



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES  
CHIMBOTE

**FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES  
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN**

**APLICACIÓN DE TALLERES LÚDICOS BASADOS EN EL  
ENFOQUE DEL APRENDIZAJE COOPERATIVO PARA  
MEJORAR LAS HABILIDADES SOCIALES EN LOS  
NIÑOS DE 3 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°  
86840 “MAESTRO DIVINO” DE WECRONCOCHA,  
DISTRITO DE ACOCHACA, PROVINCIA DE ASUNCIÓN,  
REGIÓN ÁNCASH, 2019.**

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

**AUTORA:  
LOPEZ PEREZ, HERMELINDA VIOLETA  
ORCID: 0000-0001-9539-5778**

**ASESOR:  
JARA ASECIO, APOLINAR RUBÉN  
ORCID: 0000-0001-7894-4501**

**CHIMBOTE - PERÚ  
2020**

## **EQUIPO DE TRABAJO**

### **AUTORA**

Hermelinda Violeta, López Pérez

ORCID: 0000-0001-9539-5778

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Estudiante de Pregrado,  
Chimbote, Perú.

### **ASESOR:**

Jara Asencio, Apolinar Rubén.

ORCID: 0000-0001-7894-4501

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Facultad de Educación y  
Humanidades, Escuela Profesional de Educación, Chimbote, Perú.

### **JURADO:**

Zavaleta Rodríguez, Andrés Teodoro

ORCID : 0000-0002-3272-8560

Carhuanina Calahuala, Sofía Susana

ORCID : 0000-0003-1597-3422

Muñoz Pacheco, Luis Alberto

ORCID : 0000-0003-3897-0849

## HOJA DE FIRMA DEL JURADO Y ASESOR

.....  
Mgtr. Zavaleta Rodriguez, Andres Teodoro

PRESIDENTE

.....  
Mgtr. Carhuanina Calahuala, Sofia Susana

MIEMBRO

.....  
Mgtr. Muñoz Pacheco, Luís Alberto

MIEMBRO

.....  
Mgtr. Apolinar Rubén, Jara Asencio

ASESOR

## **AGRADECIMIENTO**

Agradezco a Dios por el don de la vida y por derramar muchas bendiciones y darme la sabiduría e inteligencia el cual me ha permitido concluir con mi objetivo. Por haberme dado la fortaleza en los momentos difíciles.

Agradezco en especial a mis familiares y amigos quienes me brindaron sus apoyos incondicionales, asimismo soñaron verme con esta meta lograda, gracias por confiar en mí, el cual me daba más fuerza para continuar y cumplir con mi meta.

Al Maestro Apolinar Rubén Jara Asencio, asesor de esta tesis, quien con su sabio y profesional conocimiento ha sido mi guía para realizar el presente trabajo.

## **DEDICATORIA**

Dedico este trabajo primordialmente a Dios, por haberme dado la vida y haber permitido lograr este peldaño importante de mi formación profesional.

A mis queridos padres, parientes, padrinos, amigos, quienes me dieron la fortaleza para continuar a través de sus oraciones, por el apoyo espiritual y moral.

A mis queridos hijos Querubín Jorge, Kum Alejandro y Carmen Shalom por ser las razones de mi esfuerzo, inspiración y superación en este camino de formación continua.

Al Maestro Apolinar Rubén Jara Asencio por su comprensión y paciencia en conducirme en esta experiencia significativa.

## RESUMEN

En el ámbito educativo actual todavía existen algunas Instituciones Educativas que presentan problemas en cuanto a la enseñanza de las habilidades sociales. Especialmente se observa en las zonas rurales, que aún existen niños con problemas de socialización, pues viven en condiciones muy limitadas los cuales afectan en sus aprendizajes, pues no responden a los retos sociales; por ende, estos niños son aislados. Por tal razón se desarrolló un trabajo de investigación titulado: “Aplicación de los talleres lúdicos basados en el enfoque de aprendizaje cooperativo para mejorar las habilidades sociales en los niños de 3 años de la Institución Educativa N° 86840 “Maestro Divino” de Wecroncocha” El objetivo general que se planteó fue: Determinar si la aplicación de talleres lúdicos basados en el enfoque de aprendizaje cooperativo mejora las habilidades sociales en los niños de 3 años de la Institución Educativa N° 86840 “Maestro Divino” de Wecroncocha. Y la metodología empleada en esta investigación corresponde al diseño pre experimental, nivel explicativo y de tipo cuantitativo. La técnica que se utilizó fue la observación y el instrumento la lista de cotejo. Por consiguiente, se ha aplicado el pre test donde el 54% de los niños se ubicaron en el nivel Inicio referente a las habilidades sociales, por ello, se diseñó y aplicó los talleres lúdicos a través de 10 actividades de aprendizaje, y se evaluó con un post test donde el 54% de los niños alcanzaron el nivel Logro Previsto. En conclusión, se acepta la hipótesis alterna de la investigación.

**Palabras clave:** Aprendizaje Cooperativo, Habilidades Sociales y Talleres Lúdicos.

## ABSTRACT

In the current educational environment, there are still some Educational Institutions that present problems regarding the teaching of social skills. Especially it is observed in rural areas, that there are still children with socialization problems, because they live in very limited conditions which affect their learning, because they do not respond to social challenges; therefore, these children are isolated. For this reason, a research work was developed entitled: “Application of recreational workshops based on the cooperative learning approach to improve social skills in 3-year-old children of the Educational Institution No. 86840 “Maestro Divino” of Wecroncocha” The general objective was: To determine if the application of recreational workshops based on the cooperative learning approach improves social skills in 3-year-olds of the Educational Institution No. 86840 “Maestro Divino” of Wecroncocha. And the methodology used in this research corresponds to the pre-experimental design, explanatory level and quantitative type. The technique that was used was the observation and the instrument the checklist. Therefore, the pre-test was applied where 54% of the children were placed in the Home level referring to social skills, therefore, the play workshops were designed and applied through 10 learning activities, and evaluated with a post test where 54% of the children reached the Expected Achievement level. In conclusion, the alternative research hypothesis is accepted.

**Keyword:** Cooperative Learning, Social Skills and Playful Workshops.

## CONTENIDO

EQUIPO DE TRABAJO .....	ii
HOJA DE FIRMA DEL JURADO Y ASESOR .....	iii
AGRADECIMIENTO .....	iv
DEDICATORIA .....	v
RESUMEN .....	vi
ABSTRACT.....	vii
CONTENIDO .....	viii
I INTRODUCCIÓN .....	1
II REVISIÓN DE LA LITERATURA .....	7
2.1. Antecedentes .....	7
2.2. Bases teóricas de la investigación.....	10
2.2.1. Concepto del taller Lúdico.....	10
2.2.1.1. Objetivo de los talleres lúdicos .....	16
2.2.1.2. Características del taller lúdico.....	16
2.2.2. El juego .....	17
2.2.2.1. Características del juego .....	21
2.2.2.2. Importancia del juego .....	22
2.2.2.3. Tipos de juegos .....	23
2.2.2.3.1. El juego simbólico .....	23
2.2.2.3.2. Juegos de regla.....	24
2.2.2.3.3. Juegos intelectuales.....	24
2.2.2.3.4. Juegos cooperativos .....	24
2.2.2.4. Clasificación del juego.....	25
2.2.2.4.1. Clasificación del juego según Goy Jacquin .....	26
2.2.3. Enfoque metodológico de aprendizaje.....	26
2.2.3.1. Aprendizaje cooperativo.....	27
2.2.3.2. Principales enfoques del aprendizaje cooperativo.....	28
2.2.3.2.1. El enfoque conceptual.....	28
2.2.3.2.2. El enfoque curricular.....	29
2.2.3.2.3. El enfoque estructural .....	30

2.2.3.2.4. Enfoque integrador .....	31
2.2.3.3. Función básica para la cooperación en el aprendizaje por parte de los alumnos trabajando en un pequeño grupo cooperativo. ....	33
2.2.3.4. El concepto de aprendizaje cooperativo. ....	33
2.2.4. Habilidades Sociales .....	36
2.2.4.1. Teoría del aprendizaje social. ....	36
2.2.4.2. Términos asociados a las habilidades sociales .....	39
2.2.4.2.1. Asertividad.....	39
2.2.4.2.2. Empatía.....	40
2.2.4.2.3. La comunicación en las relaciones humanas .....	40
2.2.4.3. Factores que influyen en las habilidades sociales.....	41
2.2.4.3.1. La familia.....	41
2.2.4.3.2. La sociedad.....	42
2.2.4.3.3. La escuela.....	43
2.2.4.3.4. Convivencia escolar.....	44
2.2.4.4. Habilidades de autoestima .....	45
2.2.4.5. Habilidades de autonomía de cuidado personal e higiene. ....	47
2.2.4.6. Habilidades para las relaciones sociales. ....	48
2.2.4.7. Habilidades de Lenguaje y comunicación. ....	48
2.2.4.8. Características de habilidades sociales .....	49
2.2.4.8.1. Características habilidades sociales según Lizbeth .....	51
2.2.4.9. Tipos de habilidades sociales.....	51
2.2.4.9.1. Habilidades sociales básicas .....	51
2.2.4.9.2. Habilidades sociales básicas de interacción.....	51
2.2.4.9.3. Habilidades sociales conversacionales .....	52
2.2.4.9.4. Habilidades relacionadas con los sentimientos, emociones.....	52
2.2.4.9.5. Habilidades de cooperar y compartir.....	53
2.2.4.9.6. Habilidades de Auto reforzamiento .....	54
2.2.4.9.7. Habilidades de responsabilidad y respeto .....	54
2.2.4.10. Convencer a los demás .....	55
2.2.4.10.1. La autonomía en los niños .....	56
2.2.4.10.2. Autonomía social .....	56
2.2.4.10.3. Autonomía personal .....	56

2.2.4.11. Importancia de las habilidades sociales .....	57
III. HIPÓTESIS.....	59
3.1. Hipótesis general o alterna.....	59
3.2. Hipótesis nula.....	59
IV . METODOLOGÍA.....	60
4.1. Diseño de la Investigación.....	60
4.2. Población y muestra.....	61
4.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos .....	65
4.4.1. La observación .....	65
4.4.2. Lista de cotejo .....	66
4.5. Plan de análisis.....	67
4.6. Matriz de consistencia.....	70
4.7. Principios éticos .....	71
V. RESULTADOS .....	72
5.1. Resultados de las habilidades sociales .....	72
5.1.1. Estadísticos de fiabilidad .....	73
5.1.2. Resultado de la prueba de Normalidad de las habilidades sociales .....	73
5.1.3. Resultado de la variable las habilidades sociales antes de la aplicación de los talleres lúdicos basados en el enfoque del aprendizaje cooperativo.....	74
5.1.4. Resultado de la variable las habilidades sociales después de la aplicación de los talleres lúdicos basados en el enfoque del aprendizaje cooperativo.....	75
5.1.5. Tabla de resultado de la variable habilidades Sociales .....	76
5.1.5.1. Prueba de hipótesis para la variable Habilidades Sociales .....	76
5.1.6. Prueba de Hipótesis para la variable independiente.....	78
5.1.6.1. Prueba de hipótesis para la variable las habilidades sociales.....	78
5.2. Análisis de resultados .....	81
5.2.1. En relación con el objetivo específico: Evaluar las habilidades sociales en los niños y niñas de 3 años a través de un pre test. ....	81
5.2.2. Diseñar y aplicar los talleres lúdicos basados en el enfoque del aprendizaje cooperativo.....	83
5.2.3. En relación con el objetivo específico: Evaluar las habilidades sociales en los niños y niñas de 3 años a través de un post test. ....	84
5.2.4. En relación a la contrastación de hipótesis .....	86
VI. CONCLUSIONES .....	88

ANEXOS .....	97
--------------	----

## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Población y muestra de los niños y niñas de 3, 4 y 5 años de la I.E N° 86840 “Maestro Divino” de Wecroncocha. ....	62
Tabla 2. Definición y operacionalización de variables e indicadores.....	63
Tabla 3. Baremo de la variable habilidades sociales. ....	69
Tabla 4. Matriz de consistencia .....	70
Tabla 5. Prueba de normalidad de pretest y postest.....	73
Tabla 6. Distribución porcentual del nivel de las habilidades sociales según pretest. ....	74
Tabla 7. Distribución porcentual del nivel de las habilidades sociales según postest. ....	75
Tabla 8. Resultado del nivel de las habilidades sociales. ....	76
Tabla 9. Prueba de hipótesis para comparar las habilidades sociales, antes y después de la aplicación de talleres lúdicos basados en el enfoque del aprendizaje cooperativo en los niños de 3 años de la institución educativa n° 86840 “Maestro Divino” de Wecroncocha, Distrito de Acochaca, Provincia de Asunción, Región Áncash, 2019.....	78

## ÍNDICE DE GRÁFICOS

Figura 1. Nivel de las habilidades sociales según pretest.....	75
Figura 2. Nivel de las habilidades sociales según postest.....	76
Figura 3. Representación gráfica de los niveles de las habilidades sociales según pre test y post test .....	77
Figura 4. Prueba T de Student .....	79
Figura 5. Diagrama de cajas y bigotes.....	80

# I INTRODUCCIÓN

En el mundo actual, la educación es un proceso básico y fundamental para el desarrollo de cada individuo. La educación no solo abarca la parte cognitiva, sino múltiples situaciones de desarrollo social de las personas, en vista tiene como propósito de promover el desarrollo integral en el individuo, para que sean hombres activos y responsables ante la sociedad.

El gobierno peruano ha dado mayor importancia a la educación inicial, en especial en el desarrollo integral de los niños dando más opciones de atención y dedicación por parte del Ministerio de Educación que es la instancia administrativa, entendiendo que dicho nivel es la base fundamental de toda la Educación Básica regular (Ministerio de Educación, 2016).

Nuestro país es una nación multicultural que se ve obligado a promover una educación para el trabajo científico y democrático, debido a que cada comunidad presentan diferentes características, sociales, culturales, del mismo modo presentan dificultad, por la forma de pensar, de vivir; en particular muchos de ellos son sacudidos por la pobreza, a la diferencia en la distribución de los ingresos, pues este hecho genera exclusión a consecuencia de esto el Ministros de Educación en el año 2000, plateó diversas alternativas de solución, para el reconocimiento sobre la importancia de la educación y los cuidados durante los primeros años de vida de cada niño y niña (Blanco, 2005).

Para hablar de la situación de nuestros niños peruanos, lo primero es que debemos analizar los diferentes aspectos como las culturales, sociales, emocionales y otros

factores más, pues estos influyen en el desarrollo de los niños. En este proceso de desarrollo los padres y maestros deben estar comprometidos para dar oportunidades al niño y así se desarrollen plenamente.

Las habilidades sociales cumplen un papel importante, porque ayuda a tener relaciones buenas con los demás, resuelve situaciones de la vida. Estas habilidades son propios de cada individuo, pero es necesario desarrollar adecuadamente teniendo espacios adecuados, para que este proceso no sea afectado, es necesario que los docentes y padres de familia de las zonas rurales interactúe para contrarrestar los problemas de interacción y socialización, que afecta su desarrollo dinámico, aislando a niño de los demás, limitando el desarrollo de habilidades sociales.

En la región Ancash, las fuentes periodísticas y estadísticas reportan un descuido, demora y desarrollo pasivo en la educación inicial de las comunidades andinas, a pesar que se tiene factores económicos favorables por parte de la administración pública; asimismo, muchas zonas o Instituciones Educativas no están implementadas con buenas infraestructuras y ambientes con criterios didácticos, los cuales aún son considerados como circunstancias sociodemográficas y socioeconómicas.

A nivel local, hay una preocupación y dedicación de los padres de familia de acuerdo a sus posibilidades de ofrecer una adecuada y efectiva influencia en sus hijos, que asistan a la Educación Inicial; sin embargo, hay factores externos que influyen imperantemente, como la proliferación de los medios tecnológicos y por ende el uso desequilibrado e irracional de los mismos, los cuales no permiten un juego natural y mucho menos no existen talleres lúdicos para los niños y las niñas.

Después de las jornadas escolares muchos niños en el tiempo libre que tienen lo dedican a los juegos que ellos mismos se organizan, pues algunos juegos carecen de

disciplina, es allí que muchos niños crecen indisciplinados y sin valores ante la sociedad y como resultado tenemos jóvenes de conductas indisciplinados, pues esto sucede porque la gran mayoría de padres y formadores desconocen el paradero de los niños.

En la Institución Educativa la situación problemática es que hay varias tendencias referentes a los juegos escolares, por eso, hay más tendencia al desarrollo individual, selectivo y competitivo en el aspecto cognitivo del niño y la niña de tres años, en tal sentido, carecen de momentos y eventos donde los niños sean partícipes de un aprendizaje cooperativo; esto es la causa que muchos de ellos adquieran muchas dificultades en las habilidades sociales los cuales se evidencian en las actividades que organiza el aula y la institución como danzas, canciones, dramatizaciones donde se observan las dificultades de organizarse, comunicarse; para dar una respuesta a problemas encontrado se ha propuesto implementar el trabajo de talleres lúdicos, que se realiza de una manera dinámica y activa por medio de juegos con el fin de mejorar las relaciones sociales de los integrantes del grupo y esto se alcanza ayudándose mutuamente.

En el Currículo Nacional para Educación Inicial en el área Personal Social considera organizadores, entre otros, como Desarrollo de la Psicomotricidad, la Construcción de la Identidad Personal y Autonomía, en ellos consideran estructuralmente las competencias, capacidades, estándares y desempeños; pero a pesar de ello está plasmado solo en la planificación y ejecución sesgada, pues no hay talleres lúdicos implementados y se realiza solamente los juegos libres e individuales, cierto que estas actividades son importantes e indispensables, pero se necesita planificar los talleres a pesar de lo complejo que es, también se necesita de más tiempo y predisposición de

parte de los educadores para tener buenos resultados en los estudiantes, por ello se plantea este trabajo de investigación..

De acuerdo a lo expuesto, se formula el siguiente enunciado:

¿En qué medida la aplicación de los talleres lúdicos basados en el enfoque del aprendizaje cooperativo mejora las habilidades sociales en los niños de 3 años de la Institución Educativa N° 86840 “Maestro Divino” de Wecroncocha, Distrito de Acochaca, Provincia de Asunción, Región Ancash en el año académico 2019?

Para lo cual se formuló el objetivo general, determinar si la aplicación de talleres lúdicos basados en el enfoque del aprendizaje cooperativo mejora las habilidades sociales, en los niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa N° 86840 “Maestro Divino” de Wecroncocha, Distrito de Chacas, Provincia de Asunción, Región Ancash en el año académico 2019 y como objetivos específicos son: evaluar las habilidades sociales en los niños y niñas de 3 años a través del pre test; diseñar y aplicar los talleres lúdicos para mejorar las habilidades sociales en los niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa N° 86840 “Maestro Divino” de Wecroncocha y evaluar el nivel del logro de las habilidades sociales en los niños y niñas de 3 años después de la aplicación de los talleres lúdicos, a través de un post test.

A través de esta investigación se justifica la importancia de los talleres lúdicos como estrategia metodológica dentro del proceso de socialización del niño en edad pre escolar. A través de los talleres podemos trabajar todos los contenidos del currículo utilizando los diferentes lenguajes corporal, verbal, artístico, audiovisual.

La investigación ha sido realizada de manera cuantitativa porque se ha recogido y analizado datos cuantitativos sobre los variables, en tal sentido, los datos han sido observables, medibles y replicables. Para ello se ha diseñado de manera pre

experimental, donde se ha considerado la población-muestra, los criterios de inclusión y exclusión, y en las técnicas e instrumentos se ha considerado la observación y la lista de cotejo.

El mencionado trabajo de investigación se justificó a través de los aportes teórico, metodológico y práctico. En cuanto al aspecto teórico sirvió de valor agregado a la implementación de los talleres lúdicos basados en el enfoque del aprendizaje cooperativo que mejoraron las habilidades sociales en la institución educativa, asimismo, se indagó los principios psicopedagógicos para poder identificar, reconocer y facilitar el desarrollo integral del educando, para ello ha sido necesario tener en cuenta el diagnóstico de la realidad actual en cuanto a la influencia de los factores internos y externos que determinan la formación del niño; en el aspecto metodológico, la investigación aportó conocimientos sobre los talleres lúdicos, estos talleres son actividades valiosas para beneficiar a los estudiantes en el desarrollo de las habilidades sociales, desarrollando diferentes actividades articuladas dinámicamente con las diversas áreas curriculares con la finalidad de lograr los objetivos y metas plasmadas en la respectiva planificación; en el aspecto práctico la investigación aportó en la optimización del uso de los talleres lúdicos basados en el enfoque del aprendizaje cooperativo a través de la implementación de las actividades de aprendizaje en los que los beneficiarios directos fueron los estudiantes de 3 años del grupo experimental manifestando una mejora cuantitativa en las habilidades sociales.

En conclusión, al finalizar el trabajo de investigación los resultados fueron favorables para el grupo experimental por lo que la aplicación de los talleres lúdicos basadas en el enfoque del aprendizaje cooperativo favorecieron significativamente el desarrollo de las habilidades sociales; por consiguiente, se concluye que la aplicación de los

talleres lúdicos basados en el enfoque del aprendizaje cooperativo mejora significativamente las habilidades sociales en los niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa N° 86840 “Maestro Divino” de Wecroncocha en el año 2019 plasmados a través de la prueba de hipótesis en el que el nivel de significancia en el grupo experimental fue 0.05 por lo que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la alterna.

## II REVISIÓN DE LA LITERATURA

### 2.1. Antecedentes

Sobre los talleres de juegos como estrategia para mejorar las habilidades sociales muchos investigadores tanto locales, nacionales e internacionales realizaron estudios; he aquí las más importantes:

#### NACIONALES

En la investigación denominada “Habilidades sociales en los niños de 4 años durante su actividad de juego”. El objetivo general del presente trabajo es identificar las habilidades sociales que muestran los niños de 4 años durante sus actividades de juego. La investigación es de nivel exploratorio, de diseño descriptivo tipo cuantitativo y como población está constituido de 16 niños y niñas de la edad de 4 años y como muestra consta de 50 % de varones y mujeres escogidos al azar, es decir 4 niños y 4 niñas de una Institución Educativa particular Confesional no católico que promueve la educación mixta, ubicada en el distrito de San Isidro de Lima. Para recoger la información en esta investigación utilizó la técnica de la observación, que permitió recolectar datos e información de hechos y realidades sociales en situaciones cotidianas; el instrumento de evaluación ha sido diseñado considerando la variable y subvariables y para cada una de las subvariables se elaboraron ítems con sus respectivos indicadores y se dio validez del contenido de la lista de cotejo. Llegó a la siguiente conclusión: el juego ayuda a los niños y niñas a desarrollarse y a conocerse, ya que el juego contribuye a ser mejor persona, porque optimiza el proceso de socialización cuya finalidad es que una persona se integre adecuadamente a la

sociedad, es así que pueda tener la capacidad de manejar sus sentimientos, situaciones de agresión y estrés. (Cotrina, 2015).

En la siguiente tesis titulada: Talleres de actividades lúdicas en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de 3 años; teniendo como objetivo general: Determinar si la aplicación de talleres de actividades lúdicas mejora el desarrollo de las habilidades sociales en los niños y niñas de 3 años; dicha investigación es de diseño experimental, de tipo cuasi experimental de dos grupos con pre y post test; su población es de 60 niños de 3 años, en la presente investigación la población fue censal por lo que se trabajó con una muestra igual a la población. Para la recolección de datos en el presente trabajo de investigación fue la a técnica de observación y el instrumento es la guía de observación, constituida por 20 ítems. Concluye que la aplicación de los talleres de las actividades lúdicas tiene un efecto significativo en las habilidades sociales en los niños de 3 años. (Córdova, 2017)

En la investigación denominada “Taller lúdico para favorecer el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de 5 años”. Teniendo como objetivo general: Determinar en qué medida la utilización del taller lúdico favorece el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de 5 años. Dicha investigación es de tipo experimental, nivel cuantitativo y diseño pre experimental; la población es de 54 niños de la inicial “Amiguitos de Alameda” y la muestra se consideró a los niños de la edad de 5 años. El instrumento que se usó para la dicha investigación fue la Escala de Apreciación de la Habilidades sociales en la Infancia y llegó a la siguiente conclusión que después de realizar el taller lúdico se comprobó que hubo una mejora contundente de los niños en relación al desarrollo de las habilidades sociales en contraste con la

evaluación previa al experimento, pues el 100% de los niños alcanzaron el bueno. (Gómez P. C., 2019).

Esta investigación mencionada: “Empleo de estrategias del juego cooperativo para favorecer el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de 4 años”. Teniendo como objetivo general: Determinar si el empleo de estrategias del juego cooperativo favorece el desarrollo de las habilidades sociales. Esta investigación fue de diseño pre experimental, tipo experimental y de enfoque cuantitativo. La población constó de 73 niños y la muestra de 15 niños de la edad de 4 años. Para dicha investigación usó el instrumento de la Escala de apreciación de las habilidades sociales en la infancia. Llegó a la siguiente conclusión que el juego cooperativo ha sido de mucha ayuda en el aula de 4 años porque ha permitido que los niños desarrollen habilidades sociales que facilitan la interacción y convivencia armónica. (Cerna, 2019)

#### INTERNACIONALES.

En la tesis titulada “La actividad lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje de los niños de la institución educativa niño Jesús de Praga”, teniendo como objetivo general: Favorecer el desarrollo de la actividad lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el interés y habilidades en el aprendizaje de los niños y niñas de la Institución Educativa Niño Jesús de Praga; la investigación de tipo cualitativo; la población y muestra es de 29 niños de la edad de 5 a 6 años; las técnicas aplicadas y los instrumentos que se usaron en esta investigación fue: la observación, el diario de campo, la revisión documental y la entrevista. Concluye que el proyecto de la investigación propició el desarrollo de procesos de formación integral y a la vez fue significativa para el aprendizaje de los niños de la institución educativa, así mismo en los docentes contribuyó hacia un cuestionar de que hacer pedagógico, con miras a

la innovación, en los padres y familia se reconceptualizó el conocimiento y la ventaja de utilizar la lúdica como estrategia para ayudar en los procesos educativos para sus hijos. (Rodríguez, Molano, & Calderon, 2015).

En la tesis titulada: “Estrategias lúdico-pedagógicas para favorecer el desarrollo cognitivo en los niños preescolar de la Institución Educativa Escuela Normal Superior Ocaña, teniendo como objetivo general desarrollar una propuesta de experiencias lúdico-pedagógicas que contribuya el desarrollo cognitivo de los niños de Transición. La investigación es de enfoque Cualitativo, por otro lado, se aplicó la información cuantitativa; La población y muestra fue de 71 estudiantes, un grupo de 23 estudiante jornada de mañana y dos grupos de la jornada de tarde con 48 niños de la edad de 5 años. Usó como instrumento la observación no estructurada y concluye afirmando que los procesos lúdicos cumplidos al interior del aula, constituyen un factor determinante para desarrollar el lenguaje en el niño, pues es la etapa donde se constituyen los pilares de la socialización y la comunicación. (Sánchez, 2019).

## **2.2. Bases teóricas de la investigación**

### **2.2.1. Concepto del taller Lúdico**

La palabra lúdico consta de varios significados como juego, deporte; también la Real Academia Española lo define como el juego o relativo a él. Por ende, la lúdica es conocida como juegos o talleres de juegos. Piñeros 2002. Citado por **Fuente especificada no válida..**

“La palabra taller proviene de francés atelier, significa estudio, obrador obraje, oficina. También define una escuela o seminario de ciencias donde se asisten los estudiantes” (Maya, 2007, pág. 15). Por lo tanto, como podemos comprobar el taller es un espacio

de trabajo y de aprendizaje y es novedoso porque se va englobando en las distintas áreas.

El taller es una nueva forma pedagógica que pretende lograr la integración de teoría y práctica a través de una instancia que llegue al alumno con su futuro campo de acción y lo haga empezar a conocer su realidad objetiva. Es un proceso pedagógico en el cual alumnos y docentes desafían en conjunto problemas específicos ( Centro de Estudios de Opinión, 1977, pág. 2).

El taller es un medio y una forma de aprendizaje en el cual se intenta integrar la teoría con la práctica mediante un proceso para que llegue en el estudiante y le ayude a conocer la realidad objetiva; por otro lado, el taller es un proceso de aprendizaje, en el cual maestros y estudiantes afrontan situaciones, dificultades específicas ( Centro de Estudios de Opinión, 1977).

Los talleres lúdicos permiten explorar por experiencias de aprendizaje concretas en la que se propone la expresión en distintos lenguajes. Es el lugar y el momento apropiado en el cual se aprecia la experiencia y la acción con los materiales y objetos. Ugel 2016 (Guía de práctica pre profesional, 2016).

El taller se realiza de forma cooperativa, esto ayuda a que todos los participantes se relacionen y organicen cooperando conocimientos, habilidades, intereses, ideas; para lo cual se necesita que cada integrante del grupo se encargue de una función para que el taller tenga mayor resultado y sea eficaz. (Jaimes, Murillo, & Ramírez, 2011).

“Desde hace algunos años la práctica ha perfeccionado el concepto de taller, extendiéndolo a la educación. La idea de ser un lugar donde varias personas trabajan cooperativamente para hacer o reparar algo, lugar donde se aprende haciendo junto a otro” (Elizabet, 2013, pág. 26) . Un taller es la reunión de personas en grupos pequeños o grandes con la finalidad de realizar una actividad de aprendizaje y reflexionar buscando la superación, “que existe entre la teoría y la práctica, entre el conocimiento

y el trabajo y entre la educación y la vida, que se da en todos los niveles de la educación, desde la enseñanza inicial hasta la universitaria” (Elizabet, 2013).

