nos alistamos para irnos a casa.		



Rosario Montalban S.
DIRECTORA
F: 21/05/2018

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 7

FECHA: MIERCOLES 23/05/2018

I. NOMBRE DE LA SESIÓN: “Nos divertimos jugando el juego de la cadena o el rescate”

1.1 DATOS INFORMATIVOS.

1.2 Institución Educativa: N° 108 Padre Telmo Vegas Julca- Frías.

1.3 Docente : Sarita Del Carmen Flores Patiño.

1.4 Niños : 16

1.5 Aula : 05 años

II. Propósito : “Que los niños interactúen con todos sus compañeros de forma cooperativa para realizarlo de manera empática”

III. APRENDIZAJES ESPERADOS.

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	ITEMS
Personal social	Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.	Interactúa con todas las personas.	Demuestra buenas habilidades sociales. (empatía y ayuda mutua) Trabaja en equipo por un bien común, mediante el juego cooperativo.	-Juega con todos sus amiguitos sin exclusión alguna. -Expresa su alegría cuando es acogido en el grupo de juego -Participa en la construcción colectiva de acuerdos de convivencia para realizar el juego en equipo.

IV. SECUENCIA DIDÁCTICA.

MOMENTOS	DESARROLLO DE LOS PROCESOS DE APRENDIZAJE.	RECURSOS
INICIO	MOTIVACIÓN. La docente para el desarrollo de esta actividad, utilizará una	Docente y niños.

	<p>canción "Atrapando" Atrapa, Atrapa, Atrapa sin parar, con un salto grande tú vas a atrapar. Atrapa uno, Atrapa dos, Atrapa tres, atrapa cuatro, cinco y seis tú lo vas a lograr. Atrapa, Atrapa, Atrapa con tus manos atrapa siete, y ocho y nueve también.</p> <p style="text-align: center;">FIN.</p> <p>-SABERES PREVIOS.</p> <p>Después de terminar la canción, la docente pregunta a los niños y niñas sobre la canción: ¿Les gusto la canción? ¿Qué dice? ¿Saben atrapar ustedes? ¿Conocen los números? ¿Les gustaría jugar a atrapar para formar su cadena?</p>	<p>Papelote con la canción.</p>
DESARROLLO.	<p>CONOCIMIENTO.</p> <p>La docente para desarrollar este juego con los niños y niñas, hablará acerca de este juego, explicando que también nuestros papitos lo han jugado. Después de culminar de hablar con estos pequeñitos, empezaremos a dibujar una cadena para explicarles mejor detalladamente.</p> <p>-CONSTRUCCIÓN DEL APRENDIZAJE.</p> <p>Para desarrollar este juego con los niños y niñas, de 05 años, la docente realizara primero el juego. Todos nos ubicamos en un círculo grande dentro del aula, para empezar. Después de ubicados, la docente dibuja la cadena dentro del circulo enumerada del 01 al 09. Seguido la docente empezara a ejecutar ella primero y los niños observaran detenidamente.</p> <p>APLICACIÓN DE LO APRENDIDO.</p> <p>Después de explicar el juego empezamos a elegir quién es el número uno, dos así sucesivamente. Para el desarrollo de este juego se realizará en dos grupos para que puedan jugar y el equipo que logre atrapar a todos del 01 hasta el 09 será el que logre el objetivo.</p>	<p>Niños. Docente.</p>
CIERRE.	<p>METACOGNICIÓN.</p> <p>La docente realizara las siguientes preguntas después de haber escuchado a los niños/as, expresarse contando como realizaron su juego: ¿Qué hicieron? ¿Cómo se sintieron? ¿Qué aprendieron? ¿Les gustaría practicarlo?</p>	<p>Niños y docente.</p>



 Rosario Montalban S.
 DIRECTORA
 F: 23/05/2018

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 8
FECHA: VIERNES 25/05/2018

I.NOMBRE DE LA SESIÓN: “Jugamos la torre”

1.1 DATOS INFORMATIVOS.

1.2 Institución Educativa: Inicial 108 Padre Telmo Vegas Julca – Frías.

1.3 Docente : Sarita Del Carmen Flores Patiño.

1.4 Niños : 16

1.5 Edad : 05 años

II. PROPÓSITO: Que los niños conozcan en que consiste el juego de la torre para que se socialicen con el juego y de manera cooperativa la formen.

