



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

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

**EL JUEGO COLABORATIVO COMO ESTRATEGIA
DIDÁCTICA PARA DESARROLLAR LAS
HABILIDADES SOCIALES EN ESTUDIANTES DE
CINCO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA
INICIAL 391 - 2 SAN JUAN DE AMANCAES, DISTRITO
DEL RIMAC - LIMA - 2021.**

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

AUTORA

**CALDERON CHINCHAY, MARIELA
ORCID: 0000-0003-4347-0881**

ASESORA

**PEREZ MORAN, GRACIELA
ORCID: 0000-0002-8497-5686**

**CHIMBOTE – PERÚ
2021**

EQUIPO DE TRABAJO

AUTOR

Calderón Chinchay, Mariela

ORCID: 0000-0003-4347-0881

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

ASESORA

Pérez Morán, Graciela

ORCID: 0000-0002-8497-5686

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

JURADO

Zavaleta Rodríguez, Andrés Teodoro

ORCID ID: 0000-0002-3272-8560

Carhuanina Calahuala, Sofia Susana

ORCID ID: 0000-0003-1597-3422

Muñoz Pacheco, Luis Alberto

ORCID ID: 0000-0003-3897-0849

FIRMA DEL JURADO

Mgr. Andrés Teodoro Zavaleta Rodríguez

Presidente

Mgr. Sofia Susana, Carhuanina Calahuala

Miembro

Mgr. Luis Alberto Muñoz Pacheco,

Miembro

Dra. Graciela Pérez Morán

Asesor

HOJA DE AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios, a mi hija y a mi familia por darme su apoyo y aliento para seguir y cumplir mi meta en licenciarme. También agradezco a mis maestras Patricia Pérez y Ana maría Atencio, Elizabeth Loayza por animarme y alentarme seguir la vocación de esta carrera tan maravillosa que me ha dado muchas satisfacciones.

DEDICATORIA

Esta investigación la dedico con todo amor y cariño a mi familia y en especialmente a mi hija Ángela Melina Bazalar Calderón, que fue el impulso para seguir esta carrera, seguir a pesar de las dificultades, ella es la razón de mi vida.

RESUMEN

El presente trabajo tiene como objetivo, el determinar de qué manera el juego colaborativo como estrategia didáctica para desarrollar las habilidades sociales en estudiantes de cinco años de la institución educativa inicial 391 - 2 San Juan de Amancaes, distrito del Rímac, parte desde la evidencia de los niños y niñas por causa de la pandemia no acuden a las escuelas quedando con la falta de interacción con otros niños de su edad y presentan ciertas dificultades en el desarrollo de habilidades sociales. La metodología fue de tipo cuantitativo con un diseño pre experimental, se realizó con 18 estudiantes del nivel inicial, se aplicó una lista de cotejo para identificar sus habilidades sociales. se empleó el programa Excel y el programa informático SPSS versión 28 para Windows. Se utilizó la prueba estadística de Wilcoxon para comprobar la hipótesis de la investigación. Se aplicó mediante 9 sesiones y se visualizó que al tomar el post prueba los resultados finales los juegos colaborativos como estrategia didáctica, el nivel de C disminuyó de 56% a 5.5%, el nivel B aumento de 33% a 39% y el nivel A aumento de 11% a 50% y en el nivel AD de 0% a 5.5%. entonces se concluyó que la aplicación del juego colaborativo en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial 391 - 2 fortalecieron sus habilidades sociales.

Palabras claves Estudiantes, fortalecer, habilidades, juegos.

ABSTRACT

The objective of this work is to determine how collaborative play as a didactic strategy to develop social skills in five-year-old students of the initial educational institution 391 - 2 San Juan de Amancaes, district of Rímac, starts from the evidence of children due to the pandemic do not go to schools, being left with a lack of interaction with other children their age and have certain difficulties in the development of social skills. The methodology was quantitative with a pre-experimental design, it was carried out with 18 students of the initial level, a checklist was applied to identify their social skills. The Excel program and the SPSS version 28 software for Windows were used. The Wilcoxon statistical test was used to test the research hypothesis. It was applied through 9 sessions and it was visualized that when taking the post-test, the final results of collaborative games as a didactic strategy, the level of C decreased from 56% to 5.5%, level B increased from 33% to 39% and level A increase from 11% to 50% and in the AD level from 0% to 5.5%. Then it was concluded that the application of collaborative game in the 5-year-old students of the Initial Educational Institution 391 - 2 strengthened their social skills.

Keywords: Students, strengthen, skills, games.

CONTENIDO

EQUIPO DE TRABAJO	II
FIRMA DEL JURADO	III
HOJA DE AGRADECIMIENTO	IV
DEDICATORIA	V
RESUMEN	VI
ABSTRACT	VII
CONTENIDO	VIII
ÍNDICE DE TABLAS	X
ÍNDICE DE FIGURAS	XI
I. INTRODUCCIÓN	1
II. MARCO TEORICO	5
2.1. ANTECEDENTES	5
2.1.1. Antecedentes internacionales	5
2.1.2. Antecedentes nacionales	7
2.1.3. Antecedentes locales o regionales	9
2.2. BASES TEÓRICAS DE LA INVESTIGACIÓN	11
2.2.2. Marco conceptual	23
2.2.2.1. Habilidades sociales	24
2.3. HIPÓTESIS	35
2.3.1. Hipótesis general	35
III. METODOLOGÍA	36
3.1. TIPO DE LA INVESTIGACIÓN.	36
3.2.. NIVEL DE INVESTIGACIÓN	37
3.3. DISEÑO DE INVESTIGACIÓN: DISEÑO PRE EXPERIMENTAL	37
3.2. DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN	38
3.2.1. Población y muestra	38
3.4. DEFINICIÓN Y OPERACIONALIZACIÓN DE LA VARIABLE DE LA INVESTIGACIÓN	40
3.4.1. Definición operacional	40
3.4.2. Operacionalización de la variable	42
3.5. TÉCNICA E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS	43
3.5.1. Técnica de la observación	43