La aplicación de taller de juegos, es importante porque se mantiene a lo largo de nuestra vida, es una de las actividades que ayuda en el desarrollo de las capacidades, habilidades y construye conocimientos a través de la socialización. También cumple un papel fundamental en el desarrollo de las habilidades sociales; porque ayuda a mejorar las formas de relación para después tener una buena socialización y educación. Su eficacia ayudará al aporte de la comunidad educativa planteando alternativas nuevas para llevar aprendizajes, es una forma de comportamiento social en el cual el niño mejora sus habilidades de comunicación (Camacho M. L., 2012).

Los talleres son considerados como un ambiente social, porque ofrece a los estudiantes conocimientos de temas determinados relacionándolo con las diferentes actividades para aclarar, reforzar y desarrollar las habilidades físicas y motrices (López D. L., 2005)

La actividad lúdica para todo niño es una estrategia constructora del aprendizaje, por medio de ello se manifiesta y se desarrolla valores para su vida (Vargas & Basten, 2013)

Por medio de las actividades lúdicas se obtiene un aprendizaje significativo puesto que tanto docentes como alumnos disfrutan del proceso de enseñanza-aprendizaje. La lúdica es un principio primordial en la educación infantil y sobre todo en el preescolar en esta propuesta se incluyen sus manifestaciones como la música, la danza, la psicomotricidad, teatro, literatura, juego, humor y creatividad; con la finalidad que durante los talleres los niños puedan convivir con naturalidad y de una manera divertida.

Ugalde y Vargas (citado por Vargas y Basten, 2013) determina que el papel del docente es motivar la creatividad y llevar experiencias de aprendizaje dinámicas significativas, creativas y reales, para que con ello los niños analicen su nivel de desarrollo. Por medio del juego y su participación realizando intercambios en el grupo, pueden construir e interiorizar valores, permitiéndoles la seguridad de sí mismos y desarrollando el respeto hacia sus compañeros, a las personas mayores y la naturaleza (Vargas & Basten, 2013)

“La lúdica es una dimensión del desarrollo humano que fomenta el desarrollo psicosocial, la adquisición de saberes, la conformación de la personalidad, es decir, encierra una gama de actividades por medio de las cuales se cruzan el placer, el goce, la actividad creativa y el conocimiento” (Vargas & Basten, 2013)

La actividad lúdica propicia la expresión de las emociones, sentimientos y contribuye en la a la exteriorización de los conflictos. También ayuda en el desarrollo integral de ser humano, como la observación, la reflexión la autoestima y promueve la creatividad Unfried por (Vargas & Basten, 2013).

Los talleres lúdicos intentan, promover el pensamiento creativo; fomentando el proceso de descubrimiento, experimentación e imaginación a partir del análisis de la realidad sociocultural que les rodea. Se busca el desarrollo creativo, autónomo, crítico, libres, y feliz, que mejoren sus condiciones de vida y su interacción con los demás.

Froebel (1782 - 1852) ha sido el primer educador quien dio al juguete y la actividad lúdica para aprender el significado de la familia en las relaciones importancia humanas. Se ingenió recursos metódicos para que los niños y niñas se expresaran: bloques de construcción que han sido usados por los niños en su actividad creativa, cartón, papel, aserrín, barro y arena. Las actividades que se realizan implican

movimientos, ritmos que son importantes. El primer paso para que los niños deben saber sería llamar la atención sobre los órganos de su cuerpo y después los movimientos de las partes de su cuerpo. También dio mucha importancia a las leyendas, cuentos, mitos, historias, fábulas y el contacto con la naturaleza (Froebel, 2016)

El juego es una de las actividades muy importantes para el desarrollo de los niños en la educación pre escolar, por eso hay que dar más tiempo a esta actividad, pues a través del juego el niño aprenderá a socializarse con sus compañeros y al mismo tiempo se va preparando para las actividades futuras, no solo eso, también ayuda a desarrollar la creatividad e imaginación y aumenta su lenguaje que refleja y manifiesta su realidad, pues está condicionado por la vida social y es transmitido de generaciones anteriores (Valera, 2012).

Todo ser humano supera las condiciones de su medio y produce algo nuevo a través del juego. Pues el juego integra actividades de percepción, sensoriomotora, verbal y actividades en el cual se relaciona el conocimiento del mundo, de los objetos y de los seres vivos con bastante contenido de afectividad.

Por medio de las actividades lúdicas el niño conoce el mundo que le rodea, aprende a solucionar problemas, manifiesta sus emociones y se refleja sus vivencias en el momento de los juegos que realiza con los otros niños, también siente la necesidad de la colaboración de sus compañeros y que también los otros niños necesitan de él.

La organización de los talleres ayuda recoger experiencias y genera la disposición a seguir estudiando, aprendiendo por medio de la práctica, da la posibilidad de volver a pensar las tareas y cambiar o modificar los conceptos; también desarrolla la intuición para realizar este trabajo. Trabajar en el taller es una forma de aprender, pues permite

el saber y el saber hacer la teoría y la práctica, la acción y la reflexión es más que una metodología. Es el momento en el que el pensamiento, el sentimiento y la acción se relacionan por medio del diálogo y participación desde una concepción integral de la persona. El taller se implementa en una propuesta pedagógica, es un de las maneras de aprender ricamente y fácil que se puede realizar en los lugares formales y no formales. Los talleres deben ser llamativas, divertidas y deben tener un propósito u objetivo a lograr.

También se puede decir que el taller es una alternativa para superar las limitaciones de los trabajos tradicionales que se desarrolla en las actividades educativas, pues facilita la adquisición de conocimientos por el acercamiento a la realidad y la integración de la teoría y la práctica, partiendo de las competencias y expectativas de los estudiantes. Al realizar los talleres tanto estudiantes como docentes enfrentan problemas específicos buscando que el aprender a ser, aprender a aprender y aprender a hacer se realicen de manera integrada. En el taller los estudiantes se sienten estimulados a ser críticos, creativos y cooperan a partir de su realidad, transformándose en individuos creadores de su experiencia y venciendo el rol tradicional de simples receptores de la educación. Por medio del taller los estudiantes se acercan a la realidad descubriendo los problemas que se encuentran, a través de la acción-reflexión rápida o acción diferida.

Por lo tanto, al taller lúdico se le define como un conjunto de métodos, técnicas y actividades que se utiliza con el fin de formar niños activos. Por consiguiente, el taller es un tiempo de recreo en el cual prevalece un ambiente de libertad y respeto a los gustos personales o grupales, porque las técnicas que se realizan tienen un carácter lúdico, informal y atractivo.

### ***2.2.1.1. Objetivo de los talleres lúdicos***

El objetivo de los talleres lúdicos es desarrollar las habilidades de los niños generando juegos interactivos entre ellos y con el fin de hacer disfrutar para la comunicación y el enriquecimiento cultural, placer personal y adquisición de nuevos aprendizajes para la comprensión, análisis de la realidad ayudando el interés creativo de cada participante. Por ende, planificar los talleres lúdicos en las escuelas involucra una concepción de aprendizaje que propicie la reconstrucción definitiva de lo aprendido relacionarlo a cada aprendizaje nuevo.

### ***2.2.1.2. Características del taller lúdico.***

El uso de este método tiene la función de dar respuesta a las preguntas propuestas en las instrucciones de trabajo, respetando las opiniones de cada integrante, para llegar a una decisión final del grupo. Asimismo genera el desarrollo de varios saberes: cognitivo, operativo, relacional (saber escuchar, saber planificar con los demás, tolerar las opiniones de los otros, coordinar, decidir de manera colectiva, sintetizar, saber diferenciar las informaciones relevantes y las no relevantes) por eso se convierte en un aprendizaje muy notable para el desarrollo de las competencias profesionales (Pallas, 2012).

Para lo cual se fundamenta en las experiencias de cada uno de los participantes, pues se plasma como una educación integradora porque se unen la educación y la vida, los procesos intelectuales y afectivos, esto se centra en los problemas y logros comunes del grupo, es por eso que involucra una participación dinámica de los integrantes, porque utilizar variedades técnicas y en especial la discusión en el grupo.

### **2.2.2. El juego**

El juego es un espacio que ayuda la convivencia y la reflexión como a docentes y a niños; pues el niño puede conocer el mundo desde sus posibilidades y un docente que quiere conocer al niño se sirven del espacio del juego.

Para todo niño el juego es una de las actividades más importantes de su vida, es un medio de expresión para cada uno, por ello no se les puede privar ni considerarlos como un pasatiempo o una diversión, jugando se preparan para la vida adulta. El mundo de los juegos es bastante amplio e inagotable y jugando aprenden las cualidades de las cosas que manejan.

El juego es un medio por el cual todo niño desarrolla la confianza, el control y la capacidad de cooperar con los restos de su entorno, así mismo ejercita una influencia emocional que ayuda en las expresiones de sentimientos, poniéndolos en práctica los valores culturales y morales. Por lo tanto, la lúdica y la creatividad pueden favorecer la capacidad de entender el trabajo en equipo y fomentar el proceso de cooperación y solidaridad. Citado por (Vargas & Basten, 2013).

También la Real Académica de la Lengua Española lo precisa como “la acción de jugar, hacer con alegría, por lo expuesto se define que el juego es un hecho, es una actividad que satisface y da alegría a la persona quien lo practica (Camacho M. L., 2012, pág. 7).

Para todo ser humano el juego es una de las actividades que lo realizan de una manera entusiasta, porque todos los que participan se divierten y se desahogan de los problemas y preocupaciones que en ese momento lo están viviendo; por ello se dice que el juego para todo niño es algo innato, natural y libre puesto que lo viven de una manera gustosa.

Según Piaget, citado por Euceda, aclara que “el juego es una actividad intensa, con la necesidad de moverse y socializarse, es una acción creativa, vital y sobre todo tiene un tiempo, un lugar, un espacio definido por el niño” (Euceda, 2007). Es así que para todo niño el juego es una actividad fundamental y básica, puesto que realizan los movimientos corporales, para poder generar un ambiente de confianza con los demás, es más favorece el desarrollo de la imaginación y la creatividad (Euceda, 2007).

El juego es una actividad que “fomenta entonces el desarrollo psico-social del ser humano, la adquisición de saberes, la conformación de la personalidad, y se manifiesta en una amplia gama de actividades donde interactúan el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento”. (Medina & Vargas, 2014, pág. 22).

Asimismo, Camacho sostiene que el juego es uno de los medios que permite el contacto con el mundo, por eso, es importante que el niño lo realice porque por medio del juego el niño asimila nuevos conocimientos y forma amistades con los demás, también por medio del juego el niño va fortalecer su lenguaje porque va aprender a comunicar sus ideas y pensamientos a los demás. Por consiguiente, el juego es una actividad educativa, porque permite que los se relacionen con el mundo y desarrollar las habilidades sociales (Camacho M. L., 2012).

El juego es uno de los medios que ayuda a desarrollar el habla, el niño aprende a hablar mediante el juego, la mayor parte de nuestra vida: como en la infancia, adolescencia y la madurez está presente el juego. En la infancia el juego es más intenso, relevante, reconocido e importante; mientras que en la adolescencia y en la juventud el juego se convierte en un reto, desafío, enfrentamiento con el objetivo de tan solo ganar y en la etapa de la madurez es como una forma de desahogarse y liberarse de los trabajos sometidos.

También, Vygotsky, citado por González, manifiesta que, en el juego, el pensamiento del niño funciona un escalón más arriba, que en las actividades serias verdaderas. Considera que en el juego se unen las dos líneas de desarrollo: la natural y el socio histórico (González, 2008).

“El juego es una clave idónea para la formación del ser humano y en relación con los demás, con la naturaleza y consigo mismo. El juego, siendo recreativa, es la actividad más seria y placentera que realiza un niño” (Quispe, 2008, pág. 31).

Los niños mientras juegan se comunican con los compañeros y disfrutan de los sonidos de las palabras, esto ayuda a la adquisición y el desarrollo del lenguaje.

Asimismo, Jiménez dice que “El juego es una actividad espontánea, también es una necesidad del niño, porque le permite la relación con la realidad y la interacción con otras personas” (Jiménes, pág. 20).

Una de las actividades que da más gozo y diversión sana, satisfactoria para todo niño es el juego, es espontáneo y ayuda que el sujeto se relacione con los demás; jugando descubren, exploran, experimentan y ponen en práctica sus habilidades.

El juego es una actividad natural e innata en todas las regiones y culturas del mundo, es una actividad recreativa que proporciona entretenimiento y diversión, aunque también puede cumplir un papel educativo; es una acción positiva que contribuye a la adquisición de destrezas o habilidades. Permite establecer relaciones sociales, y es una herramienta que puede ser utilizada para la evaluación y seguimiento de los niños y las niñas, a nivel físico (crecimiento, gatear, caminar, correr, entre otras ), a nivel psicológico ya que permite evaluar la capacidad de socializar e interactuar con pares, a nivel moral ya que comprende el papel de reglas, en el intelecto ya que mediante el juego se desarrollan habilidades como la imaginación (Roncancio & Giomar, 2009, pág. 13).

Por lo tanto, se entiende que el juego es algo espontáneo y que en todo el mundo se practica, pues por medio de esa actividad el ser humano se divierte y siente la

satisfacción. Asimismo, se dice que tiene un fin educativo porque ayuda en el desarrollo físico, psicológico, intelectual y moral (Roncancio & Giomar, 2009).

En el proceso del juego el niño va creando nuevas relaciones y con el tiempo se va volviendo más importante en su vida los amigos más que la familia, porque el hecho de estar más tiempo con sus amigos descubre sus méritos, coopera, cumple con las reglas propuestas por ellos mismos, supera sus dificultades y acepta su pérdida y su logro.

Por otro lado, el juego es un “Ejercicio recreativo o de competición sometida a reglas, y en la cual se gana o se pierde” (Española, 2014, pág. 12).

Consideran al “juego como proveedor de desarrollo psico-social del ser humano, la adquisición de saberes, la conformación de la personalidad, y se manifiesta en una amplia gama de actividades donde interactúan el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento” (Medina & Vargas, 2014, pág. 22).

El Fondo de las Naciones unidas citado por Euceda, “el juego es indispensable para el crecimiento psíquico, intelectual y social del niño. Es su actividad natural y una necesidad para su desarrollo” (Euceda, 2007, pág. 30).

El juego se compromete de convertir la realidad en sueños, ayuda ser creativo, significa realizar aventuras y hacer un verdadero lúdico (Algava, 2006).

Por medio de los juegos los niños despiertan sus cualidades y obtienen sus conocimientos para su formación, alegrándose de las diferentes actividades orientadas, conservando el rol de niño. Por consiguiente, algunos profesores han dejado de lado las actividades de descubrir, explotar el ambiente en que los rodea, para ayudar el desarrollo de los niños, pues siguen usando estrategias comunes (Castellar & Yasneidy, 2015).

El juego constructivista, es aprendizaje en la acción integral, como modelo y didáctica que integra diferentes enfoques, la formación de sujetos activos, éticos, capaces de tomar decisiones e emitir juicios de valor en la interacción activa de todos los sujetos de aprendizaje, por medio de experiencias significativas en una continua auto estructuración y transformación del ser y del hacer (Posada, 2014, pág. 61).

Para el constructivismo el juego viene a ser un aprendizaje integrador mediante este las personas asumen decisiones, expresan sus puntos de vista a través de situaciones relevantes que permite la formación ética de la persona (Posada, 2014).

### ***2.2.2.1. Características del juego***

“El juego es una intensa actividad lúdica, con la necesidad de moverse y socializarse; es una acción creativa, vital y sobre todo tiene un tiempo, un lugar y un espacio definido por el niño” (Piaget citado por Euceda, 2007, pág. 30).

- El juego es una actividad libre y espontánea que produce placer al realizarlo.
- Se ejecuta en un tiempo y espacio.
- Puede ser individual o social, las cuales tiene ciertas reglas que el jugador debe de aceptar y respetar.
- Ayuda a conocer la realidad.
- Favorece al proceso de socialización, es decir, a la interacción con los demás y a la educación del niño; como lo afirma Posada: “El juego tiene una importante función socializadora e integradora que permite en la esfera social conocer a otros y experimentar conductas en esta interacción” (Posada, 2014, pág. 24).
- Ayuda a la capacidad de fantasía e imaginación contribuye libremente en su espíritu de creador y evolutivo.
- Mejora la calidad de vida.
- Tiene características propias dependiendo a la cultura que pertenece.

- El juego es una forma de comunicación, es decir que permite al hombre expresarse libremente.

#### 2.2.2.2. *Importancia del juego*

El juego no solo es de los niños, es también de todos los adultos, es parte de nuestra vida, es un medio que desarrolla las habilidades, capacidades, valores y variedades aprendizajes (Campos, Gálves, & Patricia, 2006).

El juego es más bien una condición, una predisposición del ser frente a la vida, frente a la cotidianidad. Es una forma de estar en la vida y de relacionarse con ella en esos espacios cotidianos en que se produce disfrute y goce (Gómez & Rodríguez, 2015, pág. 29).

El juego es medio de socialización con los contemporáneos; por medio de esta actividad se empieza la relación con la realidad de una manera placentera; pues es una actividad libre, voluntaria y se disfruta con gozo y alegría (Gómez & Rodríguez, 2015).

Para los niños el juego es muy importante porque es un medio que ayuda a prevenir enfermedades, se desarrollan físicamente, se relajan intelectualmente y emocionalmente y es por ello esta actividad se debe practicar en nuestra vida; asimismo ayuda a socializarse y a adquirir buenas conductas, entonces el juego es la base del aprendizaje. (Campos, Gálves, & Patricia, 2006).

El juego tiene intrínsecamente una relación con:

- Desarrollo de idoneidad y talento intelectual adquirida o natural.
- Desarrollo de conmociones a través de personajes imaginarios, experimentados, o vividos.
- Ejercitarse a convivir en unión y armonía con otros sujetos.
- A medida que el niño juega se debe inculcar la autoestima, para optar buenos resultados al finalizar la actividad.

- luchar ante las discrepancias de los demás.
- Incita fantasía al realizar acción de representación a un personaje. (Flores, 2014, pág. 16)

Cuán importante es el juego porque contribuye al desarrollo psicomotor, sensorial, afectivo, intelectual y social en todos los niños niñas.

Por medio del juego psicomotor, los niños realizan movimientos y ejercitan los músculos a través del equilibrio, ritmo y coordinación de manos y pies. Mientras tanto, en el juego sensorial los niño/a desarrolla sus sentidos porque:

- Descubre las características físicas de los objetos: dureza, color, textura, peso.
- Descubre nociones arriba, abajo, antes, después.
- Mejora aptitudes para la coordinación de movimientos oculares.
- Fomenta la capacidad auditiva y localización del sonido.
- Incrementa la coordinación viso motora (Flores, 2014).

“En el desarrollo afectivo el niño /a desarrolla sus sentimientos a través de la representación de personajes (alegría, temor, satisfacción, preocupación, enojo) y resolución de problemas” (Flores, 2014, pág. 26).

En conclusión, el juego social da énfasis a las relaciones sociales con los demás y se observa el hecho intercambiar y prestar sus juguetes, comparten con sus loncheras (Flores, 2014).

### **2.2.2.3. Tipos de juegos**

#### **2.2.2.3.1. El juego simbólico**

El juego simbólico está presente en todos los niños a partir de los 2 años de edad, cuando el niño toma una piedra y juega con ella como si fuera un carro, también se presenta junto con él el lenguaje intrínsecamente simbólico” (Flores, 2014, pág. 21).

El juego simbólico es propio de todos los niños, pues todo niño utiliza materiales u objetos de su entorno para simbolizar algo o a alguien durante su juego utilizando su imaginación y creatividad (Flores, 2014).

#### **2.2.2.3.2. *Juegos de regla***

Para que el juego se desarrolle de una manera ordenada y sea óptimo, es importante tener y respetar las reglas del juego, caso contrario todo será una bulla o un desorden.

#### **2.2.2.3.3. *Juegos intelectuales***

Los juegos intelectuales son actividades que ayudan a desarrollar la memoria, imaginación, concentración y otros.

Los juegos afectivos: se refiere a la interacción con los demás y saber dar afecto, amor a todos por igual.

- Juegos Solitarios.
- Juegos Asociativos.

También se toma como referencia la clasificación hecha por Piaget (1977), él lo divide en 3 grupos: juego funcional, juego de simulación y juegos con reglas.

#### **2.2.2.3.4. *Juegos cooperativos***

“Los juegos cooperativos son propuestas que buscan disminuir las manifestaciones de agresividad en los juegos, promoviendo actitudes de sensibilización, cooperación, comunicación y solidaridad. Facilitan el encuentro con los otros y el acercamiento a la naturaleza. Buscan la participación de todos” (Camacho M. L., 2012, pág. 14).

Los juegos cooperativos es un medio que ayuda a los niños a desarrollar sus juegos con un clima favorable, evitando los pleitos, las agresiones y debe haber buena comunicación y llegar a buenas conclusiones.

En el inicial se considera que el juego cooperativo, es una de las actividades en el que no se considera la competencia como los ganadores o perdedores, se considera como un medio para dar el gusto de jugar y ayudar a que los niños aprendan a vivir en grupo, puedan tener confianza en los demás, a comunicarse de una manera positiva con el grupo y a tener una visión acerca de cómo funciona un grupo. Esta actividad intenta no excluir ni humillar a nadie, por el contrario, crea un ambiente bueno y divertido creando un ambiente de compañerismo.

#### ***2.2.2.4. Clasificación del juego***

Según Piaget casi todos los comportamientos pueden convertirse en juego cuando se repiten por “asimilación pura”. Es decir, por puro placer funcional, obteniendo el placer a partir de dominio de las capacidades motoras y experimentar el mundo del tacto, la vista, el sonido, etc. Este movimiento lúdico lo describe en distintos estados sensorio motores: Según Piaget citado por (Castro & Casallas, 2014, pág. 23).

- Estadio de los reflejos(0-1mes)
- Estadio de las reacciones circulares primarias (1-4 meses)
- Estadio de las reacciones circulares secundarias (4-8 meses)
- Juegos sensorio motores o de ejercicio (0-2 años)
- Estadio de las reacciones circulares terciarias (12-16 meses)
- Estadio de invención de nuevos medios mediante combinación es mentales (18-24) meses
- El juego simbólico (2-7años) Se basa en la teoría del egocentrismo al analizar básicamente al juego simbólico.

- El juego de reglas (7-12 años) Las reglas aparecen aproximadamente hacia los 4 o 5 años, pero es de los 7 a 11 años cuando se constituyen como fijas en el juego (Castro & Casallas, 2014, pág. 23).

#### **2.2.2.4.1. Clasificación del juego según Goy Jacquin**

La evolución del juego infantil se caracteriza por edades:

- Etapa de 3-5 años: Juego de proeza en solitario
- Etapa de 5-6 años: Juego de imitación exacta
- Etapa de 6-7 años: Juego de imitación ficticia
- Etapa de 7-8 años: Juego de proeza en grupo y juegos colectivos descendentes.
- Etapa de 8-9 años: Juegos colectivos ascendente.
- Etapa de 10-11 años: Juego en grandes colectivos (Castro & Casallas, 2014, pág. 23).

El juego contribuye el desarrollo de las habilidades sociales y a través de la socialización y la interacción con los demás generan situaciones, comunicación y conflicto que ayuda a los niños a encontrar medios para que la comunicación pueda ser asertiva y pueda solucionar los problemas.

#### **2.2.3. Enfoque metodológico de aprendizaje.**

El enfoque de aprendizaje es un aspecto importante, a saber, la concepción de aprendizaje que tienen las personas que aprenden. La percepción que alguien tiene del aprendizaje está relacionada fuertemente a la manera cómo la persona enfrenta el estudio de un contenido, en tal sentido, el enfoque de aprendizaje es una manera de iniciar un contenido de aprendizaje, la que tanto responde una intención particular del sujeto como supone un carácter relacional entre el sujeto y el contexto en el cual se desenvuelve.

Los niños necesitan de educadores creativos, innovadores, que dejen los esquemas tradicionales; al decir “acercar a los estudiantes al conocimiento” se refiere a buscar formas, estrategias para que el aprendizaje sea significativo de calidad que se dé provecho y los estudiantes aprendan a aprender.

#### ***2.2.3.1. Aprendizaje cooperativo.***

Es una estrategia que da la posibilidad de participar cooperativamente entre los estudiantes. El fin de esta estrategia es que los estudiantes consigan su objetivo; van previniéndose buscando ayuda si las cosas anduvieran como ellos lo esperaban. Las definiciones del aprendizaje cooperativo se tratan de un enfoque instruccional en el cual deben formar grupos pequeños de 3 a 5 integrantes intencionalmente que permite a los estudiantes trabajar juntos en el logro de las tareas que se les asigne para que el aprendizaje sea de provecho.

El aprendizaje cooperativo es una estrategia de organización social de trabajo de los grupos y una metodología de enseñanza basada en la promoción de la cooperación caracterizada por la ausencia de competición (Salmerón, 2010).

El aprendizaje cooperativo que es una técnica que comprende un conjunto de métodos para conducir el aula, donde se trabaja agrupándose en grupos pequeños y recibiendo los resultados que se va consiguiendo. También en el trabajo cooperativo, es importante que haya una interdependencia positiva entre los integrantes del grupo, una interacción directa, la enseñanza de competencias social en la interacción grupal, un seguimiento constante ya sea individual y grupal (Cano, 2012).

El aprendizaje cooperativo da como resultado que los participantes reconozcan que todos los integrantes del grupo comparten un destino común, para que todos obtengan crédito del esfuerzo de cada uno, reconozcan que el desempeño de cada uno es

provocado mutuamente por uno mismo y sus compañeros y se sientan felices y orgullosos por los logros de cualquier integrante del grupo (Chumba, 2009).

El aprendizaje cooperativo proporciona mayor atracción interpersonal entre los alumnos y lleva a unas actitudes más positivas hacia los compañeros diferentes, asimismo produce una mayor atracción entre los estudiantes de la mayoría y minorías (León, Felipe, Iglesias, & Latas, 2010)

Lleva a una mayor atracción interpersonal entre los estudiantes y cuanto más pura sea la cooperación, más fuerte será su impacto sobre la atracción interpersonal, incluso cuando los individuos se desagradan mutuamente al inicio; las situaciones de aprendizaje cooperativo incrementan el apoyo social, que a su vez facilita relaciones positivas y aumenta la productividad, la salud física y mental y mejora el ajuste psicológico.

El aprendizaje cooperativo es el medio para:

La construcción social del conocimiento; lograr la calidad de la educación; desarrollar el potencial individual y del equipo.

#### ***2.2.3.2. Principales enfoques del aprendizaje cooperativo.***

Según Kagán (2000) Putnam (1993) Velázquez (2012) habla de tres enfoques del aprendizaje cooperativo que son: conceptual, curricular y estructural.

##### ***2.2.3.2.1. El enfoque conceptual.***

Johnson y Johnson (citado por Velázquez, 2012) profundiza, desde propuestas teórico-prácticas, en el desarrollo de los cinco componentes esenciales del aprendizaje cooperativo a los que ya hemos hecho alusión, desde la creencia de que su presencia es lo que garantiza la efectividad del trabajo grupal. En base a esa idea, desarrollan

programas generales orientados a facilitar la puesta en práctica del aprendizaje cooperativo en las diferentes etapas educativas. Dichos programas parten de la presentación de los componentes esenciales del aprendizaje cooperativo y desarrollan un proceso que va desde la aplicación de esta metodología en grupos informales, de duración inferior a una sesión de clase, hasta grupos cooperativos de base, que duran más de un año y se organizan autónomamente para, desde el mutuo apoyo, lograr que todos sus miembros progresen académicamente. Entre medias consideran los grupos formales, con una duración de entre una sesión de clase y varias semanas, orientados a que los estudiantes se involucren en el aprendizaje mutuo de unos contenidos curriculares determinados. El enfoque conceptual pretende promover la puesta en práctica del aprendizaje cooperativo facilitando a los docentes la comprensión del mismo y proporcionándoles recursos para la gestión eficaz de las clases. (Velázquez, 2012).

#### **2.2.3.2.2. *El enfoque curricular.***

Desde los principios de la cooperación grupal, los contenidos de diferentes áreas curriculares, en el desarrollo de procesos estructurados y materiales específicamente diseñados para trabajar, desde los principios de la cooperación grupal, los contenidos de diferentes áreas curriculares. A diferencia del enfoque conceptual, el enfoque curricular no se basa en principios generales de acción, sino en el desarrollo y aplicación de programas a medio plazo basados en diferentes técnicas de aprendizaje cooperativo, que se orientan a facilitar la motivación de los estudiantes a estimular y ayudar a sus compañeros y que se caracterizan por fundamentarse en recompensas grupales basadas en rendimientos individuales y en la condición de que todos los estudiantes deben partir en igualdad de condiciones para poder contribuir al éxito del

grupo. Para facilitar la puesta en práctica de sus planteamientos, Slavin y sus colaboradores han desarrollado unidades de aprendizaje, libros y otros recursos didácticos para su aplicación en diferentes áreas curriculares, principalmente Matemáticas, Lenguaje y Ciencias. Slavin, citado por (Velázquez, 2013).