III. APRENDIZAJES ESPERADOS.

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	ITEMS
Persona social	<p>Construye su identidad.</p> <p>Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.</p>	<p>Autorregula sus emociones.</p> <p>Participa en acciones que promueven el bienestar común.</p>	<p>Demuestra buenas habilidades sociales. (Ayuda a los demás y asertividad)</p> <p>Trabaja en equipo por un bien común, mediante el juego cooperativo.</p>	<p>-Se socializan con sus compañeros en la realización de juegos.</p> <p>.Disfruta de sus logros y el de sus compañeros en las actividades grupales.</p>
Comunicación	Se comunica oralmente en su lengua materna.	Expresión oral	Expresa sus ideas e inquietudes a sus compañeros de grupo.	-Expresa sus necesidades, emociones e intereses al interactuar con sus amigos de juego.

IV. SECUENCIA DIDÁCTICA.

MOMENTOS	DESARROLLO DE LOS PROCESOS DE APRENDIZAJE.	RECURSOS.
INICIO	<p>MOTIVACIÓN.</p> <p>La docente para el desarrollo de esta actividad, utilizara una lámina, donde un grupo de niños están jugando la torre, pedirá a los niños que observen detenidamente la imagen. Luego realiza las preguntas siguientes:</p> <p>-SABERES PREVIOS.</p> <p>¿Qué observaron? ¿Qué están haciendo los niños? ¿Cuántos grupos de niños hay? ¿Conque juegan? ¿Cuántas torres hay? ¿Alguna vez han jugado este juego? ¿Les gustaría jugar este juego junto?</p>	<p>Humanos: Docente, niños y niñas.</p> <p>Materiales del aula. Tiza.</p>
DESARROLLO.	<p>CONOCIMIENTO.</p> <p>La docente data a conocer el propósito de la actividad: Que los niños conozcan en que consiste el juego de la torre para que se socialicen con el juego y respeten su turno.</p> <p>Dialogamos con los niños y niñas sobre este juego conocido como la torre, para luego ejecutarlo.</p> <p>-CONSTRUCCIÓN DEL APRENDIZAJE.</p> <p>La docente con los niños salimos al patio para poder explicar detalladamente el juego y poder ejecutarlo. Al iniciar se habla con los niños y niñas de lo que es una torre, seguidamente se le explica que entre todos sus compañeros van a construir una torre con material de la clase.</p> <p>preguntas.</p>	<p>Tiza.</p> <p>Canicas.</p> <p>Niños.</p>
CIERRE.	<p>METACOGNICIÓN.</p> <p>¿Qué hicieron hoy? ¿Cómo se sintieron? ¿Alguna vez jugaron la torre? ¿Cuántas ganaron? ¿Les gusto jugar con sus compañeros? ¿Les gustaría volver a jugar este juego?</p>	<p>Niños y docente.</p>



Rosario Montalban S.
 DIRECTORA
 F: 25/05/2018

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 9

FECHA: LUNES 28/05/2018

I. NOMBRE DE LA SESIÓN: “Jugando con los colores soy asertivo”

I.1 DATOS INFORMATIVOS.

1.2 Institución Educativa: Inicial 108 Padre Telmo Vegas Julca – Frías.

1.3 Docente : Sarita Del Carmen Flores Patiño.

1.4 Niños : 16

1.5 Edad : 05 años

II. PROPÓSITO: Que los niños jueguen con los diferentes colores y los identifiquen de forma asertiva.

III. APRENDIZAJES ESPERADOS

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
Comunicación	Juega con los colores.	Trabajo en equipo por un mismo fin.	Manifiesta lo que siente de manera espontánea.

IV. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	DESARROLLO DE LOS PROCESOS DE APRENDIZAJE.	RECURSOS
INICIO	<p>MOTIVACIÓN</p> <p>- La docente motivará con la canción:</p> <p style="text-align: center;"><u>“Los colores”</u></p> <p>Tara taratara Son 4 los colores Que conoces tú Rojo, amarillo, Verde y azul. Tara taratara Rojo es la manzana Amarillo el sol Verde es el árbol Azul tu pantalón</p> <p>SABERES PREVIOS.</p> <p>- Se les preguntará a los niños ¿de qué habla la canción? ¿Cuántos colores conocen ustedes? ¿Qué colores menciona la canción? Etc.</p>	<p>Canción con texto icono - verbal</p> <p>Pizarra, plumón</p>

Desarrollo	<p>CONOCIMIENTO.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Luego se les pide a los niños y niñas que busquen entre los objetos y materiales del aula objetos de diversos colores. - Se muestra a los niños y niñas los objetos recolectados y se les pregunta de ¿Qué colores son? - La docente les muestra objetos y les dice los nombres de los colores. - En grupos de trabajo juegan con materiales concretos y luego lo clasifican libremente. - Los niños y las niñas participan en el juego “Yo agrupo rápido”. que consiste en que ante una señal dada por la profesora los niños agruparán siluetas de acuerdo a un color estipulado. 	<p>Objetos de aula</p> <p>Diversos materiales de colores Siluetas de colores</p>
Cierre	<p>META COGNICIÓN.</p> <p>¿Qué hicieron hoy? ¿Cómo se sintieron? ¿Alguna vez jugaron este juego?</p> <ul style="list-style-type: none"> - En una hoja de trabajo pegan siluetas de acuerdo al color rojo, amarillo y azul. 	<p>Hojas, siluetas, goma</p>




 ROSARIO MONTALBÁN S.
 DIRECTORA
 F: 28/05/2018

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 10
FECHA: MIERCOLES 30/05/2018

I.NOMBRE DE LA SESIÓN: “Jugando con las figuras geométrica ayudo a los demás”

I.1.DATOS INFORMATIVOS.

1.2 Institución Educativa: Inicial 108 Padre Telmo Vegas Julca – Frías.

1.3 Docente : Sarita Del Carmen Flores Patiño.

1.4 Niños : 16

1.5 Edad : 05 años

II.PROPÓSITO: Que los niños reconozcan las diferentes figuras geométricas y reconozcan el círculo como signo de unión para poder ayudarse entre sí.

III.APRENDIZAJES ESPERADOS

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
MATEMATECA.	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de agrupación.	Comunica y representa ideas matemáticas agrupación de figuras geométricas.	Comparte con los demás lo que tiene.

IV.SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	DESARROLLO DE LOS PROCESOS DE APRENDIZAJE.	RECURSOS
INICIO	<p>MOTIVACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> - La docente motivará con una actividad en el patio. - Correrán en forma libre luego formarán un círculo cogidos de la mano. Se repite 3 o más veces. - Luego caminarán sobre la línea pintada del círculo. <p>SABERES PREVIOS.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Responde a las preguntas ¿sobre qué están caminando? ¿Qué objetos de su entorno se parece a esta figura? 	Patio con un círculo pintado en el suelo

<p>DESARROLLO</p>	<p>CONOCIMIENTO.</p> <ul style="list-style-type: none"> - En el aula catamos la canción <p><u>"El círculo"</u></p> <p>Redondo, redondo Como una ruedita Redondo, redondo No tiene esquinitas ¿QUIEN SOY?</p> <ul style="list-style-type: none"> - Usando bloques lógicos buscan y clasifican los que son círculo, a pedido de la docente juegan con él, lo levantan, colocan en la frente, lo sostienen con la barbilla y pecho, etc. - Buscan y señalan objetos parecidos en el aula - Pegan siluetas de círculos dentro un círculo grande en papelote - En su hoja de trabajo, llenan de puntos dentro del círculo, utilizando la técnica de dactilo – pintura, al que no puede realizarlo se le ayuda para que lo haga. 	<p>Canción con texto icono verbal</p> <p>Bloque lógicos</p> <p>Objetos del aula</p> <p>Hojas temperas</p>
<p>CIERRE</p>	<p>METACOGNICIÓN.</p> <p>¿Qué hicieron hoy? ¿Cómo se sintieron? ¿Alguna vez jugaron este juego?</p> <ul style="list-style-type: none"> - Recortan ilustraciones que tengan forma de círculo y los pegan en su cuaderno. - Respeta el trabajo de sus compañeros. 	<p>Revistas, goma, hojas</p>



 Rosario Hernández E.
 DIRECTORA
 F: 30/05/2018