#### **2.2.3.2.3. *El enfoque estructural***

Se centra en organizar la interacción de los estudiantes en las clases a partir de lo que él denomina estructuras de aprendizaje. A diferencia del enfoque curricular, el enfoque estructural se concreta en el corto plazo, de modo que las tareas serían la combinación de un contenido curricular y una estructura de aprendizaje, o modo de abordar ese contenido desde procesos basados en la interacción grupal. Las estructuras diseñadas por Kagán pretenden generar situaciones en las que esté garantizada la presencia de todos los componentes esenciales del aprendizaje cooperativo, pero, muy especialmente, de la interacción simultánea y la participación equitativa. Aun cuando pueden establecerse recompensas en función del logro alcanzado por los diferentes grupos, el enfoque estructural insiste en que es el modo de organizar la interacción grupal lo que garantiza la efectividad del aprendizaje cooperativo y no el hecho de premiar a los grupos. Además, entiende que la igualdad de oportunidades debe estar centrada en los procesos de aprendizaje que, insistimos una vez más, están basados en la interacción de los estudiantes en los grupos, y eso implica promover la participación activa de todos los estudiantes en dichos procesos Kagán citado por (Velázquez, 2013). La inteligencia tiene ocho facetas diferentes, de ahí el término que se ha generalizado de “Inteligencias múltiples”: lingüística, lógico-matemática, espacial, cinético-corporal, musical, interpersonal, intrapersonal y naturalista. Nacen en el individuo como potencias y evolucionan en la vida de las personas. El objetivo de la escuela debe

ser el desarrollarlas para que en conjunto puedan resolver esos problemas, aunque en cada persona se desarrolle alguna potencialidad determinada. Según Gardner y Armstrong (Arbués, y otros, 2012-2013)

La teoría de las inteligencias múltiples sugiere que no existe un conjunto de estrategias docentes que sea el mejor para todos los estudiantes en todo momento y que conviene utilizar una amplia gama de estrategias docentes en el aula. Consideramos que el método idóneo de trabajo de las inteligencias múltiples es el aprendizaje cooperativo. Cualquier experiencia de aprendizaje cooperativo requiere al menos la presencia de estos componentes:

Interdependencia positiva: hay que descartar la competitividad y la rivalidad, para que el grupo avance se necesita el esfuerzo y el compromiso de todos los miembros del grupo, todos deben ayudarse y ofrecer su ayuda.

Interacción, para promover el intercambio de ideas, también responsabilidad personal e individual, sin cumplir con las responsabilidades individuales no se puede desarrollar el trabajo en grupo, las habilidades interpersonales y de pequeños grupos es importante conocerse y confiar en los otros, comunicarse con exactitud y sin ambigüedades, aceptarse y prestarse ayuda mutuamente y resolver los conflictos de una forma constructiva, es necesario el control del proceso grupal porque los miembros del grupo deben revisar el proceso seguido para llevar a cabo los cambios necesarios y mejorar, incrementando poco a poco su autonomía dentro del contexto social del aula.

#### **2.2.3.2.4. *Enfoque integrador***

Los componentes esenciales del aprendizaje cooperativo considerados en el enfoque conceptual, que por otra parte es el más extendido en la literatura, integrando los

diferentes factores destacados por el resto de los enfoques como fundamentales para la efectividad del trabajo en grupos de (Velázquez, 2014).

A pesar de la controversia suscitada entre los diferentes enfoques del aprendizaje cooperativo, en especial entre el enfoque conceptual y el curricular, que a mediados de los 80 generó una serie de réplicas y contrarréplicas en forma de artículos en los que los defensores de un enfoque cuestionaban los procedimientos utilizados por los defensores del otro y viceversa se deduce con claridad que las diferentes formas de entender el aprendizaje cooperativo no son excluyentes.

Todos los enfoques parten de la base de que, para promover el aprendizaje individual desde el trabajo en equipo, debe existir una interdependencia positiva de objetivos y una responsabilidad individual por parte de todos y cada uno de los miembros del grupo y ello implica una motivación personal para aprender, pero también una motivación para estimular y ayudar a los compañeros en el proceso de aprendizaje. En el enfoque conceptual la clave estaría en las habilidades interpersonales, en el enfoque curricular serían las recompensas grupales basadas en el progreso individual, el enfoque estructural considera la organización de la interacción grupal para provocar una participación igualitaria y para la instrucción compleja lo fundamental es el trabajo mediante tareas que impliquen varias y diversas habilidades. Jolliffe citado por (Velázquez, 2013).

Johnson y Johnson (citado por Velázquez, 2014) en este sentido, de acuerdo con la teoría de la interdependencia social finalmente, a partir de todo ello, se considera el enfoque integrador que pretende ser una síntesis en la que recoge la globalidad de visiones presentadas. La cuestión radica ahora en concretar los planteamientos teóricos

de los diferentes enfoques en situaciones de sesiones de aprendizaje. (Velázquez, 2014).

#### ***2.2.3.3. Función básica para la cooperación en el aprendizaje por parte de los alumnos trabajando en un pequeño grupo cooperativo.***

Para que haya una buena cooperación en el grupo y se pueda realizar un trabajo óptimo, lo primero es organizarse y ponerse de acuerdo: el que hacer, como hacer y lo que deben hacer cada integrante del grupo. Luego emprender el trabajo cooperativamente y seguidamente evaluar y discutir si las características de lo que realizaron cada uno considerando los criterios que se preestableció en el grupo o el docente y luego complementar el trabajo si fuera necesario y finalmente valorar los resultados en función de los criterios que se estableció. Según Santibáñez citado por (Cisternas & Zepeda, 2011).

#### ***2.2.3.4. El concepto de aprendizaje cooperativo.***

Ya comprendida la historia del aprendizaje cooperativo y sus teorías, a continuación, nos toca, analizar el entendimiento del aprendizaje cooperativo en la actualidad. Así nos obliga a revisar y examinar la literatura para buscar la definición precisa que lo identifique y se distinga de las demás modalidades de aprendizaje referidas a la interacción o de aprendizaje cooperativo, que, siendo distintos, en ocasiones suelen ser sinónimos: del trabajo grupal, aprendizaje colaborativo y tutoría. Pues de las aproximaciones dadas a cerca del concepto del aprendizaje cooperativo de los diferentes autores no todos ellos se ponen de acuerdo y esto genera diferentes perspectivas, por lo tanto, se debe analizar buscando un modelo integrador.

Según el Diccionario de la Real Academia Española de la Lengua, centrándonos específicamente en el ámbito educativo, una primera definición que sienta las bases de lo que es el aprendizaje cooperativo apunta al “empleo didáctico de grupos reducidos en los que los alumnos trabajan juntos para mejorar su propio aprendizaje y el de los demás”.

El aprendizaje cooperativo es amplio y heterogéneo, conjunto de técnicas, estrategias y recursos metodológicos estructurados, en los que los alumnos y los docentes trabajan juntos, en equipo, con la finalidad de ayudarse a través de las mediaciones de iguales, docentes, materiales, recursos y otras personas, para así construir el conocimiento de manera conjunta. Amplio y heterogéneo conjunto de técnicas, estrategias y recursos metodológicos porque se trata de un elenco muy diverso de concreciones didácticas creadas para aplicar en contextos escolares muy distintos y en situaciones didácticas concretas. (Gómez G. J., 2007)

Los alumnos pueden interactuar en la escuela, y fuera de ella, de tres formas básicas, pueden competir entre sí para ver quién es el mejor, o pueden trabajar individualmente para conseguir su meta sin prestar atención alguna a los otros estudiantes, asimismo pueden trabajar cooperativamente de forma que cada uno esté tan interesado en el trabajo de los otros compañeros como en el suyo propio Sapp citado por (López A. M., 2008).

El aprendizaje cooperativo es uno de los posibles enfoques del aprendizaje activo, caracterizado por un bajo énfasis en la transmisión de la información por parte del docente y más centrado en el desarrollo de los conocimientos, habilidades, actitudes y valores de los estudiantes mediante su participación en actividades y proyectos que

impliquen que hagan cosas y reflexionen sobre lo que están haciendo. Keiser citado por (Velázquez, 2013).

El aprendizaje cooperativo contribuye al desarrollo de un auto concepto y autoestima positivos, en la medida que influye positivamente en dos de sus factores fundamentales: los lazos afectivos y el éxito académico. (Otero, 2009).

El aprendizaje cooperativo se basa en la construcción participativa del conocimiento y agrupa diferentes metodologías, desde técnicas concretas en el aula hasta marcos de enseñanza y actitudes conceptuales.

Aunque menos frecuentemente, algunos autores identifican el aprendizaje cooperativo no tanto con un conjunto de métodos didácticos, sino con el resultado que se deriva de ellos, es decir, con “un cambio de comportamiento o conocimiento en un sujeto como consecuencia de la interacción con otros en una tarea educativa que requiere aunar esfuerzos del mismo modo, el aprendizaje cooperativo implica siempre trabajo grupal, pero tampoco se da la situación inversa puesto que no todo el trabajo en grupo puede ser considerado aprendizaje cooperativo.

A pesar de que las diferentes definiciones, establecen claramente los límites entre lo que, para cada autor, es y lo que no es aprendizaje cooperativo, existiendo un común acuerdo en los aspectos que ya se ha reseñado, un análisis más amplio de la literatura nos muestra un cierto confucionismo conceptual, por el que el aprendizaje cooperativo se identifica por ejemplo con el trabajo grupal y también un confucionismo terminológico, donde aprendizaje cooperativo y aprendizaje colaborativo son conceptos que algunos autores utilizan indistintamente ; varios autores destacan que los enfoques basados en el aprendizaje entre iguales más utilizados por el profesorado son la tutoría entre iguales, el aprendizaje colaborativo y el aprendizaje cooperativo.

Objetivos que se plantean a través del aprendizaje cooperativo.

Según (Santivañez, 2010) a través del aprendizaje plantea cuatro objetivos que son:

- Desarrollar las relaciones positivas en el aula impulsando a los estudiantes a que acepten todos los compañeros, que aprendan a trabajar con todos sin excluir a nadie con el deseo de tener un ambiente bueno en el aula y en el centro.
- El siguiente objetivo es lograr la autonomía de los estudiantes durante el proceso de aprendizaje enseñándoles a obtener informaciones necesarias, resolver las dudas que ellos se plantean, todo esto consensuar en el grupo bajo la asesoría del docente.
- Prestar atención a los estudiantes según las necesidades de cada uno, pues cada uno tiene diferentes necesidades.
- Reducir el fracaso escolar mediante una atención más individualizada y la interacción positiva que se crea entre alumnos y alumnas de diversos niveles académicos. Según (Santivañez, 2010).

#### **2.2.4. Habilidades Sociales**

##### ***2.2.4.1. Teoría del aprendizaje social.***

Muchos educadores, científicos y psicólogos en sus investigaciones han teorizado de diferentes maneras de aprender. Es así que uno de ellos es el aprendizaje social y tiene dos aspectos.

- La imitación de modelos, se refiere que todo ser humano aprende imitando lo que realiza la otra persona; aprende a cantar, jugar, hablar, usar algunas herramientas y a comportarnos como debe ser en las diferentes situaciones. En

otros casos se aprende según la situación en que se encuentren como puede ser en la escuela, en la familia, en una fiesta, en la misa, en los conciertos, etc.

- El aprendizaje vicario, se refiere a la observación, en este caso se aprende observando de modelos, a través de ello se adquiere ciertos conocimientos, acciones y habilidades. Todo niño es un ser asociable y cada uno de ellos tienen ciertas características que son innatas y representativas en la etapa de los infantes; uno de los aspectos es el “egocentrismo” que es una característica natural el cual no ayuda en la integración grupal.

Los niños a partir de los 5 años inician la socialización plena y en el transcurso del tiempo comprenden que tienen que acostumbrarse a una unidad superior de su propio yo. Piaget citado por (Camacho M. L., 2012).

Vigotsky apuesta por el desarrollo cultural del niño, afirmando que toda función de aprendizaje social de los niños se presenta dos veces: la primera a nivel social en el cual manifiestan en su grupo de pares ya sea en el aula o fuera del aula; y el otro nivel la manifestación dentro de sí, o sea dentro del niño y en aspectos intrapsicológicos. También Vigotski planteaba que el desarrollo cognoscitivo depende sobretodo de las relaciones con las personas que se encuentran en el mundo del niño y las herramientas que la cultura le ofrece para favorecer su pensamiento, pues los niños obtienen sus conocimientos, actitudes, valores e ideas teniendo trato con los demás.

La conceptualización de “las habilidades sociales” han venido investigándose desde muchos años atrás y también en nuestra actualidad aún sigue en investigación para dar un concepto de las habilidades sociales y las conductas que involucran a este término. (Alba & Abril, 2013). En el cual describen técnicas que promueven y aumentan el nivel de la expresividad de las personas y son:

- La expresión verbal de las emociones.
- La expresión facial de las emociones.
- El empleo deliberado de la primera persona al hablar.
- Al estar de acuerdo se reciben alabanzas.
- El expresar desacuerdo.
- La improvisación y la actuación espontánea. (Alba & Abril, 2013)

Estas técnicas mencionadas reflejan para Saltar, que la modificación de conducta se basa principalmente en el trabajo de las emociones, están expresadas en las dimensiones que el hombre pueda expresar como las gestuales y verbales.

Las habilidades sociales tienen una relación con el desarrollo cognitivo y los aprendizajes que se van realizando en la escuela. (Aranda, 2000).

Las conductas problemáticas en cuanto a la relación social preocupan a padres y maestros, para tener buenas relaciones y tener conductas o comportamientos positivos padres y maestros deben ser activos.

Los objetivos de la escuela se van enfocando progresivamente, más que a lo relacionado con el contenido, a un desarrollo integral del niño como persona, puesto que las Habilidades Sociales son, como todo proceso de desarrollo, susceptibles de mejora en unas condiciones de aprendizaje favorables. Y, por otra parte, cuando aparecen problemas no podemos esperar que se solucionen por sí solos, de manera espontánea; por el contrario, los déficits en Habilidades Sociales que aparecen en edades tempranas se agravan con el paso del tiempo si no se interviene.

Los comportamientos asertivos se definen como un conjunto de conductas que manifiesta una persona en un contexto interpersonal o de relación, que expresan los sentimientos, actitudes, deseos, opiniones y derechos de esta persona, de forma directa

y con sinceridad; al mismo tiempo que se respetan los sentimientos, actitudes, deseos, opiniones y derechos de las demás. La conducta asertiva viene caracterizada por los siguientes rasgos:

No tiene la intención de herir a los otros, es un comportamiento en sí mismo sincero, directo, explícito y no destructivo hacia las otras personas, es adecuada en la cultura y el ambiente en el que se manifiesta.

La conducta socialmente habilidosa es un conjunto de conductas emitidas por un individuo en un contexto interpersonal que expresa los sentimientos, actitudes, deseos, opiniones o derechos de ese individuo, respetándolo para que pueda solucionar los problemas de manera inmediata y evitar problemas futuros. Caballo citado por (Camacho M. L., 2012).

Las habilidades sociales son conductas que se manifiestan en situaciones interpersonales, estas conductas son aprendidas y por lo tanto pueden ser enseñadas. En el siguiente cuadro se visualiza a los autores más destacados que han contribuido a la conceptualización del término “habilidades sociales”. Gil citado por (Camacho M. L., 2012).

Se destaca tres tipos de referencias en base a las conductas, comportamientos casos y situaciones, los cuales tienen sus autores quienes los representan debidamente en el año correspondiente:

#### ***2.2.4.2. Términos asociados a las habilidades sociales***

##### ***2.2.4.2.1. Asertividad***

La asertividad es una de las partes de las habilidades sociales y tiene la función de reunir las conductas y el pensamiento que nos permite defender los derechos de cada uno sin agredir ni ser agredido. Rimm y Master, es una “Conducta interpersonal que

implica la honesta y relativamente directa expresión de sentimientos” (Rimm & Master 1974 citado por Vicente, 1983).

Por consiguiente, el asertividad es la conducta de cada persona lo que lo conlleva a expresar sus sentimientos.

La asertividad produce confusión, pero a pesar de ello es entendida: “conducta interpersonal, que implica la expresión directa de los propios sentimientos y la defensa de los propios derechos personales, sin negar los derechos de los otros” (Monjas, 1999, pág. 29).

#### **2.2.4.2.2. *Empatía***

La empatía es como una respuesta positiva-afectiva para asimilar y conocer el estado emocional de otra persona. Coloquialmente es como la capacidad de ponerse en el lugar del otro. El suplemento de algunos autores se basa en prestar ayuda a quien lo necesite (Gladstein, 1984). Algunos autores dicen que la empatía es la capacidad de ponerse en el lugar del otro como si el caso fuese suyo. Por otra parte, es una forma de comportarse ante los demás.

#### **2.2.4.2.3. *La comunicación en las relaciones humanas***

La comunicación es primordial para toda persona, pues gracias a la comunicación todo ser humano puede relacionarse sanamente con los demás, puede comunicarse, puede dar a conocer sus pensamientos, sus deseos, etc. Sin la comunicación no existiría la familia, la sociedad, los amigos gracias a la comunicación se crea vínculos de interacción (Flores, Paz María, 2014).

Entonces, la comunicación interpersonal es una actividad humana y todo el tiempo de la vida solemos a interactuar con la sociedad, nuestra vida está determinado

parcialmente por el nivel de las habilidades sociales y resulta útil para muchas personas porque pueden aprender más sobre el comportamiento social de sí mismo y de los demás y lo interesante es que podemos darnos cuenta que esos comportamientos podemos cambiar y escoger la manera para cambiar (Caballo, Vicente E, 1993).

Gracias a la comunicación podemos conocer a los demás y hacernos conocer mejor, por ello para conocer el mundo que nos rodea hay que hacer que la comunicación nazca de nosotros mismos.

### ***2.2.4.3. Factores que influyen en las habilidades sociales***

#### ***2.2.4.3.1. La familia***

Los padres son considerados como uno de los agentes socializadores significativos para los niños en el desarrollo integral, formativo y social. Con mayor frecuencia los niños acogen notoriamente de las personas más cercanas que son los padres, hermanos, a través de la imitación, así se dice que la familia es tan importante en la vida del niño en el cual se producen intercambios sociales afectivas, valores, creencias y conductas (Fernández, 2007).

Las habilidades sociales son un conjunto de valores y que el sujeto lo transmite hacia otras personas exitosamente. Las habilidades sociales ayudan a mejorar los comportamientos en la interacción con los demás y ayuda a mejorar las relaciones sociales frente a los problemas y es un medio para lograr metas (Mamani, 2012).

Según (Gutierrez, 2011) las habilidades sociales se aprenden de la siguiente manera:

- Modelado e imitación
- La enseñanza directa
- Consecuencias de las respuestas sociales (moldeando)

- Práctica de la conducta social adecuada”

Por lo tanto, la presencia y la actitud de los adultos es tan importante frente a los niños, porque somos un modelo adecuado frente a ellos. Es así que debemos valorar las conductas positivas de los niños, facilitar el pensamiento diferente y facilitar ejercicios de habilidades sociales.

#### **2.2.4.3.2. La sociedad**

El ser humano desde que nace es un ser social, porque vive en una sociedad junto a los demás y se dedica en las actividades distintas que desempeñan esa sociedad generando conocimientos. La infancia es el periodo adecuado para desarrollar las habilidades sociales, gracias a ello el ser humano se relaciona con facilidad con las personas en el largo de la vida. Entonces se dice que se adquiere las habilidades sociales y las desarrollamos en la sociedad. (Camacho M. L., 2012).

La sociedad actual ha aumentado su complejidad social transformando sus valores y metas en busca de objetivos individuales. La consecución del éxito y el poder económico es prioritaria a los objetivos e intereses de grupo. Por su parte la familia ha modificado sustancialmente su estructura y funcionamiento, los niños (as) en sus horas de ocio en el hogar, permanecen generalmente sin la presencia de los padres , viendo televisión , conectados a internet , jugando con videojuegos , quedando relegado o ausente la interrelación de convivencia con una escasa interacción cara a cara (Fernández, 2007, pág. 39).

En nuestros días la sociedad ha dado cambios ante los valores y metas convirtiéndolas en objetivos personales, pare tener éxitos buenos, pero a pesar de ello hay niños en la sociedad que el mayor tiempo lo ocupan en la televisión, videojuegos, en las redes sociales (Fernández, 2007). Pero esto que no se vuelva un obstáculo que impida a lograr los objetivos.

Los principales factores que configuran el ambiente es la familia y su contexto en la social, es el lugar donde se desarrollan los niños en determinadas ideas, creencias y valores que configuran una determinada cultura. (Camacho M. L., 2012).

La capacidad en las habilidades sociales es fundamental en la vida de los infantes, pues no sirve solo para enfrentar situaciones del presente, pues también prepara para el futuro, cuando se encuentren en la sociedad sean hombres responsables que cumplan las normas establecidas de la comunidad social, pues la relación con los demás ayuda adecuarse a cualquier grupo social, así lo afirma (Verde, 2014).

En nuestra actualidad la sociedad aprecia los individuos que se desenvuelven, pues si tenemos más elevados nuestras relaciones con las personas de la sociedad, con la familia, con los amigos, con la vecindad; esto ayuda a que nos desarrollemos como personas capaces ante la sociedad.

#### **2.2.4.3.3. *La escuela***

La escuela es uno de los ambientes más importantes donde el niño pasa el mayor tiempo de su vida, es el ambiente adecuado para desarrollar la socialización relacionándose con los demás y ayuda en la formación de sus comportamientos, actitudes sociales (Ministerio de Educación, 1998).

En la educación la democracia permite un diálogo y acción, pues tiene un fin pedagógico que orienta al aprendizaje para la vida buscando el desarrollo de competencias que ayuda a expresar las necesidades personales y colectivas. Descubriendo conflictos, tensiones y asuntos interpersonales relacionados a la convivencia escolar; por lo tanto, la convivencia necesita mucha práctica (Larraín & López, 2006).

“Desde la perspectiva la escuela representa un espacio importante para la sociedad, el rol de formación y de educación de las nuevas generaciones, sobre las bases políticas, sociales, económicas y culturales” (Fuentes, 2011, pág. 19).

Por consiguiente, la escuela es el lugar más importante para el desarrollo del aprendizaje y formación; porque conviviendo allí se encuentran y se conocen con otras personas de diferentes realidades (Fuentes, 2011).

“Asimismo, Sirilla (2009) citado por Liliana Angélica y Yadira, plantea que las habilidades sociales también sirven como herramienta de prevención futura de comportamientos problemáticos, como en la escuela, el comportamiento criminal, la deserción escolar, estrés, conductas violentas, entre otras” (Angélica & Biava, 2009).

Evidentemente las habilidades son herramientas que previene las actitudes problemáticas; por ello se debe dar mayor énfasis y desarrollar en los infantes desde muy pequeños para que más adelante puedan enfrentar las dificultades de la vida sin ningún problema (Campo & Yadira, 2009).

El tiempo y espacio adecuado para adquirir los buenos modales y los valores es en la etapa de la niñez, pubertad y adolescencia, es el tiempo donde inician a cobrar más importancia; construyen nuevas amistades, comparten experiencias e interactúan con los demás. En esta temporada el ser humano se siente libre de expresar sus emociones, habilidades, destrezas, sentimientos, alegrías y sus experiencias (Ysabel, 2014).

Se dice entonces que la interacción con las personas durante el tiempo de infancia y adolescencia influye mucho en el desarrollo personal para su vida. Es así que la escuela tiene un papel importante porque ayuda a establecer ciertas bases y a construir conocimientos preparándolos hacia el futuro.

#### **2.2.4.3.4. Convivencia escolar**

La convivencia escolar es una construcción conjunta, que depende de la participación activa de la comunidad educativa. Para su logro, no basta con disposiciones ministeriales que determinen relevar la importancia de la convivencia escolar, sino que se necesita realizar un proceso en el cual, los equipos directivos y docentes que de manera histórica han representado una

figura de autoridad al interior de la escuela muestren disposición para transformar las prácticas educativas (Katherina, 2011, pág. 52).

Para, lograr una buena convivencia es importante y necesario que todos los que integran en la comunidad educativa o sea docentes y administrativa actúen de manera correcta y haya autoridad respetando las normas.

Si se observa en el aula niños con dificultad de socialización es primordial trabajar con mayor énfasis la interacción con sus compañeros haciendo que acepten a sus compañeros tal como son. Se observa con frecuencia las características económicas, culturales determinan procedimientos establecidos siendo establecidos la esencia de la burocracia (López J. L., 2010).

Los docentes trabajan constantes el clima escolar para dar a los demás un provechoso y eficaz bienestar. Es así que el sistema educativo peruano considera muy importante y fundamental en el aprendizaje las habilidades sociales, aun así se emergen dispersados en las diferentes áreas del Currículo del Ministerio de Educación.

La escuela son espacios más oportunos en el desarrollo de la enseñanza, aprendizaje de las habilidades sociales, para ello la escuela y la familia deben estar en constante coordinación. La tarea de promover las competencias sociales del alumno es la escuela y la familia en la etapa de la infancia y adolescencia es un proceso adecuado para desarrollarse a pesar de la demora y complejidad (Ministerio de Salud, 2005).

#### **2.2.4.4. *Habilidades de autoestima***

Durante la educación infantil se pretende conseguir la autoestima, reconociendo los sentimientos mediante los gestos de la cara y teniendo una imagen positiva de su persona. (Aranda, 2000).

El autoestima se caracteriza de la siguiente manera:

La subjetividad, son las metas que cada ser humano se propone, la importancia que se da a unos contenidos; la subjetividad propuesta como las metas van cambiando a medida que va pasando la edad y de acuerdo a las circunstancias, los contenidos son en principio un todo global y luego se van diferenciando y a raíz de estas tres características se van adquiriendo unas conductas bien positivas o negativas. Estos contenidos con múltiples facetas o dimensiones tienen que ver con: el aspecto físico, las habilidades y destrezas corporales y la valoración que le hagan los adultos y sus compañeros, estos contenidos son cambiantes y relativos con la edad y en un determinado momento de su vida. Se dice que hasta la edad de 8 años no hay una visión de uno mismo y es la edad en la cual se realiza las comparaciones con los demás. (Aranda, 2000)

La autoestima está relacionada al auto concepto y se refiere al valor que se confiere al yo percibido, por lo que consideramos que tiene que ver más con el valor afectivo y por lo tanto se reviste de una carga psicológica dinámica muy fuerte. Al constituirse auto concepto-autoestima en una unidad cognitiva- afectiva que con el desarrollo individual se integra dentro de la estructura de la personalidad, va adquiriendo un potencial regulador de conducta, de gran relevancia y en un centro productor de estados emocionales diversos. De esta forma, si la auto estima es alta expresa el sentimiento de que uno es lo "suficientemente bueno" y está preparado para diferentes situaciones que debe afrontar en el transcurso de la vida; la baja autoestima implica la insatisfacción, el rechazo y el desprecio hacia sí mismo, por lo cual emerge la imposibilidad de poder realizar ciertas tareas, por lo que existe un sentimiento de minusvalía. La autoestima tiene que ver con la expresión de actitudes de aprobación (aceptación) con respecto a la capacidad y valor de sí mismo, el auto concepto se

refiere a la colección de actitudes y la concepción que tenemos acerca de nosotros mismos, lo cual es de vital importancia para el sujeto en sus relaciones interpersonales, de forma general el auto concepto y la autoestima tienen referencias con la imagen de sí mismo. (Coronel, Marquez, & Reto, 2009)

Durante la niñez comienza a emerger en forma gradual una concepción de sí mismo estructurada. Los niños empiezan a ser capaces de describir elementos que caracterizan su masculinidad o feminidad, así como rasgos y hábitos que distinguen su "personalidad". Sin embargo, estas definiciones conceptuales en sí mismas están ligadas a situaciones concretas y definiciones dadas por sus padres, profesores y otros niños. A nivel emocional tanto la autoestima como el control de los sentimientos y las emociones están ligadas a relaciones afectivas actuales. En una organización progresiva de este conocimiento los niños elaboran reglas, creencias y opiniones acerca de sí mismo y la gente que los rodea, que constante mente se refuerza en dependencia de las tareas o situaciones que deben resolver y las relaciones que establece en estas, sin embargo, a la estructura no puede ir más allá de los contextos específicos en que se originó.

#### ***2.2.4.5. Habilidades de autonomía de cuidado personal e higiene.***

Las habilidades de cuidado personal son aquellas habilidades sociales encaminadas a lograr la máxima autonomía en las actividades de la vida diaria (aseo, comida, vestuario), estas fomentan la autoestima y valoración personal, así como la estética que supondrá cuidar las apariencias personales, estar a gusto consigo mismo elegir su ropa, vestirse, asearse de forma autónoma. Las habilidades de mantenimiento de la salud y seguridad, se refieren a reconocer cuando se está enfermo, y la capacidad para

seguir pautas y normas de seguridad. Incluyen también saber protegerse de conductas agresivas, etc... Conocer el estado de salud, supone saber indicar donde le duele. Usar medidas de seguridad supone evitar riesgos y accidentes en los espacios del hogar y fuera de él. Saber conocer las consecuencias del riesgo y evitar los peligros, así como denunciar el maltrato.

#### **2.2.4.6. *Habilidades para las relaciones sociales.***

El conocimiento de los otros, se realiza por mera comparación. Se va pasando de lo concreto a lo abstracto, es decir, de lo físico a lo psicológico hasta conseguir desarrollar la capacidad de ponerse en la perspectiva del otro. En esta relación del niño con el entorno se dan una serie de comportamientos: movimientos, miradas, balbuceos, y más tarde: palabras, caricias. Por tanto, entendemos que las habilidades sociales son las formas de comportamiento cuando nos relacionamos con otras personas, es decir, son conductas que nos permiten actuar de manera eficaz y satisfactoria en diversas situaciones sociales.

Estas habilidades no son innatas, se aprenden, por eso, es el educador quien se ocupa de desarrollarlas. La importancia de desarrollar dichas habilidades radica, entre otras ventajas, en que la persona, en este caso el niño, tendrá mayor seguridad, aumentará su autoestima y la de aquellos que le rodean, controlará su propia conducta, se sentirá más querido y valorado, más feliz y por último le ayudará a obtener mejor rendimiento escolar.

#### **2.2.4.7. *Habilidades de Lenguaje y comunicación.***

La función fundamental del lenguaje es la comunicación. Así que la primera comunicación que realiza todo niño es con la madre y es instintiva; esta comunicación está favorecida por el despertar de los sentidos. Para que el lenguaje del niño se

enriquezca es importante desarrollar sus experiencias, sus vivencias, su curiosidad así podrá utilizar palabras nuevas, los verbos de acción y los giros correctos. Lenguaje y pensamiento están en relación, pues al evolucionar el pensamiento ayuda a una expresión fina y el lenguaje hace permite al pensamiento hacerse preciso. En un niño el desarrollo del lenguaje es una serie de destrezas, conocimientos pasos y adquisiciones que se debe ayudar en el desarrollo normal y a los que presenta algún factor de riesgo. El lenguaje juega un papel importante en la familia, más tarde en la escuela, si en caso hubiera alguna dificultad lingüística se debe acudir al especialista de logopeda. El niño por primero expresa movimientos, gestos, sonidos; así recibe la respuesta de su alrededor ofreciéndole un bienestar emocional e interacción con el entorno. Los niños en las primeras etapas no se cuestionan a las normas, pero aun así entienden lo que es permitido o no por parte de los padres, maestros o adultos. No hay modelos en el estilo de transmisión de actitudes, valores y normas, pues el niño va elaborando sus percepciones y acciones estando en contacto con el mundo. Al principio estos valores no son definidos, con el pasar del tiempo y paulatinamente comienzan a diferenciarse y constituir un mundo de conocimientos y afectividad gracias a la interacción familiar y se va desarrollando patrones de percepción, actitudes y valores personales al identificar y asimilar las del grupo. También aprenden a juzgar a los demás observando de la familia las conductas y normas.

#### ***2.2.4.8. Características de habilidades sociales***

Para caracterizar las habilidades sociales se encuentran diferentes criterios, para las cuales se proponen un listado en el que más se puede relacionar a las interacciones que establecen los niños; según estos autores el niño usualmente:

- Se acerca a otros de forma positiva.
- Expresa sus deseos y preferencias claramente, dando razones por sus acciones y posiciones.
- Expresa sus derechos y necesidades de forma apropiada.
- No es fácilmente intimidado por niños violentos o agresivos.
- Expresa frustración y el enojo de forma efectiva, sin dañar a otros ni la propiedad ajena.
- Participa en temas de discusión, hace contribuciones relevantes a las actividades que se dan en el aula.
- Asume responsabilidades fácilmente.
- Acepta y disfruta de los iguales.
- Muestra interés por otros, intercambia y acepta información de otros en forma adecuada.
- No muestra atención inapropiada hacia sí mismo.
- Se gana el acceso a los grupos de juego y trabajo que se dan en el aula.
- Negocia y convence a otros adecuadamente.
- No muestra atención inapropiada hacia sí mismo.
- Acepta y disfruta de los semejantes, adultos y grupos étnicos diferentes del suyo.
- Se gana el acceso a los grupos de juego y trabajo que se dan en el aula.
- Interactúa en forma no verbal con otros niños mediante sonrisas, saludos, afirmaciones.

Estos comportamientos son importantes para que los niños puedan tener presente en su formación y por nada es obligatorio (Rosario, 2015, pág. 18).

#### **2.2.4.8.1. Características habilidades sociales según Lizbeth**

Las principales características según Lizbeth Mamani en esta etapa son:

- El crecimiento es más lento.
- La fuerza y las habilidades atléticas mejoran.
- Aprende a no exteriorizar todo, aflora, entonces, la interioridad.
- Son tremendamente imitativos, de aquí que necesiten un buen ejemplo de sus padres.
- El niño se vuelve más objetivo y es capaz de ver la realidad tal como es.
- Suma, resta, multiplica y divide cosas, no números. (Lizbeth, 2012, pág. 31).

#### **2.2.4.9. Tipos de habilidades sociales**

##### **2.2.4.9.1. Habilidades sociales básicas**

- Habilidades de interacción y de aceptación social (respeto).
- Habilidades para resolver problemas.
- Habilidades de expresión de los propios sentimientos.
- Habilidades para la autoestima.
- Habilidades de conversación.
- Habilidades para el trabajo en grupo, la cooperación y la responsabilidad (Vizcarra, 2003, pág. 103).

##### **2.2.4.9.2. Habilidades sociales básicas de interacción**

- Sonreír y reír
- Saludar
- Presentaciones

- Favores
- Cortesía y amabilidad” (Vizcarra, 2003, pág. 86).
- 

#### **2.2.4.9.3.      *Habilidades sociales conversacionales***

- “Iniciar conversaciones.
- Mantener conversaciones.
- Terminar conversaciones.
- Mostrar actitudes de escucha.
- No realizar gestos que incomoden.
- Cuidar la entonación, y a dónde se dirige la mirada.
- Expresar las quejas con educación.
- Decir “no” cuando conviene.
- Defender los propios derechos” (Vizcarra, 2003, pág. 89).

#### **2.2.4.9.4.      *Habilidades relacionadas con los sentimientos, emociones***

El desarrollo emocional y afectivo de una persona depende de la influencia del ambiente en que se forma; también depende del estado de ánimo, sentimientos, los afectos. el trabajo del docente es enseñar a poner en manifiesto lo que están viviendo.

- “Autoafirmaciones positivas
- Expresar emociones
- Recibir emociones
- Defender los propios derechos
- Defender las propias opiniones” (Vizcarra, 2003, pág. 86)

#### **2.2.4.9.5.      *Habilidades de cooperar y compartir***

Es muy importante tener un ambiente con un clima favorable y positivo si uno quiere formar un equipo; de esta manera los que participan puedan conocer las funciones que el maestro desea para ellos. Así que el que ha guiado la actividad pueda dar sugerencias en los aspectos en que debe mejorar (Vizcarra, 2003)

- Establecer normas de funcionamiento.
- Consensuar, y pactar con los entrenadores unas normas de funcionamiento comunes a todos, y ser capaz de hablar sobre las normas.
- Intentar que las normas sean participativas y consensuadas.
- Establecer las normas, y consensuarlas con los coordinadores y con las asociaciones de padres.
- Tomar conciencia de que la responsabilidad y el respeto es labor del entrenador:
- Fomentar la responsabilidad, entre los entrenadores, y para que éstos las fomenten entre los escolares.
- Verbalizar los valores con el grupo de entrenadores, que todo el mundo los interprete de la misma manera.
- Fomentar el respeto, la figura del entrenador debe ser respetada por padres y escolares.
- Saber escuchar.
- Saber comunicar.
- Escuchar las propuestas de los entrenadores.
- Ayudar y cooperar con los entrenadores.

- Ser flexible y hacer labor de equipo, crear buen ambiente (cenas, reuniones...), dar confianza, pero sin abandonar las obligaciones
- Hacer labor de equipo, crear buen ambiente (cenas, reuniones...), dar confianza, pero sin abandonar las obligaciones.
- Enseñar un mínimo de conocimientos deportivos a aquellos entrenadores que tiene menos preparación o experiencia (Vizcarra, 2003, pág. 355)

#### **2.2.4.9.6.      *Habilidades de Auto reforzamiento***

“El reforzamiento es una estrategia que debe dosificarse, pero que, en los casos, en los que se hace necesaria no se deben escatimar esfuerzos, y que además de utilizar el reforzamiento, deben utilizarse técnicas de recuerdo comportamental, con respecto a comportamientos adecuados anteriores realizados por dicho sujeto” (Vizcarra, 2003).

- “Refuerzos positivos demostrando también lo que se es capaz de hacer de hacer.
- Ser capaz de pedir favores
- Refuerzos positivos cuando hay un cambio de comportamiento, o cuando se da el comportamiento esperado.
- Saber defenderse
- Dosificarse el refuerzo” (Vizcarra, 2003, pág. 339)

#### **2.2.4.9.7.      *Habilidades de responsabilidad y respeto***

- Cumplir los compromisos
- Asistir a los entrenamientos y a las competiciones.
- No mentir o Asumir los propios actos.
- No hacer a los demás, lo que no nos gustaría que nos hicieran a nosotros.

- No dejar que nos agredan, nos intimiden o nos hieran, buscando soluciones no agresivas, si no soy capaz de encontrarlas yo solo, deberé pedir ayuda.
- Jugar con todos sin dejar de lado a nadie.
- Evitar la exigencia exagerada, con uno mismo y con los demás
- Respetar a los demás, compañeros, entrenador, contrarios, árbitros...
- No meterse con los demás.
- Evitar agresiones.
- Respetar las cosas de los demás.
- Respetar las normas.
- Ser respetuoso con las debilidades técnicas de los demás.
- Reconocer las propias debilidades técnicas y los errores, reconocerlos, es el primer paso para mejorarlos.
- Cooperar y ayudar al entrenador
- implicarse en el cumplimiento de los objetivos (Vizcarra, 2003, pág. 360)

#### ***2.2.4.10. Convencer a los demás***

“Habilidades de autonomía personal son repertorios comportamentales que un niño adquiere /a para satisfacer los cuidados o atenciones que requiere en la vida cotidiana o poder colaborar con los demás en estas necesidades” (Tapia, 1998, pág. 1). Durante el crecimiento de los infantes, los niños empiezan a desarrollar muchas capacidades, como la autonomía que es la más importante, porque desarrollado la autonomía el niño actúa de una manera autónoma y está en la capacidad de resolver problemas que se les presenta y puede tomar decisiones ante alguna situación.

El dilema dependencia / autonomía y puede llegar a desarrollar comportamientos contradictorios en la escuela y en la familia. Por ejemplo,

puede comportarse muy normal en la escuela y en la casa ser inaguantable. Sin embargo, a medida que pasa el tiempo las cosas van mejorando. Los niños y niñas comienzan a desarrollar sus capacidades de autonomía y de autocontrol. (Llanos, 2006, pág. 34).

Los niños comienzan a desarrollar sus capacidades de comportamientos en la familia, después en la escuela, las cuales son agentes que le ayudan a interactuar de forma independiente con sus compañeros. Aunque a veces suele pasar que los niños cambian sus estados de humor en su comportamiento la cual varía su estado de ánimo tanto en la escuela como en la casa (Valdivieso, 2006).

#### **2.2.4.10.1. La autonomía en los niños**

La autonomía en los niños es una parte fundamental de su desarrollo a lo largo de su vida. Con la ayuda de sus agentes socializadores, puede adquirir capacidades prácticas que le permiten desenvolverse en la vida cotidiana, sin miedo a las frustraciones o constante dependencia de los demás (Berríos & Andrea, 2013, pág. 17).

Para el desarrollo integral de los estudiantes es importante la independencia de los niños, para ello necesitan el apoyo y seguimiento de parte de los adultos quienes se encuentran a su alrededor, para que más adelante se pueda desenvolver dentro de su contexto sin ninguna dificultad.

#### **2.2.4.10.2. Autonomía social**

“La autonomía: se constituye en esperanza para el cambio social y para tomar sin temor las decisiones sobre la propia vida” (Ramón & Catalina, 2013, pág. 58).

El mundo de hoy se encuentra en continuos cambios, esto afecta a la humanidad lo cual ocasiona la exclusión y discriminación; frente a ello el hombre busca la autonomía y toma sus decisiones propias en su vida.

#### **2.2.4.10.3. Autonomía personal**

Es una recolección de comportamientos que la persona lo adquiere durante su vida, para poder resolver sus dificultades ayudando a los demás y se mencionan las siguientes habilidades:

- Aseo personal: aseo completo y sin ayuda.

- De comida
- De vestido: vestirse y desnudarse sin ayuda, consiguiendo desabrocharse por detrás, sujetarse la lazada de los zapatos.
- Para tareas sencillas, ayuda a los demás y uso de las herramientas.

El término autonomía se asocia de forma inmediata con valores positivos relacionados con la libertad individual: ser uno mismo, tomar la vida en las propias manos, construirse a sí mismo, tomar decisiones propias, etc, son temas que conectan con facilidad, con la mentalidad contemporánea, que no admite al menos en teoría, servidumbres confesadas, que pongan límites desde fuera el desarrollo personal. (Larruzea, 2011, pág. 19).

La libertad es un medio importante para adquirir nuevos conocimientos de autonomía, pues al estar libres el espacio permite descubrir y enfrentar el mundo de una forma adecuada (Larruzea, 2011).

Piaget, citado por Rosario, sostiene que “la primera razón es que el niño es mucho más hábil y empieza a ganar autonomía, por lo que es lógico que quiera hacer las cosas solo (comer, andar por la calle subir escaleras, dibujar)” (Rosario, 2015, pág. 7)

La libertad en los infantes es provechosa, pues por medio de ello el niño desarrollo su habilidad, porque al caminar, gatear, comer solo, subir las escaleras, dibujar, etc. adquieren autonomía y superan dificultades independientemente con la ejecución de las actividades diarias (Rosario, 2015).

#### ***2.2.4.11. Importancia de las habilidades sociales***

Las habilidades sociales son importantes desarrollarlos en todos los infantes, pues ayuda a prepararlos al futuro para que puedan desenvolverse, desempeñarse en el posterior desarrollo social. Por lo tanto, padres, maestros y personas que le rodean a los infantes estamos inmersos a ayudar a desarrollar las habilidades sociales desde tempranas edades, pues así los infantes pueden adquirir nuevos aprendizajes (Rosario, 2015).

Poe ello es importante desarrollar las habilidades sociales en las tempranas edades para mejorar las relaciones con los demás ya sea en la familia, en la sociedad, en la escuela. Por consiguiente, es primordial que los niños aprendan a socializarse con los profesores, amigos, compañeros y con las personas que le rodean, pue esto permite que el niño asuma papeles y normas sociales (Ysabel, 2014).

Se dice que las acciones, conocimientos y habilidades adquieren mediante la observación de las personas con quienes más frecuentan en su vida diaria, pues ellos son los modelos esto influye acerca del vínculo estímulo- respuesta- reforzamiento. Asimismo, aprenden situaciones y respuestas potenciales como la atención, la retención en la memoria que son procesos que miden el aprendizaje (Janet, 2012).

Las habilidades sociales son importantes para los niños para que puedan desarrollarse en la sociedad con las personas que le rodean ye esto le ayuda en el desarrollo personal, en la interacción con el medio y la adquisición de los conocimientos. (Cotrina, 2015).

### **III . HIPÓTESIS**

#### **3.1. Hipótesis general o alterna**

Los talleres lúdicos basados en el enfoque del aprendizaje cooperativo mejora significativamente las habilidades sociales en los niños de 3 años en la Institución Educativa N° 86840 “Maestro Divino” de Wecroncocha, distrito de Acochaca, Provincia de Asunción, Región Áncash en el año académico 2019”.

#### **3.2. Hipótesis nula**

Los talleres lúdicos basados en el enfoque del aprendizaje cooperativo no mejora significativamente las habilidades sociales en los niños de 3 años en la Institución Educativa N° 86840 “Maestro Divino” de Wecroncocha, distrito de Acochaca, Provincia de Asunción, Región Áncash en el año académico 2019”

## IV . METODOLOGÍA

### 4.1. Diseño de la Investigación

La investigación tiene un diseño de investigación Pre experimental se llaman así porque su grado de control es mínimo, al compararse con un diseño experimental real. La ausencia de manipulación de las variables intervinientes en la investigación, puesto que el investigador suele limitarse a observar en condiciones naturales el fenómeno analizado sin modificarlo o alterarlo, peculiaridad que permite confiar en la existencia de altos niveles de validez de los resultados obtenidos. Generalmente es útil para tener un primer acercamiento al problema de investigación en la realidad y luego utilizar un diseño más confiable.

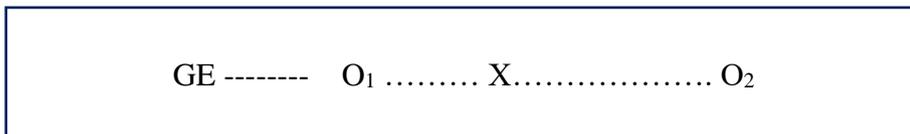
Según el nivel de análisis y medición de la información, esta investigación es de enfoque cuantitativo. “De acuerdo con la indagación se orienta por la investigación de tipo cuantitativo, puesto que la meta principal es la formulación y demostración de teorías” (Hernández, Fernández, & Baptista, 2014, pág. 141)

Según la intervención del investigador, este trabajo de investigación es experimental, en su diseño pre experimental. Se categoriza así a aquellos experimentos que tienen un mínimo grado de control sobre la variable, puesto que no emplean un grupo de control; estas investigaciones miden el efecto que tiene la variable independiente sobre la variable dependiente.

La investigación se realizó mediante el diseño pre experimental, utilizando el pre test y el post test, tomando como muestra un solo grupo de 3 años en la Institución Educativa N° 86840 “Maestro Divino” de Wecroncocha, distrito de Acochaca, provincia Asunción - Áncash, 2019.

En tal sentido el paradigma estructural es lo siguiente:

Guisande (citado por García, 2012) la investigación tiene un diseño de investigación Pre experimental se llaman así porque su grado de control es mínimo, al compararse con un diseño experimental real. La ausencia de manipulación de las variables intervinientes en la investigación, puesto que el investigador suele limitarse a observar en condiciones naturales el fenómeno analizado sin modificarlo o alterarlo, peculiaridad que permite confiar en la existencia de altos niveles de validez de los resultados obtenidos. Generalmente es útil para tener un primer acercamiento al problema de investigación en la realidad y luego utilizar un diseño más confiable.



Dónde:

GE = Grupo experimental conformado por 13 niños.

O<sub>1</sub>= Aplicación de Pre test a los niños de 3 años N° 86840 “Maestro Divino”

X = Determinar la aplicación de los talleres lúdicos basados en el enfoque de aprendizaje cooperativo mejora las habilidades sociales.

O<sub>2</sub>= Aplicación del Post test al mismo grupo.

#### **4.2. Población y muestra**

El universo estuvo constituido por 31 niños y niñas que tienen 3,4 y 5 años de edad, que pertenecen a la Institución Educativa N° 86840 “Maestro Divino” que está ubicada en el caserío de Wecroncocha, en el Distrito de Acochaca, Provincia de Asunción, Región Áncash. En cuanto a la población es de la siguiente manera: hay en total 2 aulas donde está distribuido como sigue, 1 aula para los niños de 3 y 4 años y 1 aula para los niños de 5 años; donde laboran 2 docentes y 1 auxiliar de educación con un

total de 31 niños y niñas. Las características sociodemográficas en las que se encuentran los niños y niñas presentan situaciones de familias de las zonas andinas, quienes se han establecido para insertarse en las diferentes modalidades de actividad agrícola, ganadería y otros con la necesidad de sustentar la canasta familiar, la mayoría de ellas son personas emprendedoras que están muy adaptadas a la realidad del lugar; no hay padres y madres con estudios profesionales solamente tienen estudios de educación primaria, secundaria completa e incompleta; la mayoría se dedica a la agricultura y a la ganadería.

La muestra ha estado conformada por 13 niños y niñas de 3 años de edad. Por lo tanto, esta población permitió la interacción entre el docente y el estudiante. Por otro lado, el tipo de muestra fue un muestreo no probabilístico; es decir, el investigador decide, según sus objetivos, los elementos que integran la muestra considerando aquellas unidades supuestamente “típicas” de la población que se desea conocer.

**Tabla 1.**

***Población y muestra de los niños y niñas de 3, 4 y 5 años de la I.E N° 86840 “Maestro Divino” de Wecroncocha.***

Institución Educativa	Grado / Año	Sección	Número de estudiantes		
			Varones	Mujeres	Total
N° 86840 “Maestro Divino”	Estudiantes de 3 años	Única	5	8	13
	Estudiantes de 4 años		5	4	9
	Estudiantes de 5 años	Única	5	4	9
	Total		15	16	31

*Fuente: Nómina de matrícula 2019.*

### 4.3. Operacionalización de las variables de investigación

Tabla 2.

*Definición y operacionalización de variables e indicadores*

VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DIMENSIONES	INDICADORES.
<b>INDEPENDIENTE</b> <b>Talleres lúdicos</b>	Talleres lúdicos, es el encuentro de personas en pequeños grupos con el fin de realizar trabajos de aprendizaje; por ende, los talleres son bastante novedosos e interesantes porque incorporan las diversas áreas y procuran la integración de la teoría y la práctica. Por consiguiente, el taller lúdico es entendida como talleres de juegos, en el cual los estudiantes experimentan concretamente con los materiales u objetos.	Taller Lúdicos o juegos.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Realiza acciones motrices básicas como correr, saltar y trepar, en sus actividades cotidianas y juegos libres.</li> <li>• Incluye a sus compañeros en los juegos y actividades que realiza</li> </ul>
		Juego sensoriomotor	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Explora y descubre las características de su cuerpo a través de las vivencias y acciones que realiza.</li> </ul>
		Juegos de Regla	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Acepta las reglas durante las actividades con el apoyo del adulto.</li> </ul>
		Enfoque del aprendizaje cooperativo.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Convoca a sus compañeros para realizar diferentes juegos.</li> <li>• Expresa su deseo de jugar y realiza actividades con otros compañeros.</li> <li>• Participa en juegos grupales con autonomía y disfruta estar con los demás.</li> </ul>
<b>DEPENDIENTE</b> <b>Las habilidades sociales.</b>	Las habilidades sociales son comportamientos que cada ser humano lo manifiesta y adquiere de la sociedad, como el aprendizaje cognitivo, valores, ideas y actitudes a partir de las relaciones con los demás.	Habilidades de autoestima	<ul style="list-style-type: none"> <li>. 1. Saluda cordialmente: ¡Buenos días!, ¡buenas tardes!, ¡hola!, y ¡adiós!</li> <li>. 2. Identifica en personas de su entorno emociones.</li> <li>. 3. Identifica acciones positivas y negativas.</li> </ul>
		Habilidades de autonomía de cuidado personal e higiene.	<ul style="list-style-type: none"> <li>. 1. Guarda los materiales de clase sin ayuda.</li> <li>. 2. Se lava las manos para comer sus alimentos.</li> <li>. 3. Ata los cordones de los zapatos sin ayuda.</li> <li>. 4. Recuerda las tareas asignadas.</li> </ul>

	Habilidades para las relaciones sociales.	<ul style="list-style-type: none"> <li>. 1. Reconoce a 5 compañeros por la voz.</li> <li>. 2. Respeta las normas del juego.</li> <li>. 3. Discrimina experiencias de conflicto.</li> <li>. 4. Muestra su trabajo a otros profesores y compañeros.</li> <li>. 5. Comparte juguetes de clase.</li> </ul>
	Habilidades de Lenguaje y comunicación.	<ul style="list-style-type: none"> <li>. 1. Presta atención a un cuento durante 5-10 minutos.</li> <li>. 2. Mantiene una conversación durante 5 minutos.</li> <li>. 3. Respeta el turno de la palabra.</li> <li>. 4. Resalta algunas frases en un cuento grupal.</li> <li>. 5. Aporta opiniones propias en la clase.</li> <li>. 6. Escucha cuando habla otra persona.</li> </ul>

#### **4.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos**

Los datos han sido obtenidos mediante la utilización de un conjunto de técnicas e instrumentos de evaluación, que permitieron conocer el efecto de la aplicación de la variable independiente sobre la variable dependiente.

Por ello, en la práctica de campo se aplicó la técnica de la observación mediante el instrumento de la lista de cotejo.

Dichos instrumentos fueron validados por una experta que brindó una opinión favorable para la mejora de los mismos, lo cual permitió evaluar satisfactoriamente el proceso.

A continuación, se presenta una descripción de las técnicas e instrumentos que se utilizó:

##### **4.4.1. La observación**

La observación como técnica permite apreciar de forma natural y espontánea el comportamiento del estudiante en todas sus manifestaciones. Es decir que el docente puede observar directamente todo el proceso de aprendizaje.

La técnica utilizada en la investigación estuvo referida a la aplicación de la observación, siendo la lista de cotejo el instrumento que se utilizó, lo cual permitió recoger información sobre talleres lúdicos basados en el enfoque del aprendizaje cooperativo para la mejora de habilidades sociales en los niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa N° 86840 “Maestro Divino” de Wecroncocha.

Utilizar la observación como técnica, permitió al investigador evaluar a los niños, lo cual implicó aprender a mirar lo que el niño y la niña hace registrando objetivamente. La docente observa y establece interacciones con el niño y la niña para obtener información, es por eso que se utilizó en la investigación realizada en la Institución Educativa N° 86840

“Maestro Divino”, la que se aplicó a los niños y niñas de 3 años y permitió observar la mejora de las habilidades sociales.

En conclusión, la técnica de la observación es un complemento excelente de otras técnicas, de esta manera se logran obtener otros puntos de vista y una perspectiva mucho más amplia de la situación. Aunque también es preciso dejar claro que es una herramienta más en el trabajo diario del docente, es por esta razón que la observación es utilizada en los diferentes campos de la investigación.

La lista de cotejo fue validada por Rosalía Aranda Redruello. Tendencias Pedagógicas 12, 2007. 121

#### **4.4.2. Lista de cotejo**

La lista de cotejo es un instrumento de investigación. Este instrumento se utilizó para anotar las observaciones, las cuales consisten en una lista con características relacionadas con el comportamiento de los estudiantes y el desarrollo de habilidades, capacidades y destrezas, precisando cuales están presentes y cuáles ausentes. Este instrumento es apropiado para registrar desempeños de acciones corporales, destrezas motoras, o bien, los resultados o productos de trabajos realizados.

La lista de cotejo que se utilizó en la presente investigación tiene 18 ítems las cuales han sido destinadas a recoger información sobre los talleres lúdicos basados en el enfoque del aprendizaje cooperativo en los niños y niñas de 3 años. Así mismo está dividido en una dimensión, las habilidades sociales que están propuestas por los ítems respectivamente.

#### **4.5. Plan de análisis.**

De acuerdo con los aportes teóricos del enfoque cuantitativo según (Hernández, Fernández, & Baptista, 2014), en esta investigación se optó por el método experimental hipotético deductivo en el enfoque cuantitativo, que trata con detalle los pasos que se debe seguir en el proceso de recolección de datos. Y teniendo en cuenta que, en el ámbito educativo su aspiración básica es descubrir las leyes por las que se rigen los fenómenos educativos y elaborar teorías científicas que guíen la acción educativa.

El método se realizó por medio de la aplicación de los instrumentos del pre test y el post test, para determinar si la aplicación de talleres lúdicos basados en el enfoque del aprendizaje cooperativo mejora las habilidades sociales en los niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa N° 86840 “Maestro Divino” de Wecroncocha, distrito de Acochaca, provincia de Asunción, Región Áncash, 2019.

El presente trabajo de investigación se dividió en tres fases:

En la primera fase de diagnóstico se usó la técnica de la observación. De la misma manera se seleccionaron temas resaltantes que se desarrollaron con profundidad en el taller lúdico.

En la segunda fase se analizaron los resultados del pre test con el instrumento de la lista de cotejo y se continuó a la aplicación de las actividades de aprendizaje empleando los talleres en el grupo pre experimental. Para lo cual se seleccionaron los temas más resaltantes a desarrollar.

En la tercera fase de evaluación se realizó la aplicación de la técnica de la observación mediante el instrumento de prueba de salida (post test), para medir la variable dependiente

construyendo interpretaciones de habilidades sociales. Cuyos resultados se obtuvieron de la interpretación de los datos recogidos con los instrumentos.

Terminada la recopilación de datos a través del instrumento diseñado para la investigación, se hizo la cuantificación y el tratamiento estadístico correspondiente al diseño pre experimental.

Para el análisis e interpretación de los resultados se empleó la estadística descriptiva e inferencial. Se utilizó la estadística descriptiva para describir los datos de la aplicación de la variable independiente sobre la dependiente, sin sacar conclusiones de tipo general; y se utilizó la estadística inferencial a través de la prueba de Wilcoxon para inferir el comportamiento de la población estudiada y obtener resultados de tipo general. Los datos obtenidos han sido codificados e ingresados en una hoja de cálculo del programa Office Excel 2010, y el análisis de los datos se ha realizado utilizando el software PASW Statistic para Windows versión 18.0.

**Tabla 3.**

***Baremo de la variable habilidades sociales.***

Nivel educativo Tipo de calificación	Escala de calificación		Descripción
	Rango	Cualitativa	
Educación Inicial	15-18	A Logro Previsto	Cuando el estudiante evidencia el logro de los aprendizajes previstos en el tiempo programado.
	11-14	B En Proceso	Cuando el estudiante está en camino de lograr los aprendizajes previstos, para lo cual requiere acompañamiento durante un tiempo razonable para lograr.
	00-10	C En Inicio	El estudiante está empezando a desarrollar los aprendizajes previstos o evidencia dificultades para el desarrollo de éstos y necesita mayor tiempo de acompañamiento e intervención del docente de acuerdo con su ritmo y estilo de aprendizaje.

*Fuente: Diseño Curricular Nacional*

#### 4.6. Matriz de consistencia

**Tabla 4.**

*Matriz de consistencia*

Enunciado del problema	Objetivos	Hipótesis	Variable(s)	Diseño	Instrumento
<p>¿Determinar en qué medida la aplicación de los talleres lúdicos basados en el enfoque de aprendizaje cooperativo mejora las habilidades sociales en los niños de 3 años de la Institución Educativa N° 86840 “Maestro Divino” de Wecroncocha, distrito de Acochaca, Provincia de Asunción Región Áncash, 2019?</p>	<p><b>Objetivo General:</b> Determinar en qué medida la aplicación de talleres lúdicos basados en el aprendizaje cooperativo mejora las habilidades sociales en los niños de 3 años de la Institución Educativa N° 86840 “Maestro Divino” de Wecroncocha, Distrito de Chacas, Provincia de Asunción, Región Ancash en el año académico 2019</p> <p><b>Objetivo Específicos:</b></p> <p>A. Evaluar las habilidades sociales en los niños y niñas de 3 años a través del pre test.</p> <p>B. Diseñar y aplicar los talleres lúdicos para mejorar las habilidades sociales en los niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa N° 86840 “Maestro Divino” de Wecroncocha.</p> <p>C. Evaluar el nivel del logro de las habilidades sociales en los niños y niñas de 3 años después de la aplicación de los talleres lúdicos, a través de un post test.</p>	<p><b>Hipótesis general:</b> Los talleres lúdicos basados en el enfoque del aprendizaje cooperativo mejoran significativamente las habilidades sociales en los niños de 3 años en la Institución Educativa N° 86840 “Maestro Divino” de Wecroncocha, distrito de Acochaca, Provincia de Asunción, Región Áncash en el año académico 2019”.</p> <p><b>Hipótesis Nula.</b> Los talleres lúdicos basados en el enfoque del aprendizaje cooperativo no mejoran significativamente las habilidades sociales en los niños de 3 años en la Institución Educativa N° 86840 “Maestro Divino” de Wecroncocha, distrito de Acochaca, Provincia de Asunción, Región Áncash en el año académico 2019”</p>	<p><b>Variable independiente:</b> Talleres lúdicos</p> <p><b>Variable Dependiente:</b> Habilidades sociales</p>	<p>Pre experimental</p>	<p>Lista de cotejo.</p>

#### **4.7. Principios éticos**

Los profesionales en las distintas áreas disciplinares o académicas, desarrollan estatutos éticos y que concluimos en el caso de la investigación educativa que los códigos tienen dos funciones: La primera, identificar el estatus profesional de sus miembros. La categoría de trabajo, estableciendo sus obligaciones, funciones prácticas, etc.; como segundo lugar, los códigos de ética constituyen un intento de explicitar que el ejercicio de profesión tiene un compromiso de bienestar de la misma y de las personas a las cuales se dirige; por encima de cualquier otra consideración. En este sentido en la presente investigación se pretende respetar los siguientes códigos de ética:

El rigor científico

Privacidad y confidencialidad

Respeto por la intimidad

Validez y confiabilidad de los datos

El respeto a los derechos que las personas tienen legal y moralmente reconocidos.

## V. RESULTADOS

### 5.1. Resultados de las habilidades sociales

Para la realización de la descripción de los resultados, primero se evaluó el supuesto de normalidad mediante la prueba de Shapiro Wilk, debido a que el tamaño de muestra es menor a 30 y es recomendable para su uso para este tamaño de muestra, para el caso del primer conjunto de valores del pretest los valores de significancia calculada, son mayores al nivel de significancia teórica, entonces el conjunto de datos se aproximan a una distribución normal, en el otro conjunto de valores del posttest los valores de significancia calculada son mayores al nivel de significancia teórica, por lo que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna se infiere que los datos de las variables se aproximan a la distribución normal. Por tanto, para contrastar la hipótesis se empleó la prueba paramétrica T de Student lo cual corresponde a una prueba paramétrica para el contraste de la aplicación de talleres lúdicos basados en el enfoque del aprendizaje cooperativo para mejorar las habilidades sociales en los niños de 3 años de la institución educativa N° 86840 “Maestro Divino” de Wecroncocha, Distrito de Acochaca, Provincia de Asunción, Región Ancash, 2019. Cuyos datos han sido medidos en una escala nominal.

Esta investigación tuvo como objetivo determinar si la “Aplicación de talleres lúdicos basados en el enfoque del aprendizaje cooperativo mejora las habilidades sociales en los niños de 3 años de la institución educativa N° 86840 “Maestro Divino” de Wecroncocha, Distrito de Acochaca, Provincia de Asunción, Región Ancash, 2019.

Los resultados se presentan teniendo en cuenta la hipótesis de la investigación y de la misma manera los objetivos específicos formulados en el estudio.

### 5.1.1. Estadísticos de fiabilidad

La fiabilidad de los datos se contrastó con coeficiente kuder Richardson (Kr20) pues la escala de medición es de peso dicotómico (0,1), encontrándose los resultados confiables.

Prueba piloto = 0.77, Altamente confiable

Pre test = 0.987, Altamente confiable

Pos test = 0.866, Altamente confiable

El coeficiente muestra un nivel de confiabilidad alta tanto en la prueba piloto como en el pretest y el postest.

### 5.1.2 Resultado de la prueba de Normalidad de las habilidades sociales

**Tabla 5.**

***Prueba de normalidad de pretest y postest***

Distribución	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.
Pretest normalidad	,948	13	,564
Postest normalidad	,934	13	,388

*Fuente de reporte SPSS 24.0*

### Planteamiento de las hipótesis

**HO:** Los datos no provienen de una distribución.

**H1:** los datos provienen de una distribución normal.

**Interpretación:** De la tabla 1, se observa los resultados de la prueba de normalidad según Shapiro Wilk  $n < 50$

En el pretest el P (Valor)  $> 0.05$  los datos provienen de una distribución normal

En el posttest el P (Valor)  $> 0.05$  los datos proveen de una distribución normal

Para contrastar la hipótesis se empleó la prueba paramétrica T de Student con parámetro de comparación la media.

### 5.1.3. Resultado de la variable las habilidades sociales antes de la aplicación de los talleres lúdicos basados en el enfoque del aprendizaje cooperativo.

*Tabla 6.*

*Distribución porcentual del nivel de las habilidades sociales según pretest.*

Nivel	Intervalo	Test	
		Pretest	
		fi	%
Inicio	[ 0 - 10]	7	54%
Proceso	[ 11 - 14 ]	4	31%
Logro Previsto	[ 15 - 18]	2	15%
<b>Total</b>		<b>13</b>	<b>100%</b>
<i>media</i>		<i>10.62</i>	
<i>Desviación Estándar</i>		<i>3.015</i>	

*Fuente de reporte SPSS 24.0*

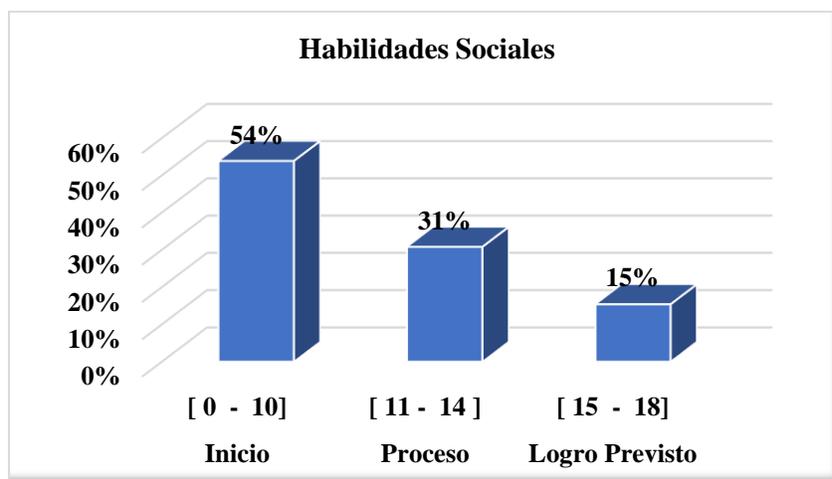


Figura 1. Nivel de las habilidades sociales según pretest.

**Interpretación:** Los resultados muestran el nivel de las habilidades sociales de los niños de 3 años de la institución educativa N° 86840 “Maestro Divino” de Wecroncocha, Distrito de Acochaca, Provincia de Asunción, Región Áncash, 2019. Antes de la aplicación de talleres lúdicos basados en el enfoque del aprendizaje cooperativo donde el 54% de los niños se encuentran en un nivel inicio, el 31% en un nivel en proceso, solo el 15% nivel logro previsto (Tabla 6 y Figura 1).

**5.1.4. Resultado de la variable las habilidades sociales después de la aplicación de los talleres lúdicos basados en el enfoque del aprendizaje cooperativo.**

Tabla 7.

Distribución porcentual del nivel de las habilidades sociales según postest.

Nivel	Intervalo	Test	
		Pretest	
		fi	%
Inicio	[ 0 - 10 ]	1	8%
Proceso	[ 11 - 14 ]	5	38%
Logro Previsto	[ 15 - 18 ]	7	54%
<b>Total</b>		<b>13</b>	<b>100%</b>
<i>media</i>		<i>14.54</i>	
<i>Desviación Estándar</i>		<i>2.602</i>	

Fuente de reporte SPSS 24.0

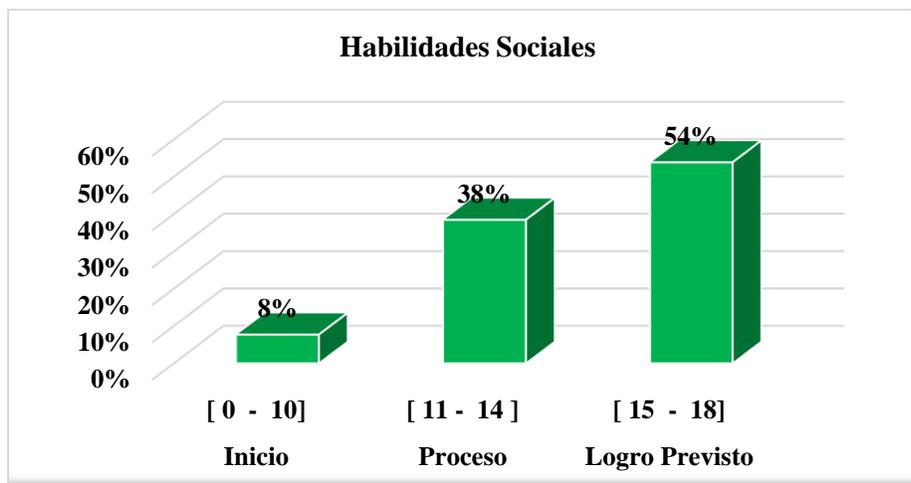


Figura 2. Nivel de las habilidades sociales según postest

**Interpretación:** Los resultados muestran el nivel de las habilidades sociales de los niños de 3 años de la institución educativa N° 86840 “Maestro Divino” de Wecroncocha, Distrito de Acochaca, Provincia de Asunción, Región Áncash, 2019. Después de la aplicación de talleres lúdicos basados en el enfoque del aprendizaje cooperativo donde solo el 8% mantienen el nivel inicio, el 38% alcanzaron el nivel en proceso, el 54% alcanzaron el nivel logro previsto (Tabla 7 y Figura 2)

#### 5.1.5. Tabla de resultado de la variable habilidades Sociales

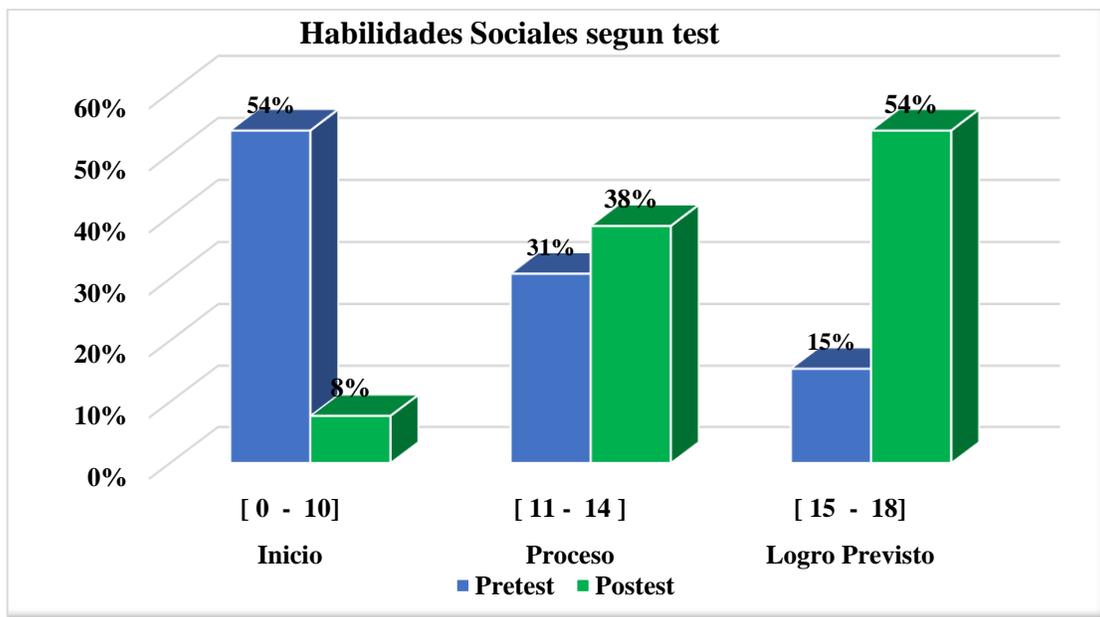
##### 5.1.5.1. Prueba de hipótesis para la variable Habilidades Sociales

Tabla 8.

Resultado del nivel de las habilidades sociales.

Nivel	Intervalo	Test			
		Pretest		Postest	
		fi	%	fi	%
Inicio	[ 0 - 10 ]	7	54%	1	8%
Proceso	[ 11 - 14 ]	4	31%	5	38%
Logro Previsto	[ 15 - 18 ]	2	15%	7	54%
<b>Total</b>		<b>13</b>	<b>100%</b>	<b>13</b>	<b>100%</b>
<b>media</b>		<b>10.62</b>		<b>14.54</b>	
<b>Desviación Standar</b>		<b>3.015</b>		<b>2.602</b>	

Fuente de reporte SPSS 24.0



*Figura 3. Representación gráfica de los niveles de las habilidades sociales según pre test y post test*

**Comentario:** En la Tabla N°8 y la figura N°3 se presentan los resultados del nivel de las habilidades sociales de los niños de 3 años de la institución educativa n° 86840 “Maestro Divino” de Wecroncocha, Distrito de Acochaca, Provincia de Asunción, Región Áncash, 2019. Antes de la aplicación de talleres lúdicos basados en el enfoque del aprendizaje cooperativo, pues el diagnóstico presenta resultados no favorables pues el 54% de los niños se encuentran en un nivel inicio, el 31% en un nivel en proceso, solo el 15% nivel logro previsto.

En tanto, en el postest luego de la aplicación de de talleres lúdicos basados en el enfoque del aprendizaje cooperativo presentan resultados muy significativos para el nivel de habilidades sociales en los niños de 3 años de la institución educativa n° 86840 “Maestro Divino” de Wecroncocha, Distrito de Acochaca, Provincia de Asunción, Región Áncash, 2019. pues solo el 8% mantienen el nivel inicio, el 38% alcanzaron el nivel en proceso, los 54% de los niños alcanzaron el nivel logro previsto.

Por lo tanto, se establece que la aplicación de talleres lúdicos basados en el enfoque del aprendizaje cooperativo mejora las habilidades sociales en los niños de 3 años de la institución educativa n° 86840 “Maestro Divino” de Wecroncocha, Distrito de Acochaca, Provincia de Asunción, Región Áncash, 2019.

### 5.1.6. Prueba de Hipótesis para la variable independiente

#### 5.1.6.1. Prueba de hipótesis para la variable las habilidades sociales

**Tabla 9.**

**Prueba de hipótesis para comparar las habilidades sociales, antes y después de la aplicación de talleres lúdicos basados en el enfoque del aprendizaje cooperativo en los niños de 3 años de la institución educativa n° 86840 “Maestro Divino” de Wecroncocha, Distrito de Acochaca, Provincia de Asunción, Región Áncash, 2019.**

Prueba de comparación de medianas	Prueba T de Student		gl	Nivel de significancia	Decisión
	Valor T calculado	Valor T tabular			Tc < Tt
$H_0: Med1 = Med2$ $H_a: Med1 < Med2$	Tc = -4,993	Tt = -1.782	12	$\alpha = 0.05$ P = 0.010	Se rechaza H0

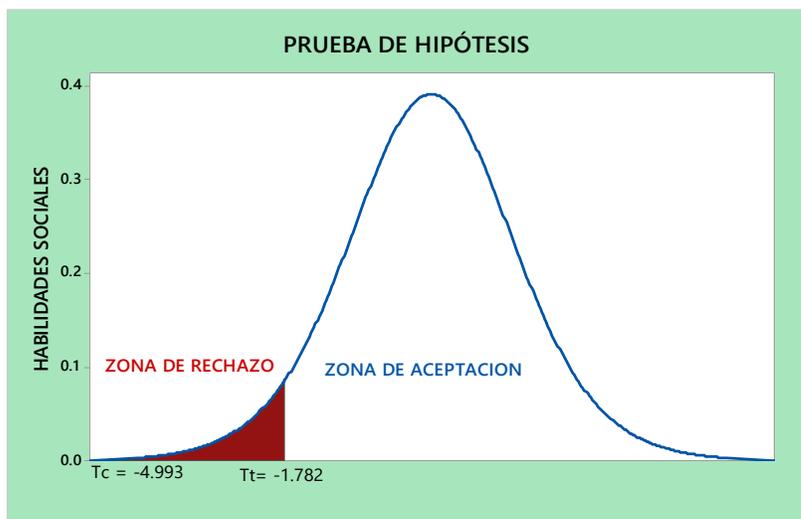
Fuente de reporte SPSS 22.0

#### Regla de decisión:

Si  $p$  (valor) < 0.05 (nivel de significancia)

Se rechaza la hipótesis Ho y se acepta la hipótesis H1

Si  $Tc < Tt$  Se rechaza la hipótesis Ho y se acepta la hipótesis H1



*Figura 4. Prueba T de Student*

### **Hipótesis Estadística:**

**H<sub>0</sub>** = La aplicación de los talleres lúdicos basados en el enfoque del aprendizaje cooperativo no mejoran las habilidades sociales en los niños de 3 años de la institución educativa n° 86840 “maestro divino” de Wecroncocha, Distrito de Acochaca, Provincia de Asunción, Región Ancash, 2019.

**H<sub>1</sub>** = La aplicación de los talleres lúdicos basados en el enfoque del aprendizaje cooperativo mejoran las habilidades sociales en los niños de 3 años de la institución educativa n° 86840 “maestro divino” de Wecroncocha, Distrito de Acochaca, Provincia de Asunción, Región Ancash, 2019.

Resultado:

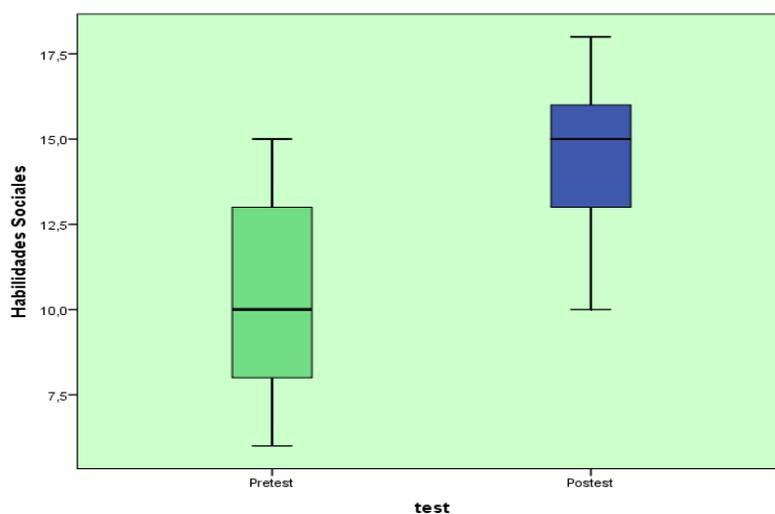
Como:  $p$  (valor)  $< 0.05$  (nivel de significancia),  $T_c < T_t$

Se rechaza la hipótesis  $H_0$  y se acepta la hipótesis  $H_1$ .

**Conclusión:** En la tabla N° 9, gráfico N°4, Se muestra la prueba de hipótesis para la comparación de puntuaciones de la media de las habilidades sociales, en los niños de 3

años de la institución educativa n° 86840 “Maestro Divino” de Wecroncocha, Distrito de Acochaca, Provincia de Asunción, Región Áncash, 2019. Obtenido Antes y después de la aplicación de la aplicación de los talleres lúdicos basados en el enfoque del aprendizaje cooperativo.

En la comparación de las puntuaciones de las habilidades sociales, se reflejó superioridad de la mediana en el pos test (14.54) respecto a su media del pre test (10.62), diferencia justificada mediante la prueba T de Student  $T_c$  (calculada) = -4.993 es menor que el valor teórico  $T_t$  (tabular) = -1,782, para un nivel de significancia de ( $\alpha = 0,05$ ), ello implica rechazar la hipótesis nula ( $H_0$ ). Y aceptar la hipótesis alterna ( $H_1$ ), esto significa que la aplicación de los talleres lúdicos basados en el enfoque del aprendizaje cooperativo mejora las habilidades sociales en los niños de 3 años de la institución educativa N° 86840 “Maestro Divino” de Wecroncocha, Distrito de Acochaca, Provincia de Asunción, Región Ancash, 2019.



**Figura 5. Diagrama de cajas y bigotes**

**Interpretación:** la figura 5 muestra la comparación de la media para los dos momentos de prueba antes y después de la aplicación de los talleres lúdicos basados en el enfoque del aprendizaje cooperativo mostrando una diferencia significativa de 3.92 (ganancia pedagógica) según la media así tenemos pretest media = 14.54 , posttest media = 10.62 los talleres lúdicos basados en el enfoque del aprendizaje cooperativo mejoran las habilidades sociales en los niños de 3 años de la institución educativa N° 86840 “Maestro Divino” de Wecroncocha, Distrito de Acochaca, Provincia de Asunción, Región Ancash, 2019.

## **5.2. Análisis de resultados**

### **5.2.1. En relación con el objetivo específico: Evaluar las habilidades sociales en los niños y niñas de 3 años a través de un pre test.**

Los resultados relacionados con este objetivo son el producto de la aplicación de un pre test a los niños de 3 años de edad de educación inicial con respecto las habilidades. Para dichos resultados se utilizó como instrumento la lista de cotejo.

En la tabla 06 y figura 01, en relación a la evaluación de las habilidades sociales en los niños y niñas de 3 años a través de un pre test, se observa que el 54% se encuentra en Inicio; el 31% de los niños y niñas están en Proceso; y el 15% se encuentra en Logro Previsto. Este resultado coincide con

(Rodriguez V. J., 2019) en su investigación “Aplicación de talleres lúdicos para mejorar las habilidades sociales de los niños y niñas de 5 años de la institución educativa de inicial N° 314, urbanización 21 de abril, Chimbote– 2019. Concluye al evaluar las habilidades sociales de los niños y niñas de 5 años de la institución educativa del nivel inicial N° 314 mediante un pre test se evidencio que el 45,5% de los estudiantes se encontraron en un

nivel “C” es decir en inicio. Esto demuestra que los estudiantes han tenido dificultad en el desarrollo de sus habilidades.

Los resultados obtenidos demuestran que los estudiantes se encuentran en proceso en cuanto al porcentaje del diagnóstico y evaluación, de acuerdo al nivel habilidades sociales, el mayor porcentaje están en el nivel “Inicial” esto indica que en la institución educativa se están desarrollando las estrategias correspondientes, pero como son muchos no se logra enfatizar a todos.

De acuerdo al Ministerio de Educación (2000) las habilidades sociales son, por tanto, un conjunto de competencias conductuales que posibilitan que el niño mantenga relaciones sociales positivas con los otros y que afronte, de modo efectivo y adaptativo, las demandas de su entorno social; es una competencia y responsabilidad clara de la escuela como institución, junto a la familia y en coordinación con ella. La escuela es una importante institución de socialización proveedora de comportamientos y actitudes sociales.

(Velázquez, 2013) ha realizado una investigación sobre “Análisis de la implementación del aprendizaje cooperativo durante la escolarización obligatoria en el área de educación física” en Valladolid, en la cual se propone conocer y analizar la concepción que los docentes de Educación Física españoles tienen del aprendizaje cooperativo y el modo en que lo implementan en sus clases en la educación obligatoria, identificando los principales problemas que se manifiestan durante su aplicación y las posibles respuestas que promueven su eficacia. El estudio se realizó aplicando a un grupo de 10 docentes de Educación Física, de distintas comunidades autónomas, finalmente recibió un total de 198 respuestas válidas al cuestionario. Los resultados obtenidos muestran los beneficios derivados de la aplicación del aprendizaje cooperativo en las clases de Educación Física;

primero, favorece los aprendizajes sociales del alumnado concretados en el desarrollo de habilidades sociales y actitudes prosociales; segundo, permite alcanzar logros de tipo afectivo en el alumnado; y, tercero, permite alcanzar los objetivos motores propuestos en los programas.

### **5.2.2. Diseñar y aplicar los talleres lúdicos basados en el enfoque del aprendizaje cooperativo.**

El promedio de los resultados obtenidos después de las aplicaciones de las 10 sesiones tal como se muestra en la tabla 14 y gráfico 11 fueron que del 100% de los estudiantes el 55% obtuvo una calificación promedio A, mientras que el 27% obtuvo una calificación promedio de B, y el 18% obtuvo una calificación promedio de C.

De los resultados obtenidos durante la aplicación de “talleres lúdicos” el mayor porcentaje de estudiantes alcanzaron el nivel “A” porque a medida que la estrategia era aplicada en cada sesión, los estudiantes iban mejorando sus aprendizajes.

Estos resultados son corroborados con la investigación realizada por Mora (2009) quien realizó una investigación sobre “Propuesta de Utilización de Juegos Cooperativos para el Desarrollo Personal y Social en el Nivel Pre escolar, caso específico: Jardín de Niños ‘Platón’ ” en Hermosillo, Sonora – México; en la cual diseñó una propuesta sobre el uso de juegos cooperativos en el nivel pre escolar, tomando en cuenta las tres variables: infraestructura, condiciones de trabajo y los juegos en el proceso enseñanza y aprendizaje. Los resultados obtenidos muestran que, el problema más fuerte es que las educadoras no aplican juegos en el proceso enseñanza y aprendizaje, sin embargo, prestan disposición para acudir a cursos que les ayuden a lograr mejor su práctica docente a través de estrategias lúdicas.

Estos resultados son corroborados con la investigación realizada por (Vega & Buitrago, 2012) que realizaron una investigación sobre “Aplicación de talleres lúdicos para el fomento de la autoestima en los niños que acuden a la ludoteca “Ama a la niñez” en Armenia; en la cual se propone comprobar precisamente si la aplicación de los talleres lúdicos fomenta una de las habilidades sociales: como es la autoestima en los niños que acuden a una ludoteca. Se concluyó que las actividades fueron de gran importancia, porque se lograron habilitar y mejorar el proceso de aprendizaje de talleres lúdicos corrigiendo algunos pequeños defectos que presentaban varios de los alumnos en su manera de realizar el taller. El logro obtenido se vio reflejado en los niños que día a día reafirman sus actividades lúdicas de manera permanente.

### **5.2.3. En relación con el objetivo específico: Evaluar las habilidades sociales en los niños y niñas de 3 años a través de un post test.**

Los resultados de este objetivo son datos obtenidos de una lista de cotejo con la cual se midió el desarrollo del lenguaje de los estudiantes.

Tal como se observa en la tabla 07 y gráfico 02, los resultados obtenidos a través del post test indican que los estudiantes mejoraron las habilidades sociales, que del 100% de los estudiantes el 31% de los estudiantes obtuvieron una calificación de Logro Previsto. Por otro lado, el 46% de los estudiantes obtuvieron una calificación de Proceso; finalmente el 23% de los estudiantes obtuvieron una calificación de Inicio, en el pos test el mayor porcentaje de los estudiantes alcanzó en el nivel “Proceso” mejorando sus aprendizajes. Estos resultados coinciden con (Rodríguez V. J., 2019) en su investigación “Aplicación de talleres lúdicos para mejorar las habilidades sociales de los niños y niñas de 5 años de la institución educativa de inicial N° 314, urbanización 21 de abril, Chimbote– 2019. Al

evaluar las habilidades sociales de los niños y niñas de 5 años de la institución educativa del nivel inicial N° 314 mediante un post test, se comprobó que el 54,5 % de los estudiantes obtuvieron un nivel de logro “A”, es decir han llegado a demostrar el logro de sus habilidades sociales mediante el taller.

Estos resultados se corroboran con la investigación realizada por Llanos (2006) realizó una investigación sobre “Efectos de un programa de enseñanza en habilidades sociales” en Granada; en la cual propone desarrollar en el alumnado las capacidades que le permiten mantener relaciones con el grupo, desarrollar conductas en el alumnado que le permitan establecer relaciones afectivas y tomar iniciativas y establecer relaciones asertivas; para ello tuvo en cuenta habilidades sociales básicas no verbales y del mismo modo las habilidades para hacer amigos. Concluyo que la elaboración de estrategias permitió identificar el nivel del conocimiento, las causas que originan dificultades en las habilidades sociales que los alumnos logren mejorar sus habilidades comunicativas tales como: conversar, dialogar, describir para que puedan interactuar en la escuela, su hogar y su entorno social.

Estos resultados son corroborados con la investigación realizada por (Camacho M. L., 2012) realizó una investigación sobre “El juego cooperativo como promotor de habilidades sociales en niñas de 5 años” en Lima; en la cual propone vincular el juego cooperativo con el desarrollo de las habilidades sociales necesarias para la edad de 5 años, asimismo, conocer ¿qué habilidades sociales son necesarias en el juego cooperativo en niñas de 5 años?, y también conocer los resultados de la aplicación de un programa de juegos cooperativos orientados al desarrollo de habilidades sociales. El estudio se realizó con una muestra compuesta por 16 niñas de 5 años de edad de una institución educativa

privada de Lima. Los resultados obtenidos muestran que; el juego cooperativo brinda espacios para poner en práctica sus habilidades sociales.

#### **5.2.4. En relación a la contrastación de hipótesis**

Para obtener resultados positivos y contrastar la hipótesis, se trabajó en función de la aplicación de talleres lúdicos. En este sentido, el taller es una actividad, constructiva creativa y de libertad, un modelo de participación que permite pensar, actuar, sentir, compartir; un espacio que si bien persigue un objetivo pedagógico claro: la calidad de la educación, puede llegar a ser un medio para mejorar la interacción del tallerista con su entorno, además se utilizó el enfoque de aprendizaje cooperativo, es un modelo que redefine los elementos claves inherentes a toda postura o enfoque en educación. Por último, se utilizó como recurso dinámicas, juegos y trabajos grupales donde permite al niño socializarse y cooperar con los demás de sus compañeros.

La aplicación de talleres lúdicos basados en el enfoque del aprendizaje cooperativo mejora las habilidades sociales en los niños de 3 años de la institución educativa N° 86840 “maestro divino” de Wecroncocha, Distrito de Acochaca, Provincia de Asunción, Región Ancash, 2019. La variable habilidades sociales obtuvo un p (valor) menor del 0,05% (nivel de significancia).  $T_{calculado} < T_{tabular}$  Esto demuestra que se acepta la hipótesis del investigador. Estos resultados coinciden con (Rodríguez V. J., 2019) en su investigación “Aplicación de talleres lúdicos para mejorar las habilidades sociales de los niños y niñas de 5 años de la institución educativa de inicial N° 314, urbanización 21 de abril, Chimbote– 2019, se comprueba la veracidad de la hipótesis, y se afirma que: La aplicación de talleres lúdicos si mejora significativamente las habilidades sociales de los niños y niñas de 5 años de la institución educativa del nivel inicial N° 314, Urbanización 21 de abril, Chimbote–

2019. Con  $p < 05$ ; se concluye que existe diferencia significativa entre los talleres lúdicos y las habilidades sociales en los alumnos obtenidas en el pretest y postest, siendo mayores resultados en el pos test.

Estos resultados son corroborados con la investigación realizada por (López A. M., 2008) realizó una investigación sobre “Efectos del aprendizaje cooperativo en las habilidades sociales, la educación intercultural y la violencia escolar: un estudio bibliométrico de 1997 a 2007”, en Alicante, España; en la cual propone aportar datos que sirvan de apoyo a los futuros estudios sobre aprendizaje cooperativo, violencia escolar, educación intercultural y habilidades sociales, y realizar una revisión bibliográfica para ver cómo está siendo tratado este tema científicamente por los distintos profesionales; el estudio que han realizado para la revisión bibliográfica consta de tres pasos: Selección de los descriptores, Clasificación de los documentos y Análisis de los documentos, ello constituye un total de 300 documentos entre artículos, tesis doctorales, actas de congresos, etc. comprendidos entre los años 1997 a 2007. En conclusión, los documentos recogidos hacen referencia al entrenamiento en habilidades sociales dentro del contexto educativo, con una metodología basada en el aprendizaje cooperativo, entendido éste como una buena herramienta para ello, puesto que el desarrollo social se obtiene a través de la interacción de los alumnos entre sí y de éstos con el profesor.

## VI. CONCLUSIONES

En general, se comprobó que la aplicación de los talleres lúdicos basados en el enfoque del aprendizaje cooperativo mejoró las habilidades sociales en los niños y niñas de 3 años del nivel inicial de la Institución Educativa N° 86840 “Maestro Divino” de Wecroncocha en el año 2019. En efecto, se precisa de acuerdo a los objetivos específicos.

- Los resultados obtenidos en el pre test reflejaron que el 54% de niños y niñas de 3 años se encuentran en el nivel Inicio referente a las habilidades sociales, el 31% en un nivel Proceso, solo el 15% en un nivel Logro Previsto; esto demuestra que la mayoría de los estudiantes presentan dificultades en autoestima, autonomía y relaciones sociales.
- El diseño y aplicación de los talleres lúdicos basados en el enfoque del aprendizaje cooperativo se realizó a través de 10 actividades de aprendizaje, en tal sentido, se puede concluir que los talleres lúdicos son estrategias fundamentales para el trabajo de los niños en el nivel inicial.
- Los resultados obtenidos en el post test evidencian que el 8% aún se mantienen en el nivel Inicio, el 38% alcanzaron el nivel Proceso, el 54% alcanzaron el nivel Logro Previsto en el desarrollo de las habilidades sociales, con estos resultados se afirma que la aplicación de los talleres lúdicos ha sido significativa para el trabajo de las habilidades sociales.

## RECOMENDACIONES

**Primera:** A través de la UGEL dar a conocer a todas las instituciones educativas de Educación Inicial para que planifiquen y apliquen los talleres lúdicos basados en el enfoque del aprendizaje cooperativo para mejorar las habilidades sociales en los niños y niñas estudiantes.

**Segunda:** Se les recomienda a los docentes de educación inicial participar en las capacitaciones que organizan las instancias o instituciones acerca de los talleres lúdicos, los cuales les facilitará desarrollar las habilidades sociales de los niños y niñas de la educación básica.

**Tercera:** Se le recomienda a nivel de gestión educativa institucional a través de la dirección, se propone implementar proyectos de talleres a corto y largo plazo para los padres de familia, donde se propicie el desarrollo de las habilidades sociales.

**Cuarta:** Se les recomienda a los docentes relacionados con la muestra de esta investigación, realizar investigaciones sobre los talleres lúdicos que benefician el desarrollo de las habilidades sociales en los niños y niñas de educación inicial.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Centro de Estudios de Opinión. (1977). *Conceptos básicos de qué un taller participativo , como organizarlo y dirigirlo.Cómo evaluarlo. Centro de Estudios de Opinión, 2.*
- Alba, V. C., & Abril, G. H. (2013). *"la dinámica familiar y su incidencia en la adquisición de habilidades sociales de los niños y niñas con síndrome de down, que asisten al Instituto Fiscal de Educación especial "Capitán Geovanni Calles" de la ciudad de Cayembe, provincia de Pichincha. Loja - Ecuador: Universidad Nacional de Loja.*
- Algava, M. (2006). *Las técnicas y la Dimensión Lúdica de Educación Popular.* América: Ciudad Autónoma de Buenos Aires.
- Angélica, C. T., & Biava, M. d. (2009). *Habilidades Sociales en estudiantes de Psicología.* 21.
- Aranda, R. R. (2000). *La autoestima y las habilidades sociales en edades tempranas .* Madrid-España: Congreso Mundial de Lecto-escritura, celebrando en Valencia, Diciembre 2000.
- Arbués, G., Mena, E. M., Bajén, G. E., López, S. I., Gonzales, G. E., & Ruiz, B. (2012-2013). *Desarrollando las inteligencias múltiples a través del aprendizaje cooperativo.* IES Cinco Villas. Ejea de los caballeros.
- Berrios, D. F., & Andrea, Y. S. (2013). *Autonomía en el Aula.* Santiago: Universidad de Academia de Humanismo Cristiano.
- Blanco, G. M. (2005). *La Educación de Calidad Para Todos Empieza en la Primera Infancia.* Revista Enfoques Educativos, 12.
- Caballo, Vicente E. (1993). *Manual de evaluación y entrenamiento de las Habilidades Sociales.* Madrid: siglo XXI España Editores.
- Camacho, M. L. (2012). *El juego cooperativo como promotor de habilidades sociales.* San Miguel: Pontificia Uninersidad Católica del Perú.
- Camacho, M. L. (2012). *El Juego Cooperativo, Como Promotor de Habilidades Sociales en los Niños de 5años.* San Miguel: Pontificia Universidad, Católica del Perú.
- Campo, T. L., & Yadira, M. d. (2009). *Habilidades sociales en estudiantes de Psicología de una Universidad de la Costa Caribe Colombiana.*
- Campos, R. M., Gálves, I., & Patricia, G. (2006). *Juego como estrategia pedagógica.* Chile: Universidad de Chile.
- Cano, T. M. (2012). *Aprendizaje cooperativo en educación infantil desde las tic en experiencia innovadora.* España: Universidad de Murcia.

- Castellar, A. G., & Yasneidy, S. R. (2015). *Las actividades lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños de preescolar*. Cartagena: Universidad de Tolima en convenio con la universidad de Cartagena Facultad de ciencias sociales y Educación.
- Castro, C. D., & Casallas, F. J. (2014). *Los juegos cooperativos como estrategia didáctica para fomentar la honestidad en el grado 301 de básica primaria jornada tarde dl colegio I.ED.Robert F.Kennedy*. Bogotá: Universidad Libre Colombia.
- Cerna, F. A. (2019). *Empeo de estrategias del juego cooperativo para favorecer el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de 4 años*. Chimbote.: Universidad Católica los Ángeles de Chimbote.
- Chumba, R. (2009). *el aprendizaje cooperativo y deserción escolar en la licenciatura en contaduría y administración del centro de estudios superiores CTM. .*
- Cisternas, P. N., & Zepeda, A. S. (2011). *Identificando concepciones de infancia: una mirada a ,los proyectos educativos institucionales*. *Revista Electrónica "Actualidades Investigativas en Educación"*.
- Córdova, S. R. (2017). *Talleres de Actividades lúdicas en el desarrollo de las habilidades sociales en niños de 3 años I.E.I. Angelitos de María 208, Ate Vitarte, 2017*. Lima-Perú.: Escuela de Posgrado: Universidad César Vallejo.
- Coronel, M. I., Marquez, A. M., & Reto, S. R. (2009). *Influencia del programa "aprendamos a ser mejores personas" en el fortalecimiento de las habilidades sociales de los niños y niñas del 5° grado de Educación Primaria de la Institución Educativa "Ramón Castilla Marquezado"-distrito de Castilla-Piura 2008* . Piura-Perú: Universidad César Vallejo.
- Cotrina, C. B. (2015). *Habilidades Sociales en los niños de 4 años durante actividad de juego*. Perú: Universidad Pontificia del Perú.
- Dakar, M. A. (2000). *Educación para todos: cumplir nuestros compromisos comunes*. *Foro Mundial sobre la Educación* , 7.
- Elizabet, M. C. (2013). *Taller de lectura ,basado en el aprendizaje significativo utiizando cuentos para mejorar la expresión oral , en niños de 4 años en la institución Educativa N°326 en el distito de Santa -áncash en el año 2012*. Chimbote: Universidad Católica de los ángeles de Chimbote.
- Española, R. A. (2014). *Diccionario de lengua española*. Madrid - España: Tricentenario.
- Euceda, A. T. (2007). *El Juego desde el punto de vista Didáctico al nivel de Educación PreBásica*. Tegucigalpa,M.D.C.: Universidad Pedagógica Nacional Francisco Morazán.

- Fernández, S. M. (2007). *Habilidades Sociales en contexto Educativo*. Chillán: Universidad de Bio-Bio.
- Flores, O. M. (2014). *Análisis de los juegos verbales y su incidencia en el desarrollo del área de lenguaje , de los niños /as de 3 a 4 años de edad, en el centro infantil del buen vivir*. Ecuador: Universidad de las Fuerzas Armadas Innovación para la Excelencia.
- Flores, Paz María. (2014). *Aplicacion de un programa de habilidades sociales basado en autoconocimiento para fortalecer las relaciones interpersonales de los niños y niñas del tercer grado de primaria*. Paíta-Piura: Universidad de Piura.
- Froebel, F. (21 de julio de 2016). *Red Social Educativa*. Obtenido de Red Social Educativa: <https://redsocal.rededuca.net/la-educacion-infantil-de-friedrich-froebel>
- Fuentes, R. K. (2011). *Habilidades sociales y convivencia escolar*. Chile.
- Gladstein. (1984). *Conducta antisocial en niños de 10 a 12 años: factores de personalidad asociados y variables predictoras. Análisis y Modificación de conducta*, vol. 30, nº 130.
- Gómez, G. J. (2007). *Temas de desarrollo del carácter propio. VI Aprendizaje cooperativo: Metodología didáctica para la escuela inclusiva*. Madrid: La Salle.
- Gómez, P. C. (2019). *Taller lúdico para favorecer el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de 5 años del inicial "Amiguitos de Alameda, distrito de Chacas , Provincia de Asunción Región ñncash 2018*. Chimbote.: Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.
- Gómez, R. T., & Rodriguez, C. S. (2015). *La actividad lúdica como estrategia pedagogía para fortalecer el aprendizaje en los niños de la Intitución Educativa Niño Jesús de Praga*. Ibagué-Tolima: Universidad de Tolima.
- González, Á. R. (2008). El juego infantil, su estudio y como abordarlo. *Innovación y imperencias educativas*.
- (2016). *Guía de práctica pre profesional*. Chimbote- Perú: Universidad Católica los Ángeles Chimbote.
- Gutierrez, M. T. (2011). *Habilidades Sociales. Cocello de Valga, 4*.
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2014). *Metodología de la Investigación*. México: Mc. GRAW HILL.
- Jaimes, R. B., Murillo, L. N., & Ramírez, E. M. (2011). *Taller como estrategia didáctica, sus fases y componentes para el desarrollo de un proceso de cualificación en el uso de*

*tecnologías de la información y la comunicación(Tic) con docentes de lenguaje extranjeras*. Bogotá: Universidad de Salle.

Janet, C. M. (2012). *El juego cooperativo como promotor de Habilidades sociales en las niñas de 5 años*. San Miguel: Pontificia Universidad Católica del Perú.

Jiménes, L. L. (s.f.). *Guia Didactica de Juegos y Canciones Infantiles*. Chimbote: Universidad los Ángeles de Chimbote.

Katherina, F. R. (2011). *Habilidades Sociales y Convivencia Escolar*. Santiago de Chile: Universidad Académica de Humanismo y Cristiano.

Larraín, R., & López, R. (2006). *Reflexiones sobre convivencia y Democrática*. En: *Convivencia y Calidad de Educación*. Chile: O.E.I. Editorial LOM.

Larruzea, R. G. (2011). *Autonomia de los centros de la escuela pública Vasca :Análisis de propuesta y clave de servio público y equidad*. Vasco: Universidad del País Vasco.

León, B., Felipe, E., Iglesias, D., & Latas, C. (2010). *El aprendizaje cooperativo en la formación inicial del profesorado de educación secundaria*. . Cáceres - España.: Universidad de Extremadura.

Lizbeth, M. P. (2012). *Factor social predominante y desarrollo de y desarrollo de habilidades sociales en los niños de 8-10 años*. Lima-Perú.

Llanos, B. C. (2006). *Efectos de un Programa de enseñanza em Habilidaes Sociales*. Granada: Universidad de Granada.

López, A. M. (2008). *Efectos de aprendizaje cooperativo en las habilidades sociales, la educación intercultural y la violencia escolar: Un estudio Bibliométrico de 1997 a 2007*. Universidad de Alicante.

López, D. L. (2005). ?Qué son los talleres educativos? *Lebrija digital. La revista cultural de Lebrija.*, 1.

Mamani, P. A. (2012). *Factor social predominante y desarrollo de habilidades sociales*. Lima: Universidad Riardo palma.

Maya, A. B. (2007). *El Taller Educativo*. colombia: Magisterio.

Medina, G. G., & Vargas, R. N. (2014). *La lúdica como estrategia Pedagógica para los niños del grado primero*. Ibagué-Tolima: Universidad de Tolima Instituto de Rducación a distancia-Idead.

- Ministerio de Educación. (2016). *Currículo Nacional de la Educación Básica*. Perú: Ministerio de Educación.
- Ministerio de Educación, C. y. (1998). *Las Habilidades Sociales en el Currículo*. SECRETARÍA GENERAL TÉCNICA. N.I.P.O.: 176-00-147-3. I.S.B.N.: 84-369-3414-8. Depósito legal: M. 51.223-2000.
- Ministerio de Salud, D. G. (2005). *Manual de Habilidades Sociales en adolescentes escolares*. Lima-Perú: IESM.Instituto Especializado de Salud Mental "Honorario Delgado/ Hideyo Noguchi".
- Monjas. (1999). *Programa de enseñanza en Habilidades Sociales en interacción social para niños y niñas de edad escolar*. Madrid: CEPE.
- Otero, J. R. (2009). *Aprendizaje cooperativo*. Madrid-España: Laboratorio de innovación educativa.
- Pallas, M. J. (2012). *El taller musical en el centro de día de inserción sociolaboral de menores*. Valencia: Universidad Católica de Valencia San Vicente Mártir.
- Piaget citado por Euceda, A. T. (2007). *El juego desde el punto de vista didáctico a nivel de educación prebásica*. Tegucigalpa: Universidad Pedagógica Nacional Francisco Morazán.
- Posada, G. R. (2014). *La Lúdica como estrategia didáctica*. Bogotá: Universidad nacional de Colombia.
- Quispe, F. B. (2008). *Estratègies dinàmiques en base a juegos recreativos para mejorar la comunicaciòn oral: III ciclo del nivel primario. I.E. "Javier Heraud" Tambo - Huancayo*. Huancayo: Universidad Peruana Los Andes.
- Ramón, D. L., & Catalina, M. (2013). *Manifestaciones de autonomía en niños del grado sexto de la Institucion Educativa Carlos Alban del mundo de Timbío Cauca*. Manizales: Universidad de Manizales.
- Rimm, & Master 1974 citado por Vicente, C. (1983). *Asertividad: definiciones y dimensiones*. Madrid: Universidad Autónoma de Madrid.
- Rodriguez, T. G., Molano, O. P., & Calderon, S. R. (2015). *La actividad ludica como estrategia pedagogica para fortalecer el aprendizaje de los niños de la intitucion educativa niño Jesus de praga*. Ibagué- Tolima: Universidad de tolima instituto de educacion a distancia licenciatura en pedagogia infantil.

- Rodriguez, V. J. (2019). *Aplicación de talleres Lúdicos para mejorar las habilidades sociales de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa de inicial N°314, Urbanización 21 de Abril, Chimbote-2019*. Chimbote-Perú: Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.
- Roncancio, M. P., & Giomar, S. Á. (2009). *La actividad física como juego en la Educación Inicial de los niños preescolares*. Bogotá: Universidad de Antioquia.
- Rosa, B. G. (2005). *Educación de calidad para todos empieza en la primera infancia*. *Revista Enfoque Educativos*, 16.
- Rosario, C. C. (2015). *Habilidades sociales en niños de cuatro años durante sus actividades de juego*. Perú: Pontificia Católica del Perú.
- Salmerón, C. (2010). *Desarrollo de la competencia social y ciudadana a través del aprendizaje cooperativo*. Granada - España: Universidad de Granada.
- Sánchez, C. Y. (2019). *Estrategias lúdico-pedagógicas para favorecer el desarrollo cognitivo en los niños de preescolar de la Institución Educativa Escuela Normal Superior Ocaña*. Bogotá: Universidad de Santo Tomás.
- Santivañez, V. R. (Miércoles de Diciembre de 2010). *Modelo didáctico b-learning*. Obtenido de Modelo didáctico b-learning: <http://modelodidacticoblearning.blogspot.com/2010/12/aprendizaje-colaborativo-una.html>
- Tapia, C. C. (1998). *Trabajar las habilidades sociales en educación infantil*. Madrid: Comunicación presentada en el Congreso de Madrid.
- Valdivieso, L. C. (2006). *Efectos de un Programa de Enseñanza de Habilidades Sociales*. Bogotá: Universidad la Granada.
- Valera, J. M. (2012). *Taller lúdico: Los valores de responsabilidad y tolerancia en las y los niños de Educación preescolar*. México: Universidad Pedagógica Nacional.
- Vargas, M., & Basten, M. (2013). *Aplicación de la propuesta para fortalecer la vivencia de los valores de la solidaridad y empatía con niños y niñas de 4 a 5 años de una institución privada de Heredia, por medio de talleres lúdicos creativos*. Costa Rica: Revista electrónica.
- Vargas, M., & Basten, M. (2013). *Aplicación de la propuesta para fortalecer la vivencia de los valores de solidaridad y empatía con niños y niñas de 4 a 5 años, de una institución privada de Heredia por medio de talleres lúdicos - creativos*. *Revista Electrónica Educare.*, Costa Rica.

- Vega, O. T., & Buitrago, A. D. (2012). *Aplicación de talleres lúdicos para el fomento de la autoestima en los niños que acuden a la ludoteca "Ama a la niñez" en Armenia*. Armenia: GI School.
- Velázquez, C. C. (2013). *Análisis de la implementación del aprendizaje cooperativo durante la escolarización obligatoria en el área de Educación Física*. Valladolid - España: Universidad de Valladolid.
- Verde, L. R. (2014). *Taller aprendiendo a convivir para el desarrollo de la habilidades sociales en los alumnos*. Trujillo: Universidad privada Antenor Orrego.
- Vizcarra, M. M. (2003). *Análisis de una experiencia de formación permanente en el deporte escolar a través de un programa de habilidades sociales*. San Sebastián: U.P.V E.H.U.
- Ysabel, V. L. (2014). *Taller aprendo a convivir para el desarrollo de habilidades sociales*. Verde, Loyola Ruth Isabel. Trujillo: Uninersidad Privada Antenor Obrego.

## **ANEXOS**

Anexo: 1



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES  
CHIMBOTE

**APLICACIÓN DE TALLERES LÚDICOS BASADOS EN EL ENFOQUE DEL APRENDIZAJE COOPERATIVO PARA MEJORAR LAS HABILIDADES SOCIALES EN LOS NIÑOS DE 3 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 86840 “MAESTRO DIVINO” DE WECRONCOCHA, DISTRITO DE ACOCHACA, PROVINCIA DE ASUNCIÓN, REGIÓN ÁNCASH, 2019.**

**Objetivo:** Determinar si la aplicación de talleres lúdicos basados en el enfoque del aprendizaje cooperativo mejora las habilidades sociales, en los niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa N° 86840 “Maestro Divino” de Wecroncocha, Distrito de Chacas, Provincia de Asunción, Región Ancash en el año académico 2019

**NOMBRE ORIGINAL DEL INSTRUMENTO:** La lista de cotejo.

**AUTOR:** Rosalía Aranda Redruello. Tendencias Pedagógicas. 12, 2007. 121

**VALIDACIÓN:** Validada por Isabel Paula Pérez en 1999, en la Universidad de Barcelona, España y adaptada por Ana Cecilia Ballena Gómez en 2010, en la Universidad San Ignacio de Loyola de Lima, Perú.

**EDAD Y ÁMBITO:** Niños y niñas en edad preescolar (3-5 años) en contextos educativos.

**ADMINISTRACIÓN:** Individual o colectiva.

**DURACIÓN:** Sin límite de tiempo.

**ESTRUCTURA:** La Escala de Apreciación de las Habilidades Sociales en la

Infancia está compuesta de un total de 18 ítems, agrupados respectivamente los cuales se presentan de la siguiente manera:

## La lista de cotejo

(validado por Aranda Rudruello Rosalía)

### Instrumento para medir las Habilidades Sociales

INSTITUCIÓN EDUCATIVA: ...																																						
N°	APELLIDOS Y NOMBRES	HABILIDADES SOCIALES																												TOTAL								
		Habilidades de autoestima						Habilidades de autonomía de cuidado personal e higiene.						Habilidades para las relaciones sociales						Habilidades de Lenguaje y comunicación																		
		Saluda cordialmente: ¡Buenos días!, ¡buenas tardes!, ¡hola!, y ¡adiós!		Identifica en personas de su entorno emociones		Identifica acciones positivas y negativas		Guarda los materiales de clase sin ayuda		Se lava las manos para comer sus alimentos.		Ata los cordones de los zapatos sin ayuda		Recuerda las tareas asignadas.		Reconoce a 5 compañeros por la voz		Respetar las normas del juego		Discrimina experiencias de conflicto		Muestra su trabajo a otros profesores y compañeros		Compartir juguetes de clase		Prestar atención a un cuento durante 5-10 minutos		Mantener una conversación durante 5 minutos			Respetar el turno de la palabra		Resaltar algunas frases en un cuento o grupo		Aportar opiniones propias en la clase.		Escuchar cuando habla otra persona	
		si	no	si	no	si	no	si	no	si	no	si	no	si	no	si	no	si	no	si	no	si	no	si	no	si	no	si	no		si	no	si	no	si	no		
1	...	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	...				
2	...																																	...				
3	...																																	...				
4	...																																		...			
5	...																																		...			
...	...																																		...			

Anexo: 2

PRUEBA PILOTO

n	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	suma		
E1	0	0	1	1	0	0	1	0	0	1	1	0	0	1	0	0	0	0	6		
E2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18		
E3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	17		
E4	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	14		
E5	0	0	0	1	1	0	1	0	0	0	1	1	0	1	0	0	1	0	7		
E6	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1	8		
E7	1	0	0	0	1	0	1	1	0	0	0	1	0	1	1	0	1	0	8		
PC	4	3	4	5	5	4	6	4	3	4	5	5	4	6	4	3	5	4	21.83673469		
PI	3	4	3	2	2	3	1	3	4	3	2	2	3	1	3	4	2	3		18	17
P	0.571	0.429	0.571	0.714	0.714	0.571	0.857	0.571	0.429	0.571	0.714	0.714	0.571	0.857	0.571	0.429	0.714	0.571			1.0588235
Q	0.429	0.571	0.429	0.286	0.286	0.429	0.143	0.429	0.571	0.429	0.286	0.286	0.429	0.143	0.429	0.571	0.286	0.429		17.878	0.8186916
P*Q	0.245	0.245	0.245	0.204	0.204	0.245	0.122	0.245	0.245	0.245	0.204	0.204	0.245	0.122	0.245	0.245	0.204	0.245	3.959		
n	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7			
																				kr20	0.77
																				Confiable	

Anexo 3:

**RESULTADO DE PRE TEST**

INSTITUCIÓN EDUCATIVA: 86840 "MAESTRO DIVINO" DE WECRONCOCHA																			
N	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	Suma
E1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	14
E2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	15
E3	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	1	0	8
E4	1	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	0	9
E5	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	0	10
E6	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	12
E7	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	13
E8	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	6
E9	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	11
E10	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	7
E11	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	1	10
E12	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	15
E13	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	8
PC	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	8.390533
PI	12	12	13	13	12	13	12	12	13	12	13	13	12	13	13	12	13	13	18
P	0.07692	0.07692	0	0	0.07692	0	0.07692	0.07692	0	0.07692	0	0	0.07692	0	0	0.07692	0	0	1.058823529
Q	0.92308	0.92308	1	1	0.92308	1	0.92308	0.92308	1	0.92308	1	1	0.92308	1	1	0.92308	1	1	7.822485207
P*Q	0.07101	0.07101	0	0	0.07101	0	0.07101	0.07101	0	0.07101	0	0	0.07101	0	0	0.07101	0	0	0.568047
N	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	
								Kr20	0.98714										

Anexo 4:

**RESULTADO DE POST TEST**

INSTITUCIÓN EDUCATIVA: 86840 "MAESTRO DIVINO" DE WECRONCOCHA																			
n	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	Suma
E1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	17
E2	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	14
E3	1	1	1	0	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	0	1	1	1	10
E4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18
E5	1	1	1	0	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	13
E6	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16
E7	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	13
E8	1	0	1	0	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12
E9	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16
E10	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15
E11	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	0	1	0	0	1	1	11
E12	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18
E13	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16
PC	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	6.248521
PI	12	12	13	13	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	18
P	0.076923	0.076923	0	0	0.076923	0.076923	0.076923	0.076923	0.076923	0.076923	0.076923	0.076923	0.076923	0.076923	0.076923	0.076923	0.076923	0.076923	1.058823529
Q	0.923077	0.923077	1	1	0.923077	0.923077	0.923077	0.923077	0.923077	0.923077	0.923077	0.923077	0.923077	0.923077	0.923077	0.923077	0.923077	0.923077	5.112426036
P*Q	0.071006	0.071006	0	0	0.071006	0.071006	0.071006	0.071006	0.071006	0.071006	0.071006	0.071006	0.071006	0.071006	0.071006	0.071006	0.071006	0.071006	0.818181818
N	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	
								Kr20	0.86631016										

Anexo 5:



---

UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES  
CHIMBOTE

**APLICACIÓN DE TALLERES LÚDICOS BASADOS EN EL  
ENFOQUE DEL APRENDIZAJE COOPERATIVO PARA  
MEJORAR LAS HABILIDADES SOCIALES EN LOS NIÑOS  
DE 3 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 86840  
“MAESTRO DIVINO” DE WECRONCOCHA, DISTRITO DE  
ACOHACA, PROVINCIA DE ASUNCIÓN, REGIÓN  
ÁNCASH, 2019.**

# Taller Lúdico

## 1. Fundamentación

La educación es un proceso de aprendizaje que se extiende a lo largo de toda la vida y no termina, por ello, se debe tener mucha atención en los niños, porque la base fundamental se les da desde los primeros años de vida, para que ellos puedan ser personas de ejemplo en diversos campos de la vida. “La educación, empezando por la atención y educación de los niños pequeños y prosiguiendo el peldaño de aprendizaje a lo largo de toda la vida, es primordial para la formación del individuo” (Dakar, 2000).

América Latina es uno de los países que se caracteriza como la región más desigual del mundo, porque las sociedades se encuentran altamente desintegradas y fragmentadas debido a la persistencia de la pobreza, lo cual genera altos índices de exclusión. A este respecto todos los países vienen realizando importantes esfuerzos por lograr el acceso universal a la educación básica y mejorar su calidad y equidad, sin embargo, aún persisten desigualdades educativas en función del origen socioeconómico y de la procedencia cultural, entre la zona rural y urbana y entre escuelas públicas y privadas, lo cual significa que la educación no está siendo capaz, en muchas circunstancias, de romper el círculo vicioso de la pobreza ni de ser un instrumento de movilidad social. (Rosa, 2005).

Especialmente en las zonas rurales aún existen niños con problemas de interacción y socialización; viven en condiciones limitadas que afectan su aprendizaje, en consecuencia, pasan a ser aislados por los demás y las habilidades sociales no son óptimas. Los niños no se desarrollan de manera abierta, dinámica y permanente que responda a los retos y necesidades sociales.

Es así que en nivel inicial se debe poner mucha atención, porque la carencia de las habilidades sociales es preocupante, como docentes nos toca erradicar todos los problemas y dificultades de las habilidades sociales, para que nuestros niños y niñas se desempeñen en el ámbito social, educativo, familiar de manera óptima.

Es así que se hallaron carencias de habilidades sociales en los niños de 3 años en la Institución Educativa N° 86840 “Maestro Divino” de Wecroncocha antes de aplicar el taller lúdico:

- El aislamiento de algunos niños en momentos de juego, diálogos y en otras actividades.
- La intolerancia ante las actitudes de sus compañeros/as.
- La impaciencia a los compañeros.
- Exclusión entre compañeros.
- No esperaban los turnos para hablar.
- No conversaban con los demás.
- Solucionaban los conflictos con los iguales de forma agresiva.
- Algunos no aceptaban las opiniones de sus compañeros, querían hablar ellos no más.
- Los niños no compartían los juegos, los materiales, las loncheras; no mostraban compañerismo, etc.
- No usaban las palabras mágicas: disculpa, permiso, gracias, por favor, lo siento.
- La dificultad de trabajar juntos, en equipo, ayudarse entre ellos, de dialogar con sus compañeros, darle un abrazo, la mano.

En base a las dificultades observadas luego de la aplicación del instrumento se propuso el taller lúdico para mejorar las habilidades sociales. Esta propuesta se fundamentó en la necesidad de mejorar las habilidades sociales.

## **2. Descripción**

El taller lúdico estuvo organizado en 10 sesiones de juegos divertidos y motivadores para favorecer el desarrollo de las habilidades sociales. Para cada sesión se cogieron los desempeños pertinentes del Diseño Curricular Nacional del Ministerio de Educación.

Asimismo, cada una de las sesiones se dividió en 3 momentos:

- **INICIO:** Se motivó a los niños con juegos cortos, cantos, dibujos en láminas grandes, rompecabezas, visita de personajes, la estrategia del candadito para hacer el silencio, las reglas y normas para que puedan disfrutar bien del juego. Fueron pequeñas motivaciones para incentivar a jugar a los niños y crear vínculos entre ellos.

**DESARROLLO:** La maestra explicó a los niños “**el juego**” a llevarse a cabo ese día. Los niños eligieron los materiales a utilizar y exploraron de manera libre las posibilidades que tienen con su uso. Después de entregar los materiales correspondientes se ejecutaron los juegos.

- **CIERRE:**  
Se realizó un recuento con los niños para compartir lo vivido en el taller lúdico. Ellos expresaron sus sentimientos y emociones en relación al juego de manera libre.

## **3. Objetivo**

El objetivo por el cual se realizó el taller lúdico fue: para que los niños mejoren el desarrollo de sus habilidades en socializarse, estableciendo relaciones con las personas

sin dificultades. Asimismo, se pretendió desarrollar la afirmación de su identidad, integración y equidad de género y la sociabilidad, trabajo en grupo, equipo, convivencia armoniosa entre todos, favoreciendo el proceso de maduración, crecimiento y autonomía.

Así mismo, que los niños exploren, experimenten, adquieran hábitos saludables, valores a través de actividades físicas, aprendan a convivir respetándose a sí mismo y a los demás, interactuar con el entorno. Que los niños puedan desarrollar no solo aspectos corporales, también, desarrollen sus capacidades expresivas, creativas, emocionales, sociales al relacionarse con su medio integralmente, comunicar y en todas sus dimensiones.

#### **4. Metodología de enseñanza**

Las sesiones impartidas del taller lúdico fueron prácticas, porque en cada sesión se utilizaron diversos **“Juegos”**, como **“el rey manda”**, **“animales”**, **“la rana curiosa”**, **“bandera” suiza**, **“el cartero”**, **“me gusta ayudar”**, **“compartir”**, **“mi pajarito”**, **“quita cola”**, **“animales”** y **“el lobo”**. Cada juego ha sido desarrollado grupalmente, en parejas y en distintos ámbitos espaciales como en el patio, salón, estadio. Se han empleado diversos materiales y recursos; tales como dibujos, música, videos, presencia de un personaje por cada sesión para motivar a los niños durante el juego, rompecabezas, cantos, tizas, témperas, imágenes, pelotas, pañoletas, títeres, collarines de colores, bolsas de basura, bloque de construcción, globos, animales de plástico, etc.

Las actividades lúdicas impartidas fueron herramientas fundamentales porque contribuyeron a mejorar el proceso de socialización en los niños, en el ámbito social relacionándose favorablemente con otras personas, interacción con el medio, integración de equidad de género y la sociabilidad, trabajo en equipo, adquisición de valores y

hábitos, equilibrio y control progresivo del cuerpo, afirmación de su identidad, convivir respetándose a sí mismo y a los demás, tolerancia, autorregulación de sus emociones , dominio de su espacio en relación con otros y los objetos y también su proceso de aprendizaje, en fin en el ámbito familiar, escolar y social.

## **5. Evaluación**

“La Educación Básica, en respuesta a los retos de la actualidad y a las diversas necesidades, intereses, aspiraciones, valores, modos de pensar, de interrelacionarse con el ambiente y formas de vida valoradas por nuestra sociedad” (Ministerio de Educación, 2016, pág. 7), procura formar a los estudiantes en lo ético, espiritual, cognitivo, afectivo, comunicativo, estético, corporal, ambiental, cultural y sociopolítico, a fin de lograr su realización plena en la sociedad.

Esta visión permite unificar criterios y establecer una ruta hacia resultados comunes que respeten nuestra diversidad social, cultural, biológica y geográfica. Estos aprendizajes constituyen el derecho a una educación de calidad y se vinculan a los cuatro ámbitos principales del desempeño que deben ser nutridos por la educación, señalados en la Ley General de Educación, tales como: desarrollo personal, ejercicio de la ciudadanía y vinculación al mundo del trabajo para afrontar los incesantes cambios en la sociedad y el conocimiento (Ministerio de Educación, 2016, pág. 7)

En este taller lúdico se usó como instrumento de evaluación lista de cotejo que estuvo constituida con indicadores que responden simultáneamente a las habilidades sociales. Los indicadores fueron evaluados de manera permanente, ya que la marcación a realizarse respecta “A” “B” “C”, para verificar logros, dificultades, destrezas, habilidades

y de esta manera tomar decisiones pertinentes para mejorar en los niños las habilidades sociales.



### TALLER DE APRENDIZAJE N° 01

#### I. DATOS INFORMATIVOS

- UGEL :Asunción
- INSTITUCIÓN EDUCATIVA :Maestro Divino de Wecroncocha.
- GRADO Y SECCIÓN :03 años
- INVESTIGADORA :López Pérez Hermelinda Violeta
- DOCENTE :Barreto Rodríguez Mercedes María

#### II. SELECCIÓN DE COMPETENCIAS, CAPACIDADES Y DESEMPEÑOS.

Título del taller: Aprendo ser amable con los demás jugando con las palabras mágicas.				
ÁREA	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
PERSONAL SOCIAL	Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Interactúa con todas las personas.</li> <li>• Construye normas, y asume acuerdos y leyes.</li> <li>• Participa acciones que promueven el bienestar común.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se relaciona con adultos y niños de su entorno en diferentes actividades del aula y juega en pequeños grupos. Ejemplo: Un niño, le propone jugar a otro niño.</li> </ul>	Lista de cotejo.

#### III. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOM.	PROCESOS PEDAGÓGICOS	RECURSOS	TIEMPO
INICIO	<p><b>Motivación</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Saludo y presentación.</li> <li>• La profesora les muestra videos de situaciones a acerca de las palabras mágicas. POR FAVOR, DISCULPE, GRACIAS Y PERMISO</li> <li>• El video se presenta uno por uno y en luego se realiza las interrogantes.</li> </ul> <p><b>Saberes previos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Qué situación hemos observado en este video?, ¿qué palabra se dice cuando hay que prestarnos algo?, ¿está bien la actitud del niño frente a su compañera?, ¿cómo debe ser nuestra actitud?</li> <li>• Así mismo se realiza las demás palabras mágicas.</li> </ul> <p><b>Conflicto cognitivo</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Proyector.</li> <li>• Laptop</li> </ul>	10m.

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Por qué hay que utilizar las palabras mágicas, por favor, disculpe, gracias y permiso? Se puede añadir los saludos.</li> </ul> <p><b>Propósito</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Hoy aprenderemos a utilizar las palabras mágicas a través de un juego.</li> <li>• Nos organizamos a través de los acuerdos que eligen los niños.</li> </ul>		
<b>DESARROLLO</b>	<p><b>PROBLEMATIZACIÓN</b></p> <p>Se ha observado que los niños no utilizan las palabras mágicas para dirigirse amablemente a sus compañeros.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Por qué hay que utilizar las palabras mágicas?</li> <li>• En una asamblea dialogamos el cómo solucionar el problema.</li> </ul> <p><b>BÚSQUEDA DE LA INFORMACIÓN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Los niños preguntan a la docente del aula o a los auxiliares el para qué sirven el uso de las palabras mágicas.</li> <li>• Se inicia el juego: La reina manda.</li> <li>• El juego consiste en que la profesora hace el papel de la reina y ella manda a los niños y niñas, ellos deben obedecer y hacer lo que les pide la reina. Por ejemplo: la reina manda a las niñas que se presten un color a uno de sus compañeros, la mochila, etc. También se puede pedir a que vayan a saludar a la otra profesora, así sucesivamente se realiza el juego.</li> <li>• Se les muestra imágenes en el cual se encuentran las escenas de las palabras mágicas y se reconoce a cuál de las palabras mágicas corresponden.</li> </ul> <p><b>TOMA DE DECISIONES</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Los niños con el apoyo de la maestra toman acuerdos para poner en práctica ante la sociedad.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cartuchera, chompas y otros.</li> </ul>	<b>30m</b>
<b>CIERRE</b>	<p>¿Qué aprendimos hoy?, ¿cómo hemos aprendido?, ¿Para qué hemos aprendido?, ¿qué materiales hemos usado?</p>		<b>5m</b>

### LISTA DE COTEJO

	N° DE ORDEN	DESEMPEÑOS	ÁREA: PERSONAL SOCIAL	
		APELLIDOS Y NOMBRES	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se relaciona con adultos y niños de su entorno en diferentes actividades del aula y juega en pequeños grupos. Ejemplo: Un niño, le propone jugar a otro niño</li> </ul>	
			SI	NO
	<b>1</b>	ARELLAN DURAN, Thyago Anthony		
	<b>2</b>	ARELLAN DURAN, Zulma Rosaly		
	<b>3</b>	CARRION GONZALES, Angelina Emily		
	<b>4</b>	CERNA CERNA, Jhan Carlos		
	<b>5</b>	HUAMAN SAAVEDRA, Paola Luzmila		
	<b>6</b>	HUAMAN SILVA, Dania Madelin		
	<b>7</b>	LAVERIANO GONZALES, Susy Berenice		
	<b>8</b>	LAVERIANO HUAMAN, Rufina Yamelin		
	<b>9</b>	LAVERIANO HUERTA, Tito Andres		
	<b>10</b>	LAVERIANO MACEDO, Jesisai Milalai		
	<b>11</b>	LAVERIANO NICOLAS, Carla Kiara		
	<b>12</b>	OBREGON CERNA, Tomas Jacobo		
	<b>13</b>	OBREGON GONZALES, Yunior Yomer		

## TALLER DE APRENDIZAJE N° 02

### I. DATOS INFORMATIVOS

- UGEL : Asunción
- INSTITUCIÓN EDUCATIVA : Maestro Divino de Wecroncocha.
- GRADO Y SECCIÓN : 03 años
- INVESTIGADORA : López Pérez Hermelinda Violeta
- DOCENTE : Barreto Rodríguez Mercedes María

### II. SELECCIÓN DE COMPETENCIAS, CAPACIDADES Y DESEMPEÑOS.

Título del taller: Conociendo a mis hermanos				
ÁREA	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
<b>PERSONAL SOCIAL</b>	Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Interactúa con todas las personas.</li> <li>• Construye normas, y asume acuerdos y leyes.</li> <li>• Participa acciones que promueven el bienestar común.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Participa en actividades grupales poniendo en práctica las normas de convivencia y los límites que conoce.</li> </ul>	Lista de cotejo.

### III. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOM.	PROCESOS PEDAGÓGICOS	RECURSOS	TIEMPO
INICIO	<p><b>Motivación</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Saludo.</li> <li>• La maestra invita a los niños a sentarse en círculo como para realizar una asamblea y se juega a tango tingo, que consiste en pasar la pelota al compañero del lado sucesivamente y cuando la profesora dice tengo, la pelota se queda en el niño que tiene la pelota; el niño que tiene la pelota comenta a sus compañeros de la mascota u otro animal de su preferencia y puede imitar el sonido que hace ese animal.</li> </ul> <p><b>Saberes previos</b> ¿A qué hemos jugado?, ¿cómo te has sentido al realizar la actividad?, ¿para qué nos servirá este juego?, ¿cómo creen que deben ser frente a los amigos, personas y compañeros?</p> <p><b>Conflicto cognitivo</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Qué sucedería si no nos comunicáramos?, ¿Cómo nos sentimos si no jugamos por un día entero con los amigos?</li> </ul> <p><b>Propósito</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Hoy aprenderemos a relacionarnos con los demás compañeros y amigos a través del juego de los animales.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pelota</li> </ul>	<b>10m.</b>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Nos organizamos a través de los acuerdos que eligen los niños.</li> </ul>		
<b>DESARROLLO</b>	<p><b>PROBLEMATIZACIÓN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se ha observado que en el momento de recreo algunos niños no querían jugar entre todos; solamente han jugado entre amigos y excluyen a los que no les simpatizan.</li> <li>• ¿Qué haremos para que todos sean como hermanos y sepan quererse?</li> <li>• Dialogamos sobre los acuerdos tomados para realizar bien la actividad programada.</li> </ul> <p><b>BÚSQUEDA DE LA INFORMACIÓN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Los niños interrogan a la otra profesora si son amigas con las demás maestras de la institución. Para realizar estas interrogantes la maestra los acompaña y les ayuda.</li> <li>• Luego se realiza el juego: Los animales.</li> <li>• Para realizar este juego se divide a los estudiantes en dos grupos iguales y a cada niño se le entrega una máscara de un animal y cuando la maestra pregona: ¡animales!, en ese momento cada niño debe buscar su pareja y cada pareja deben darse la mano, abrazo y sentarse juntos.</li> <li>• Así se continúa el juego intercambiando las imágenes, para que los niños puedan relacionarse con todos los demás.</li> </ul> <p><b>TOMA DE DECISIONES</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Los niños con el apoyo de la maestra toman decisiones que deben ser buenos con todos los compañeros.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Máscaras de animales.</li> </ul>	<b>30m</b>
<b>CIERRE</b>	<p>¿Qué juego hemos realizado?, ¿cómo nos hemos sentido al realizar el juego?, ¿Para qué hemos realizado este juego?, ¿qué materiales hemos usado?</p>		<b>5m</b>

### LISTA DE COTEJO

	N° DE ORDEN	DESEMPEÑOS  APELLIDOS Y NOMBRES	ÁREA: PERSONAL SOCIAL	
			• Participa en actividades grupales poniendo en práctica las normas de convivencia y los límites que conoce.	
			SI	NO
	1	ARELLAN DURAN, Thyago Anthony		
	2	ARELLAN DURAN, Zulma Rosaly		
	3	CARRION GONZALES, Angelina Emily		
	4	CERNA CERNA, Jhan Carlos		
	5	HUAMAN SAAVEDRA, Paola Luzmila		
	6	HUAMAN SILVA, Dania Madelin		
	7	LAVERIANO GONZALES, Susy Berenice		
	8	LAVERIANO HUAMAN, Rufina Yamelin		
	9	LAVERIANO HUERTA, Tito Andres		
	10	LAVERIANO MACEDO, Jesisai Milalai		
	11	LAVERIANO NICOLAS, Carla Kiara		
	12	OBREGON CERNA, Tomas Jacobo		
	13	OBREGON GONZALES, Yunior Yomer		

## TALLER DE APRENDIZAJE N° 03

### I. DATOS INFORMATIVOS

- UGEL :Asunción
- INSTITUCIÓN EDUCATIVA :N° 86840 “Maestro Divino” de Wecroncocha.
- GRADO Y SECCIÓN :03 años
- INVESTIGADORA :López Pérez Hermelinda Violeta
- DOCENTE :Barreto Rodríguez Mercedes María

### II. SELECCIÓN DE COMPETENCIAS, CAPACIDADES Y DESEMPEÑOS.

Título del taller: Jugando cuido a mi amigo o amiga.				
ÁREA	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
PERSONAL SOCIAL	Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Interactúa con todas las personas.</li> <li>• Construye normas, y asume acuerdos y leyes.</li> <li>• Participa acciones que promueven el bienestar común.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Participa en actividades grupales poniendo en práctica las normas de convivencia y los límites que conoce.</li> </ul>	Lista de cotejo.

### III. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOM.	PROCESOS PEDAGÓGICOS	RECURSOS	TIEMPO
INICIO	<p><b>Motivación</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Saludo.</li> <li>• La maestra invita a los niños a sentarse en círculo como para realizar una asamblea y se les muestra la lámina de los tres cerditos.</li> </ul> <p><b>Saberes previos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se pregunta: ¿qué observamos en la lámina?, ¿alguna vez han escuchado el cuento de los tres cerditos?, ¿lo quieren escuchar?</li> <li>• Luego la maestra les narra el cuento y en seguida realiza las siguientes interrogantes: ¿Cómo se llama el cuento?, ¿qué hacían los cerditos?, ¿qué hizo el lobo?, etc.</li> </ul> <p><b>Conflicto cognitivo</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿El lobo respetó a los tres cerditos?, ¿cómo debemos cuidarnos y respetarnos entre compañeros?, ¿el cerdito mayor cuidó de sus hermanitos?</li> </ul> <p><b>Propósito</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Hoy aprenderemos a cuidarnos y respetar entere todos a través de un juego.</li> <li>• Nos organizamos a través de los acuerdos que eligen los niños.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lámina de los cerditos.</li> </ul>	<b>10m.</b>

DESARROLLO	<p><b>PROBLEMATIZACIÓN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se ha observado que en el momento de recreo o juegos libres algunos niños no cuidan y no respetan a los demás compañeros.</li> <li>• ¿En qué momento debemos tener más cuidado y respetar a nuestros compañeros?, ¿de quiénes debemos tener más cuidado?</li> </ul> <p><b>BÚSQUEDA DE LA INFORMACIÓN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Los niños interrogan a la otra profesora: ¿de quiénes debemos tener más cuidado?</li> <li>• Luego se realiza el juego: El lobo.</li> <li>• Para realizar este juego hay que salir al patio y nos organizamos haciendo una ronda allí la maestra indica que en toda esa cancha los niños pueden correr sin empujarse, respetar a sus compañeros y cuidar de los más pequeños. Se inicia el juego con el canto: Juguemos en el bosque mientras el lobo no está, ¿lobo que estás haciendo? Cuando haya terminado de mencionar lo que estaba haciendo el lobo, este sale a atrapar a un niño y el niño atrapado se vuelve lobo, así sucesivamente hasta que hayan participado los niños, siempre respetando los acuerdos.</li> <li>• Se pide a los niños que se sienten en el piso y soplen como si estuvieran inflando un globo, despacio y luego más profundo. Se deja descansar unos 2 a 3 minutos.</li> <li>• Se vuelve al aula para comentar lo que se realizó: ¿qué les ha gustado de la actividad?, ¿han respetado y cuidado de los más pequeños?</li> <li>• Se les entrega una hoja bond, témperas y pinceles para que diseñen lo que más les ha gustado del juego.</li> </ul> <p><b>TOMA DE DECISIONES</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Los niños con el apoyo de la maestra toman decisiones: que es importante respetarnos, ser obedientes con nuestros padres, maestros y amigos, así podemos realizar diferentes actividades para ser sanos y fuertes.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ambiente del patio.</li> <li>• Hojas bond, témperas y pinceles.</li> </ul>	<b>30m</b>
CIERRE	<p>¿Qué juego hemos realizado?, ¿cómo nos hemos sentido al realizar el juego?, ¿Para qué hemos realizado este juego?, ¿cómo nos hemos sentido al terminar del juego?</p>		<b>5m</b>

### LISTA DE COTEJO

	N° DE ORDEN	DESEMPEÑOS  APELLIDOS Y NOMBRES	ÁREA: PERSONAL SOCIAL	
			• Participa en actividades grupales poniendo en práctica las normas de convivencia y los límites que conoce.	
			SI	NO
	1	ARELLAN DURAN, Thyago Anthony		
	2	ARELLAN DURAN, Zulma Rosaly		
	3	CARRION GONZALES, Angelina Emily		
	4	CERNA CERNA, Jhan Carlos		
	5	HUAMAN SAAVEDRA, Paola Luzmila		
	6	HUAMAN SILVA, Dania Madelin		
	7	LAVERIANO GONZALES, Susy Berenice		
	8	LAVERIANO HUAMAN, Rufina Yamelin		
	9	LAVERIANO HUERTA, Tito Andres		
	10	LAVERIANO MACEDO, Jesisai Milalai		
	11	LAVERIANO NICOLAS, Carla Kiara		
	12	OBREGON CERNA, Tomas Jacobo		
	13	OBREGON GONZALES, Yunior Yomer		

## TALLER DE APRENDIZAJE N° 04

### I. DATOS INFORMATIVOS

- UGEL :Asunción
- INSTITUCIÓN EDUCATIVA :N° 86840 “Maestro Divino” de Wecroncocha.
- GRADO Y SECCIÓN :03 años
- INVESTIGADORA :López Pérez Hermelinda Violeta
- DOCENTE :Barreto Rodríguez Mercedes María

### II. SELECCIÓN DE COMPETENCIAS, CAPACIDADES Y DESEMPEÑOS.

Título del taller: comunicándome aprendo a compartir.				
ÁREA	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
PERSONAL SOCIAL	Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Interactúa con todas las personas.</li> <li>• Construye normas, y asume acuerdos y leyes.</li> <li>• Participa acciones que promueven el bienestar común.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se relaciona con adultos y niños de su entorno en diferentes actividades del aula y juega en pequeños grupos. Ejemplo: Un niño, le propone jugar con bloques a otros niños. Construyen de manera conjunta una torre.</li> </ul>	Lista de cotejo.

### III. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOM.	PROCESOS PEDAGÓGICOS	RECURSOS	TIEMPO
INICIO	<p><b>Motivación</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Saludo.</li> <li>• La maestra invita a los niños a sentarse en círculo como para realizar una asamblea y se les narra el siguiente cuento.</li> <li>• Se observa una lámina del cuento.</li> </ul> <p><b>Saberes previos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se pregunta: ¿qué observan en esta lámina?, ¿Qué están haciendo los animalitos?, ¿será un cuento?, ¿lo quieren escuchar?</li> </ul> <p><b>Conflicto cognitivo</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿De qué creen que tratará el cuento?</li> </ul> <p><b>Propósito</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Hoy aprenderemos a comunicarnos y así aprenderemos a compartir.</li> <li>• Nos organizamos a través de los acuerdos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lámina del cuento.</li> </ul>	<b>10m.</b>
DESARROLLO	<p><b>PROBLEMATIZACIÓN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se ha observado que en el momento de recreo o juegos libres algunos niños no comparten sus cosas o sus loncheras a los que necesitan.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Hojas bond con imágenes de</li> </ul>	<b>30m</b>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿cómo podemos darnos cuenta si un compañero necesita de mi apoyo?</li> </ul> <p><b>BÚSQUEDA DE LA INFORMACIÓN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Los niños interrogan a la otra profesora: ¿cómo te das cuenta que la otra persona necesita de tu apoyo?</li> <li>• Luego se escucha la narración del cuento.</li> <li>• Los tres buenos amigos: Esta es la historia de los tres amigos, un pato, un ratón y un conejo. Cierta día salieron al campo en busca de sus alimentos. Don pato encontró tomates, cogió uno y luego 2 más para cada uno de sus amigos y los dejó en la puerta de su casa de sus amigos. Don ratón encontró un queso, comió un trozo y guardó 2 pedazos para sus amigos y los dejó en la puerta de la casa de Don pato y Don conejo. El tercero de los amigos encontró bastantes zanahorias, comió una de ellas y luego guardo para sus dos amigos y también las dejó en la casa de cada uno de ellos. A la mañana siguiente al abrir sus puertas se encontraron con la comida completa y decidieron llenos de alegría darse un banquete junto al río, ¡Qué casualidad! Los 3 se presentan en el mismo sitio con la misma comida, todos se dan cuenta de lo sucedido y se disponen a celebrar su amistad.</li> <li>• Se realiza las interrogantes de comprensión: ¿qué alimentos encontraron los animalitos?, ¿qué hicieron el pato, el conejo y el ratón cuando encontraron los alimentos?</li> <li>• Se pide a los niños que se sienten en el piso y soplen como si estuvieran inflando un globo, despacio y luego más ´profundo. Se deja descansar unos 2 a 3 minutos.</li> <li>• Luego se les explica a los niños que vamos a imaginar que estamos en el bosque o la granja (la profesora explica el escenario elegido) y que a la indicación de la maestra después del sonido del silbato, todos los niños caminarán como el pato, saltarán como el conejo o la rana, galoparán como el caballo, caminarán como el ratón. Se le explicará que deben moverse e imitar el sonido onomatopéyico de cada animal. La maestra los acompaña con un canto: Los patos caminan así, así, me muevo como el pato así, así, así. Se realiza esas actividades con todo el nombre de los animales.</li> <li>• Colorea los animales qué más les gustó.</li> </ul> <p><b>TOMA DE DECISIONES</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cada estudiante pondrá en práctica la comunicación y aprenderá a compartir.</li> </ul>	<p>animalitos, colores.</p>	
--	--	-----------------------------	--

<b>CIERRE</b>	¿Sobre qué trató el cuento?, ¿Qué juego hemos realizado?, ¿cómo nos hemos sentido al realizar el juego?, ¿Para qué hemos realizado este juego?, ¿cómo nos hemos sentido al terminar del juego?		<b>5m</b>
---------------	--	--	-----------

### LISTA DE COTEJO

	N° DE ORDEN	DESEMPEÑOS  APELLIDOS Y NOMBRES	ÁREA: PERSONAL SOCIAL	
			Se relaciona con adultos y niños de su entorno en diferentes actividades del aula y juega en pequeños grupos. Ejemplo: Un niño, le propone jugar con bloques a otros niños. Construyen de manera conjunta una torre.	
			SI	NO
	1	ARELLAN DURAN, Thyago Anthony		
	2	ARELLAN DURAN, Zulma Rosaly		
	3	CARRION GONZALES, Angelina Emily		
	4	CERNA CERNA, Jhan Carlos		
	5	HUAMAN SAAVEDRA, Paola Luzmila		
	6	HUAMAN SILVA, Dania Madelin		
	7	LAVERIANO GONZALES, Susy Berenice		
	8	LAVERIANO HUAMAN, Rufina Yamelin		
	9	LAVERIANO HUERTA, Tito Andres		
	10	LAVERIANO MACEDO, Jesisai Milalai		
	11	LAVERIANO NICOLAS, Carla Kiara		
	12	OBREGON CERNA, Tomas Jacobo		
	13	OBREGON GONZALES, Yuniór Yomer		

## TALLER DE APRENDIZAJE N° 05

### I. DATOS INFORMATIVOS

- UGEL :Asunción
- INSTITUCIÓN EDUCATIVA :N° 86840 “Maestro Divino” de Wecroncocha.
- GRADO Y SECCIÓN :03 años
- INVESTIGADORA :López Pérez Hermelinda Violeta
- DOCENTE :Barreto Rodríguez Mercedes María

### II. SELECCIÓN DE COMPETENCIAS, CAPACIDADES Y DESEMPEÑOS.

Título del taller: Jugando sigo las instrucciones				
ÁREA	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
PERSONAL SOCIAL	Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Interactúa con todas las personas.</li> <li>• Construye normas, y asume acuerdos y leyes.</li> <li>• Participa acciones que promueven el bienestar común.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Participa en actividades grupales poniendo en práctica las normas de convivencia y los límites que conoce.</li> </ul>	Lista de cotejo.

### III. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOM.	PROCESOS PEDAGÓGICOS	RECURSOS	TIEMPO
INICIO	<p><b>Motivación</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Saludo de la mañana.</li> <li>• Se inicia la actividad presentándoles como sorpresa los materiales de juego.</li> </ul> <p><b>Saberes previos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se pregunta: ¿qué habrá en esta bolsa?, ¿quieren descubrir lo que hay en esta bolsa?, ¿para qué creen que servirá este balde?, ¿de qué color es?</li> <li>• <b>Conflicto cognitivo</b></li> <li>• ¿Para qué creen que servirá estos materiales?, ¿cómo creen que lo utilizaremos?</li> </ul> <p><b>Propósito</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Hoy aprenderemos a respetar las reglas durante el juego.</li> <li>• Nos organizamos a través de los acuerdos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 3 valdes</li> <li>• Pelotitas de trapo o hechos de papel reciclaje.</li> </ul>	<b>10m.</b>
DESARROLLO	<p><b>PROBLEMATIZACIÓN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se ha observado que en el momento de las actividades la gran mayoría de los niños al momento de los juegos no respetan las reglas o las instrucciones.</li> <li>• ¿Qué es lo que sucede cuando en el juego no respetamos las reglas y las instrucciones?</li> </ul> <p><b>BÚSQUEDA DE LA INFORMACIÓN</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Hojas bond con imágenes de animalitos, colores.</li> <li>• Colores, papel bond.</li> </ul>	<b>30m</b>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Los niños interrogan a la otra profesora: ¿qué sucede si en el juego no respeto las reglas y las instrucciones?</li> <li>• Los estudiantes se preparan para salir el campo, pero antes les recordamos los acuerdos.</li> <li>• En el patio nos organizamos de forma ordenada haciendo un círculo para escuchas las instrucciones y las reglas del juego, para ello se les muestra, el juego para que los niños observen y al mismo tiempo se le expresa bien las reglas de juego.</li> <li>• Respetar los turnos en el momento del juego, ser ordenados, no empujar al compañero, no pelear, no poner las pelotitas en el balde del otro grupo.</li> <li>• Para realizar el juego nos formamos en tres grupos, cada grupo tienen sus respectivos baldes y pelotitas. Luego se colocan tras del círculo y el balde se encuentra en un punto distante y los niños deben calar las pelotitas en sus respectivos baldes al sonido del silbato, siempre de atrás de la línea, gana el equipo que pone más pelotitas al balde después del sonido del siguiente silbato.</li> <li>• Relajación después del juego</li> <li>• Se va al salón y se diseña lo que más nos gustó del juego.</li> </ul> <p><b>TOMA DE DECISIONES</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• En conjunto llegamos al acuerdo que divertirnos mejor hay que respetar las reglas del juego y los acuerdos dados.</li> </ul>		
<b>CIERRE</b>	<p>¿Qué juego hemos realizado?, ¿cómo nos hemos sentido al realizar el juego?, ¿Para qué hemos realizado este juego?, ¿cómo nos hemos sentido al terminar del juego?, ¿qué hubiera sucedido si no respetábamos las reglas del juego?</p>		<b>5m</b>

## LISTA DE COTEJO

	N° DE ORDEN	DESEMPEÑOS	ÁREA: PERSONAL SOCIAL	
		APELLIDOS Y NOMBRES	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Participa en actividades grupales poniendo en práctica las normas de convivencia y los límites que conoce.</li> </ul>	
			SI	NO
	1	ARELLAN DURAN, Thyago Anthony		
	2	ARELLAN DURAN, Zulma Rosaly		
	3	CARRION GONZALES, Angelina Emily		
	4	CERNA CERNA, Jhan Carlos		
	5	HUAMAN SAAVEDRA, Paola Luzmila		
	6	HUAMAN SILVA, Dania Madelin		
	7	LAVERIANO GONZALES, Susy Berenice		
	8	LAVERIANO HUAMAN, Rufina Yamelin		
	9	LAVERIANO HUERTA, Tito Andres		
	10	LAVERIANO MACEDO, Jesisai Milalai		
	11	LAVERIANO NICOLAS, Carla Kiara		
	12	OBREGON CERNA, Tomas Jacobo		
	13	OBREGON GONZALES, Yuniór Yomer		

## TALLER DE APRENDIZAJE N° 06

### I. DATOS INFORMATIVOS

- UGEL :Asunción
- INSTITUCIÓN EDUCATIVA :N° 86840 “Maestro Divino” de Wecroncocha.
- GRADO Y SECCIÓN :03 años
- INVESTIGADORA :López Pérez Hermelinda Violeta
- DOCENTE :Barreto Rodríguez Mercedes María

### II. SELECCIÓN DE COMPETENCIAS, CAPACIDADES Y DESEMPEÑOS.

Título del taller: Me divierto cambiándome la chompa con mi compañero.				
ÁREA	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
PERSONAL SOCIAL	Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Interactúa con todas las personas.</li> <li>• Construye normas, y asume acuerdos y leyes.</li> <li>• Participa acciones que promueven el bienestar común.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Participa en actividades grupales poniendo en práctica las normas de convivencia y los límites que conoce.</li> </ul>	Lista de cotejo.

### III. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOM.	PROCESOS PEDAGÓGICOS	RECURSOS	TIEMPO
INICIO	<p><b>Motivación</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Saludo de la mañana.</li> <li>• Se presenta una adivinanza para que los estudiantes busquen la respuesta: Soy de piel o paño gordo y me adhiero a tu cuerpo para abrigarte. ¿qué es?</li> </ul> <p><b>Saberes previos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se pregunta: ¿Qué creen que será la respuesta?, ¿qué prenda abriga más?</li> <li>• <b>Conflicto cognitivo</b></li> <li>• ¿Podemos jugar con nuestras prendas de vestir?,</li> <li>• <b>Propósito:</b> Hoy nos apoyaremos a nuestros compañeros si vemos que necesita durante el juego.</li> <li>• Nos organizamos a través de los acuerdos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cartel de la adivinanza</li> </ul>	<b>10m.</b>
DESARROLLO	<p><b>PROBLEMATIZACIÓN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se ha observado que los estudiantes en el momento de las actividades la gran mayoría no se apoyan y no integran a sus compañeros en los diversos juegos.</li> <li>• ¿qué hacen cuando ustedes no logran ponerse la chompa o cualquier prenda de vestir?, ¿a quién piden ayuda?, ¿cómo debe ser nuestra actitud frente a los que necesitan de nuestro apoyo?</li> </ul> <p><b>BÚSQUEDA DE LA INFORMACIÓN</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dos chompas</li> <li>• Tiza</li> </ul>	<b>30m</b>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Cada estudiante opina y la maestra escribe en la pizarra, luego van a preguntar a las auxiliares si ellas se ayudan cuando necesitan apoyo la otra compañera.</li> <li>•Los estudiantes se preparan para salir el campo, pero antes les recordamos los acuerdos.</li> <li>•En el patio nos organizamos de forma ordenada y los dividimos en dos grupos y nos ordenamos en fila para escuchar las indicaciones del juego.</li> <li>•Se les da las indicaciones respectivas del juego, para ello me hago ayudar por la profesora del aula para hacer la primera prueba del juego, así los niños observan para luego realizar el juego.</li> <li>•Para realizar este juego hay que tener ya trazada dos líneas, una al extremo de la cancha que es el punto de salida y la otra en el otro extremo que es el punto de llegada.</li> <li>•El juego consiste en que el niño o niña lleva puesta la chompa y corre al otro extremo de la cancha y allí se quita la chompa y se la da a otro compañero, y él no puede empezar a correr hasta que la tenga puesta la chompa, pueden ayudarse si ven que es necesario y se deja que el niño elija a sus compañeros para darle la chompa, pero la maestra debe estar de atenta si todos juegan.</li> <li>•Cada grupo se dividen en dos equipos y se colocan en extremo de cada línea, o sea frente a su mismo equipo y realizan la actividad según las indicaciones de la profesora.</li> <li>•Después del juego, todos se tiran al piso y se relajan.</li> <li>•En el salón diseñan lo que más les gustó del juego.</li> </ul> <p><b>TOMA DE DECISIONES</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>•En conjunto llegamos al acuerdo que es necesario apoyarnos cuando vemos que otros lo necesitan e integrar a nuestros grupos sin discriminarlos.</li> </ul>		
CIERRE	¿Qué juego hemos realizado?, ¿cómo nos hemos sentido al realizar el juego?, ¿Para qué hemos realizado este juego?, ¿cómo nos hemos sentido al terminar del juego?, ¿qué hubiera sucedido si no nos ayudábamos?		5m

## LISTA DE COTEJO

	N° DE ORDEN	DESEMPEÑOS		
		ÁREA: PERSONAL SOCIAL		
		Participa en actividades grupales poniendo en práctica las normas de convivencia y los límites que conoce.		
	APELLIDOS Y NOMBRES	SI	NO	
	1	ARELLAN DURAN, Thyago Anthony		
	2	ARELLAN DURAN, Zulma Rosaly		
	3	CARRION GONZALES, Angelina Emily		
	4	CERNA CERNA, Jhan Carlos		
	5	HUAMAN SAAVEDRA, Paola Luzmila		
	6	HUAMAN SILVA, Dania Madelin		
	7	LAVERIANO GONZALES, Susy Berenice		
	8	LAVERIANO HUAMAN, Rufina Yamelin		
	9	LAVERIANO HUERTA, Tito Andres		
	10	LAVERIANO MACEDO, Jesisai Milalai		
	11	LAVERIANO NICOLAS, Carla Kiara		
	12	OBREGON CERNA, Tomas Jacobo		
	13	OBREGON GONZALES, Yuniór Yomer		

## TALLER DE APRENDIZAJE N° 07

### I. DATOS INFORMATIVOS

- UGEL :Asunción
- INSTITUCIÓN EDUCATIVA :N° 86840 “Maestro Divino” de Wecroncocha.
- GRADO Y SECCIÓN :03 años
- INVESTIGADORA :López Pérez Hermelinda Violeta
- DOCENTE :Barreto Rodríguez Mercedes María

### II. SELECCIÓN DE COMPETENCIAS, CAPACIDADES Y DESEMPEÑOS.

Título del taller: Me divierto en los juegos grupales.				
ÁREA	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
PERSONAL SOCIAL	Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Interactúa con todas las personas.</li> <li>• Construye normas, y asume acuerdos y leyes.</li> <li>• Participa acciones que promueven el bienestar común.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Participa en actividades grupales poniendo en práctica las normas de convivencia y los límites que conoce.</li> </ul>	Lista de cotejo.

### III. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOM.	PROCESOS PEDAGÓGICOS	RECURSOS	TIEMPO
INICIO	<p><b>Motivación</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Saludo de la mañana.</li> <li>• Se presenta dos láminas en las cuales se presenta dos situaciones, en una donde un grupo de niños trabajan de una forma ordenada, mientras que en la otra el grupo de niños en el cual se observa el desorden y que hacen por su cuenta.</li> </ul> <p><b>Saberes previos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se pregunta: ¿Qué hacen los niños en el primer cartel?, ¿cómo están organizados?, ¿están ordenados?, ¿en la otra lámina como están trabajando?, respetan el orden?, ¿será importante trabajar en grupo?</li> <li>• <b>Conflicto cognitivo</b></li> <li>• ¿Para trabajar de una forma ordenada en grupo, qué debemos tener en cuenta?,</li> <li>• <b>Propósito:</b> Hoy aprenderemos a trabajar en grupo, respetando el orden.</li> <li>• Nos organizamos a través de los acuerdos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Carteles</li> </ul>	<b>10m.</b>
DESARROLLO	<p><b>PROBLEMATIZACIÓN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se observa el desorden en la gran mayoría de los niños en los momentos de trabajos grupales.</li> <li>• Dialogamos con los niños sobre los desórdenes que se realiza en los momentos de las diversas actividades del</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Vestidos de la araña amarilla.</li> <li>• Pañueletas amarillas</li> </ul>	<b>30m</b>

	<p>aula. ¿cómo debe ser nuestra actitud o qué debemos hacer para trabajar de una forma ordenada?</p> <p><b>BÚSQUEDA DE LA INFORMACIÓN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cada estudiante opina y la maestra escribe en la pizarra, luego van a preguntar a las auxiliares: ¿cómo debe ser nuestra actitud o qué debemos hacer para trabajar de una forma ordenada?</li> <li>• Luego nos organizamos para realizar la siguiente actividad y siempre teniendo en cuenta nuestros acuerdos.</li> <li>• En el patio nos organizamos de forma ordenada y nos ordenamos en fila para escuchar las indicaciones del juego la araña amarilla.</li> <li>• Se les da las indicaciones respectivas del juego, para ello me hago ayudar por la profesora del aula para hacer la primera prueba del juego, así los niños observan para luego realizar el juego.</li> <li>• El juego consiste en que la profesora hace el papel de la araña amarilla y grita del otro extremo de la cancha a los niños: ¿Niños tiene miedo a la amarilla verde?, ellos responden: ¡Noooo!,- ¿por qué?, - porque eres chiquita... así sucesivamente hasta que dice: ¿tienen miedo a la araña amarilla?, frente a esta pregunta los niños deben responder: Siiiiii y en ese momento los niños empiezan a correr hacia el otro extremo de la cancha buscando de no dejarse atrapar por la maraña amarilla y la araña amarilla va a sus encuentros y busca de atrapar a los niños; los niños atrapados por la araña se convierten en arañas y ellas ya empiezan a gritar junto con la araña y así sucesivamente se continúa el juego hasta terminar atrapar a los niños y se puede seguir realizando el juego con los últimos que no se logra atrapar que se vuelvan en arañas amarillas y las arañas se convierten en niños para atrapar.</li> <li>• Después del juego, todos se tiran al piso y se relajan.</li> <li>• En el salón diseñan lo que más les gustó del juego.</li> </ul> <p><b>TOMA DE DECISIONES</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• En conjunto llegamos al acuerdo que es necesario tener en cuenta el orden, porque en el desorden no podemos trabajar bien y podríamos ocasionar algún accidente, por eso hay que trabajar con cuidado respetando el orden.</li> </ul>	<p>para los niños.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Papel bond y colores.</li> </ul>	
<b>CIERRE</b>	<p>¿Qué juego hemos realizado?, ¿cómo nos hemos sentido al realizar el juego?, ¿Para qué hemos realizado este juego?, ¿cómo nos hemos sentido al terminar del</p>		<b>5m</b>

	juego?, ¿qué hubiera sucedido si no respetábamos el orden?		
--	--	--	--

### LISTA DE COTEJO

	N° DE ORDEN	DESEMPEÑOS  APELLIDOS Y NOMBRES	ÁREA: PERSONAL SOCIAL	
			Participa en actividades grupales poniendo en práctica las normas de convivencia y los límites que conoce.	
			SI	NO
	1	ARELLAN DURAN, Thyago Anthony		
	2	ARELLAN DURAN, Zulma Rosaly		
	3	CARRION GONZALES, Angelina Emily		
	4	CERNA CERNA, Jhan Carlos		
	5	HUAMAN SAAVEDRA, Paola Luzmila		
	6	HUAMAN SILVA, Dania Madelin		
	7	LAVERIANO GONZALES, Susy Berenice		
	8	LAVERIANO HUAMAN, Rufina Yamelin		
	9	LAVERIANO HUERTA, Tito Andres		
	10	LAVERIANO MACEDO, Jesisai Milalai		
	11	LAVERIANO NICOLAS, Carla Kiara		
	12	OBREGON CERNA, Tomas Jacobo		
	13	OBREGON GONZALES, Yuniór Yomer		

## TALLER DE APRENDIZAJE N° 08

### I. DATOS INFORMATIVOS

- UGEL :Asunción
- INSTITUCIÓN EDUCATIVA :N° 86840 “Maestro Divino” de Wecroncocha.
- GRADO Y SECCIÓN :03 años
- INVESTIGADORA :López Pérez Hermelinda Violeta
- DOCENTE :Barreto Rodríguez Mercedes María

### II. SELECCIÓN DE COMPETENCIAS, CAPACIDADES Y DESEMPEÑOS.

Título del taller: Me divierto conociendo los estados de ánimo.				
ÁREA	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
PERSONAL SOCIAL	Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Interactúa con todas las personas.</li> <li>• Construye normas, y asume acuerdos y leyes.</li> <li>• Participa acciones que promueven el bienestar común.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se relaciona con adultos y niños de su entorno en diferentes actividades del aula y juega en pequeños grupos.</li> </ul>	Lista de cotejo.

### III. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOM.	PROCESOS PEDAGÓGICOS	RECURSOS	TIEMPO
INICIO	<p><b>Motivación</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Saludo de la mañana.</li> <li>• Se presenta dos láminas en las cuales se presenta dos situaciones a cerca de los estados de ánimo, en una de las láminas una niña alegre, mientras que en la otra un niño triste.</li> <li>• <b>Saberes previos</b></li> <li>• Se realiza las siguientes interrogantes: ¿Cómo está la niña en el primer cartel?, ¿por qué creen que estará alegre?, ¿cómo está el niño en el segundo cartel?, ¿por qué creen que estará triste?</li> <li>• <b>Conflicto cognitivo</b></li> <li>• ¿Cómo nos damos cuenta que un niño está triste, molesto y alegre?, ¿qué debemos hacer cuando un compañero está triste o molesto?</li> <li>• <b>Propósito:</b> Hoy aprenderemos a reconocer las manifestaciones distintas de los estados de ánimo y frente a ello cómo debe ser nuestra actitud.</li> <li>• Nos organizamos a través de los acuerdos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Carteles</li> </ul>	<b>10m.</b>
DESARROLLO	<p><b>PROBLEMATIZACIÓN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se observa que la gran mayoría de los niños no logran distinguir los estados de ánimo y no saben cómo actuar frente a estas situaciones.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Papel bond y colores.</li> </ul>	<b>30m</b>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Cómo debe ser nuestra actitud o qué debemos hacer cuando un compañero está triste o molesto?, ¿cómo nos damos cuenta cuando alguien está triste, molestos o alegre?</li> </ul> <p><b>BÚSQUEDA DE LA INFORMACIÓN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cada estudiante opina y la maestra escribe en la pizarra, luego van a preguntar a las auxiliares.</li> <li>• Luego se comenta en el salón y la profesora escribe todo el aporte de los estudiantes.</li> <li>• Se observa un video en el cual se muestra situaciones de reacción de tristeza, amargo y alegre: el pastor mentiroso.</li> <li>• Luego nos organizamos para realizar la siguiente actividad y siempre teniendo en cuenta nuestros acuerdos.</li> <li>• En el patio nos organizamos de forma ordenada y nos ordenamos en fila para escuchar las indicaciones del juego.</li> <li>• Se les da las indicaciones respectivas del juego, para ello me hago ayudar por la profesora del aula para hacer la primera prueba del juego, así los niños observan para luego realizar el juego.</li> <li>• El juego consiste en que primero debemos ubicarnos en la parte lateral de la cancha y la maestra se encuentra al opuesto de la cancha y se cubre la cara mirando hacia la pared y cuenta, mientras cuenta los niños corren y si dice estatuas tristes, los niños deben quedarse como quedaron en ese momento, e imitando el rostro de ánimo de triste, así sucesivamente.</li> <li>• Después del juego, todos se tiran al piso y se relajan.</li> <li>• En el salón diseñan lo que más les gustó del juego.</li> </ul> <p><b>TOMA DE DECISIONES</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• En conjunto llegamos al acuerdo que es necesario poner atención fijarnos en el estado de ánimo de nuestros compañeros y actuar de una manera adecuada según la situación. Si está triste no burlarse o reírse, más bien acercarnos y preguntarle el porqué está triste o molesto y si está alegre si nos pudiera compartir su alegría comentándonos el suceso.</li> </ul>		
<b>CIERRE</b>	<p>¿Qué juego hemos realizado?, ¿cómo nos hemos sentido al realizar el juego?, ¿Para qué hemos realizado este juego?, ¿cómo nos hemos sentido al terminar del juego?, ¿qué sucedería si no reconoceríamos los estados de ánimo?</p>		<b>5m</b>

### LISTA DE COTEJO

	N° DE ORDEN	DESEMPEÑOS	ÁREA: PERSONAL SOCIAL	
		APELLIDOS Y NOMBRES	Se relaciona con adultos y niños de su entorno en diferentes actividades del aula y juega en pequeños grupos.	
			SI	NO
	<b>1</b>	ARELLAN DURAN, Thyago Anthony		
	<b>2</b>	ARELLAN DURAN, Zulma Rosaly		
	<b>3</b>	CARRION GONZALES, Angelina Emily		
	<b>4</b>	CERNA CERNA, Jhan Carlos		
	<b>5</b>	HUAMAN SAAVEDRA, Paola Luzmila		
	<b>6</b>	HUAMAN SILVA, Dania Madelin		
	<b>7</b>	LAVERIANO GONZALES, Susy Berenice		
	<b>8</b>	LAVERIANO HUAMAN, Rufina Yamelin		
	<b>9</b>	LAVERIANO HUERTA, Tito Andres		
	<b>10</b>	LAVERIANO MACEDO, Jesisai Milalai		
	<b>11</b>	LAVERIANO NICOLAS, Carla Kiara		
	<b>12</b>	OBREGON CERNA, Tomas Jacobo		
	<b>13</b>	OBREGON GONZALES, Yuniór Yomer		

## TALLER DE APRENDIZAJE N° 09

### I. DATOS INFORMATIVOS

- UGEL :Asunción
- INSTITUCIÓN EDUCATIVA :N° 86840 “Maestro Divino” de Wecroncocha.
- GRADO Y SECCIÓN :03 años
- INVESTIGADORA :López Pérez Hermelinda Violeta
- DOCENTE :Barreto Rodríguez Mercedes María

### II. SELECCIÓN DE COMPETENCIAS, CAPACIDADES Y DESEMPEÑOS.

Título del taller: Escucho con atención.				
ÁREA	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
PERSONAL SOCIAL	Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Interactúa con todas las personas.</li> <li>• Construye normas, y asume acuerdos y leyes.</li> <li>• Participa acciones que promueven el bienestar común.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Participa en actividades grupales poniendo en práctica las normas de convivencia y los límites que conoce.</li> </ul>	Lista de cotejo.

### III. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOM.	PROCESOS PEDAGÓGICOS	RECURSOS	TIEMPO
INICIO	<p><b>Motivación</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Saludo de la mañana.</li> <li>• Presentar un pequeño juego para motivarlos: El barco se hunde.</li> <li>• Este juego consiste en que la profesora les invita a los niños y niñas a subirse en el barco imaginariamente y viajan, pero en el recorrido la maestra que hace el papel del marinero dice: niños está corriendo mucho viento y las olas crecen, el barco está por hundirse, agárrense en parejas de dos, de tres...</li> </ul> <p><b>Saberes previos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se pregunta: ¿les ha gustado el juego?, ¿quiénes se quedaron solos?, ¿cuándo hay mucha bulla nos dejamos entender?, ¿qué debemos hacer cuando alguien da la indicación?</li> <li>• <b>Conflicto cognitivo</b></li> <li>• ¿Será correcto gritar, hablar todos a la vez cuando alguien da las indicaciones ?,</li> <li>• <b>Propósito:</b> Hoy nos aprenderemos a escuchar con atención a los demás cuando hablan o dan sus opiniones los demás.</li> <li>• Nos organizaremos a través de los acuerdos.</li> </ul>		<b>10m.</b>
DESARROLLO	<b>PROBLEMATIZACIÓN</b>	• Cancha	<b>30m</b>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se ha observado que algunos estudiantes no prestan atención cuando los demás compañeros opinan.</li> <li>• ¿Será bueno que hablemos todos al mismo tiempo en nuestro salón?, ¿Qué sucede cuando todos hablamos en el salón?</li> </ul> <p><b>BÚSQUEDA DE LA INFORMACIÓN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Nos acercamos donde la profesora del aula para hacerle las interrogantes, para así informarnos: ¿qué pasa cuando los niños hacemos bulla y desorden?, ¿cómo debe ser nuestra actitud?</li> <li>• Jugamos a los carteros en el patio de la institución, para ello la cancha ya está lista con señales.</li> <li>• Recordamos los acuerdos, para realizar bien el juego</li> <li>• individuales, puede ser cojines o un simple papel.</li> <li>• El juego consiste en que la maestra inicia haciendo el papel del cartero, mientras que los niños se encuentran sentados en sus respectivos sitios en círculo; la maestra inicia diciendo: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Niños ha llegado una carta.</li> <li>- ¿para quién</li> <li>- Para todos los niños que tiene los zapatos negros.</li> </ul> </li> <li>• En ese momento todos los niños que tienen el zapato negro se levantan y deben intercambiar los asientos, nadie se queda en el mismo sitio y la maestra también busca su asiento, pierde el niño que queda sin asiento y el niño que quedó sin el asiento hace el papel del cartero, así sucesivamente.</li> <li>• Ejemplos para que pueda decir el cartero: todas la que tienen trenzas, para los que están usando lentes, para los que tienen zapatillas.</li> <li>• Recordamos si hemos sabido escuchar y si hemos respetado las opiniones de los estudiantes.</li> </ul> <p><b>TOMA DE DECISIONES</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• En conjunto llegamos al acuerdo que es necesario escuchar con atención a los demás y respetar las opiniones de los niños.</li> <li>• Diseñamos lo que nos ha gustado del juego.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tiza para señalar los asientos de cada niño.</li> </ul>	
<b>CIERRE</b>	<p>¿Qué juego hemos realizado?, ¿cómo nos hemos sentido al realizar el juego?, ¿Para qué hemos realizado este juego?, ¿cómo nos hemos sentido al terminar del juego?, ¿qué hubiera sucedido si no nos escuchábamos?</p>		<b>5m</b>

## LISTA DE COTEJO

	N° DE ORDEN	DESEMPEÑOS	ÁREA: PERSONAL SOCIAL	
		APELLIDOS Y NOMBRES	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Participa en actividades grupales poniendo en práctica las normas de convivencia y los límites que conoce.</li> </ul>	
			SI	NO
	<b>1</b>	ARELLAN DURAN, Thyago Anthony		
	<b>2</b>	ARELLAN DURAN, Zulma Rosaly		
	<b>3</b>	CARRION GONZALES, Angelina Emily		
	<b>4</b>	CERNA CERNA, Jhan Carlos		
	<b>5</b>	HUAMAN SAAVEDRA, Paola Luzmila		
	<b>6</b>	HUAMAN SILVA, Dania Madelin		
	<b>7</b>	LAVERIANO GONZALES, Susy Berenice		
	<b>8</b>	LAVERIANO HUAMAN, Rufina Yamelin		
	<b>9</b>	LAVERIANO HUERTA, Tito Andres		
	<b>10</b>	LAVERIANO MACEDO, Jesisai Milalai		
	<b>11</b>	LAVERIANO NICOLAS, Carla Kiara		
	<b>12</b>	OBREGON CERNA, Tomas Jacobo		
	<b>13</b>	OBREGON GONZALES, Yuniór Yomer		

## TALLER DE APRENDIZAJE N° 10

### I. DATOS INFORMATIVOS

- UGEL :Asunción
- INSTITUCIÓN EDUCATIVA :N° 86840 “Maestro Divino” de Wecroncocha.
- GRADO Y SECCIÓN :03 años
- INVESTIGADORA :López Pérez Hermelinda Violeta
- DOCENTE :Barreto Rodríguez Mercedes María

### II. SELECCIÓN DE COMPETENCIAS, CAPACIDADES Y DESEMPEÑOS.

Título del taller: Me gusta compartir.				
ÁREA	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
PERSONAL SOCIAL	Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Interactúa con todas las personas.</li> <li>• Construye normas, y asume acuerdos y leyes.</li> <li>• Participa acciones que promueven el bienestar común.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Colabora en el cuidado del uso de recursos, materiales y espacios compartidos.</li> </ul>	Lista de cotejo.

### III. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOM.	PROCESOS PEDAGÓGICOS	RECURSOS	TIEMPO
INICIO	<p><b>Motivación</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Saludo de la mañana.</li> <li>• La profesora presenta un presente en forma de sorpresa.</li> <li>• Junto con los estudiantes descubren la sorpresa.</li> </ul> <p><b>Saberes previos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se pregunta: ¿Qué juego es, conocen este juego?, ¿para qué sirven las rompecabezas?, ¿quieren jugar con las rompecabezas?, ¿solo tengo 4 rompecabezas cómo podemos organizarnos para poder jugar todos?</li> <li>• <b>Conflicto cognitivo</b></li> <li>• ¿Podemos organizarnos en grupo?, ¿cómo nos dividimos?</li> <li>• Los niños opinan y la maestra escribe en la pizarra las opiniones de los niños.</li> <li>• <b>Propósito:</b> Hoy aprenderemos a compartir los juguetes y los juegos con nuestros compañeros.</li> <li>• Nos organizaremos a través de los acuerdos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cajitas de sorpresa.</li> </ul>	<b>10m.</b>
DESARROLLO	<p><b>PROBLEMATIZACIÓN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Los niños tienen la dificultad en realizar juegos grupales y no saben compartir los materiales.</li> <li>• ¿cómo creen que se siente el compañero que no le hacen jugar y no le comparten los juguetes o los</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Rompecabezas</li> <li>• Papel bond y colores.</li> </ul>	<b>30m</b>

	<p>materiales de juego?, ¿cómo nos sentiremos después de compartir nuestros juegos y juguetes?</p> <p><b>BÚSQUEDA DE LA INFORMACIÓN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>•Nos acercamos donde la profesora del aula para hacerle las interrogantes, para así informarnos.</li> <li>•En el aula conversamos y contrastamos las opiniones dadas por nosotros con las que nos hemos informado.</li> <li>•Luego en salón mismo nos organizamos de una forma ordenada para realizar el juego y antes de iniciar el juego recordamos los acuerdos.</li> <li>•Nos dividimos en cuatro grupos de tres integrantes en cada mesa y se les entrega las rompecabezas y a la señal de la profesora empiezan a armar.</li> <li>•Terminado de armar las fichas, cada grupo expone lo que han descubierto en la rompecabeza y bajo las indicaciones de la profesora intercambian las rompecabezas en los grupos.</li> <li>•En cada grupo cada integrante debe participar, para ello la maestra monitorea a todos los grupos.</li> </ul> <p><b>TOMA DE DECISIONES</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>•En conjunto llegamos al acuerdo que para vivir bien en grupo es necesario e importante compartir nuestros materiales de juego, no solo eso, sino compartir también nuestras loncheras, porque aquí somos una familia.</li> <li>•Diseñamos lo que nos ha gustado del juego.</li> </ul>		
<b>CIERRE</b>	<p>¿Qué juego hemos realizado?, ¿cómo nos hemos sentido al realizar el juego?, ¿Para qué hemos realizado este juego?, ¿cómo nos hemos sentido al terminar del juego?, ¿qué hubiera sucedido si no hubiéramos jugado en grupo compartiendo nuestros juguetes?</p>		<b>5m</b>

### LISTA DE COTEJO

	N° DE ORDEN	DESEMPEÑOS		ÁREA: PERSONAL SOCIAL		
		APELLIDOS Y NOMBRES	• Colabora en el cuidado del uso de recursos, materiales y espacios compartidos.			
			SI			NO
	1	ARELLAN DURAN, Thyago Anthony				
	2	ARELLAN DURAN, Zulma Rosaly				
	3	CARRION GONZALES, Angelina Emily				
	4	CERNA CERNA, Jhan Carlos				
	5	HUAMAN SAAVEDRA, Paola Luzmila				
	6	HUAMAN SILVA, Dania Madelin				
	7	LAVERIANO GONZALES, Susy Berenice				
	8	LAVERIANO HUAMAN, Rufina Yamelin				
	9	LAVERIANO HUERTA, Tito Andres				
	10	LAVERIANO MACEDO, Jesisai Milalai				
	11	LAVERIANO NICOLAS, Carla Kiara				
	12	OBREGON CERNA, Tomas Jacobo				
	13	OBREGON GONZALES, Yunior Yomer				

FOTOS