3.5.2. Instrumento la lista de cotejo-----	43
3.7. MATRIZ DE CONSISTENCIA -----	45
7.9. PRINCIPIOS ÉTICOS -----	47
IV. RESULTADOS -----	49
4.2. CONTRASTACIÓN DE HIPÓTESIS CON LA PRUEBA DE WILCOXON -----	54
4.3. ANÁLISIS DE RESULTADOS -----	55
V. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES-----	59
5.1. CONCLUSIONES -----	59
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS -----	61
ANEXOS -----	64
ANEXO 1: INSTRUMENTO VALIDADO-----	65
ANEXO 2 CARTA DE AUTORIZACIÓN -----	67
ANEXO 3: CONSENTIMIENTO INFORMADO -----	68
ANEXO: SESIONES -----	69

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1	
Población de la investigación	23
Tabla 2	
Muestra	23
Tabla 3	
Nivel de las Habilidades sociales – Pre prueba	49
Tabla 4	
calificación de aplicar los juegos colaborativos	50
Tabla 5	
Nivel de las Habilidades sociales – post prueba	52
Tabla 6	
Comparación de pre y post prueba de las habilidades sociales	53

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1	
Lista de cotejo – Pre – prueba	49
Figura 2	
Evaluación lista de cotejo por indicadores	50
Figura 3	
Nivel de las Habilidades sociales – Post prueba	52
Figura 4	
comparación de evaluación de resultados habilidades sociales	53

I. INTRODUCCIÓN

La investigación aborda el juego colaborativo como estrategia didáctica para desarrollar las habilidades sociales en estudiantes de cinco años de la institución educativa inicial 391 - 2 San Juan de Amancaes, distrito del Rímac - Lima - 2021. El tema es especialmente relevante debido que desde el 2020 se ha visto cambios significativos en lo relacionado de las interacciones inter personales en estos tiempos que socializar con otras personas en un riesgo puesto que el contagio virus COVID 19 está aumentando, la OMS nos sugiere que, manteniendo una distancia para cuidarnos de contagio, en especial en niños y niñas, ancianos ya que son los más propensos al contagio el estado ha sugerido tener las escuelas cerradas para evitar la propagación de esta enfermedad. El cambio de modelo de educación a distancia donde los niños y niñas no se desenvuelven ni se socializan con niños de su edad. entonces los docentes se han visto en recurrir a nuevas formas de aprendizaje que permitan desarrollarse y desenvolver en sus capacidades por el medio virtual. La educación inicial en nuestro país ha llevado a innovarse, desarrollarse y desenvolverse de la mejor manera buscando la mejor estrategia para sus aprendizajes y unos de sus aprendizajes es sus habilidades sociales.

En la institución educativa inicial N° 391 – 2 San Juan de Amancaes ubicado en el distrito del Rímac se ha observado que las relaciones sociales en diferentes niños de 5 años no las manifiestan en su comportar, lo resuelven golpeando o mordiendo ahora que están en casa no se llega a realizar actividades para su desarrollo de socializar con otros de su edad.

La investigación abordada sobre como el juego colaborativo como estrategia didáctica ayuda para desarrollar las habilidades sociales en niños de 5 años, porque a raíz de lo sucedido en la pandemia tienen poco contacto con otros niños, entonces lo anunciado busca encontrar la estrategia para la solución a esta problemática logrando así un mejor desenvolvimiento y relaciones con los niños de su edad.

Se deduce el siguiente enunciado ¿De qué manera el juego colaborativo como estrategias didácticas desarrolla las habilidades sociales en estudiantes de cinco años de la institución educativa inicial 391 - 2 ¿San Juan de Amancaes, distrito del Rímac - Lima – 2021?

Para alcanzar este propósito se ha planteado nuestro Objetivo General determinar que el juego colaborativo como estrategia didáctica desarrolla las habilidades sociales en estudiantes de cinco años de la institución educativa inicial 391 - 2 San Juan de Amancaes, distrito del Rímac - Lima - 2021.

Asimismo, los objetivos específicos son los siguientes

Identificar mediante una pre prueba las habilidades sociales de los estudiantes de 5 años de la institución educativa inicial 391 - 2 San Juan de Amancaes, distrito del Rímac - Lima – 2021.

Aplicar los juegos colaborativos con sesiones de aprendizajes en los estudiantes de 5 años de la institución educativa inicial 391 - 2 San Juan de Amancaes, distrito del Rímac – Lima – 2021.

Medir las habilidades sociales mediante un post prueba después de aplicar los juegos colaborativos en los estudiantes de 5 años de la institución educativa inicial 391 - 2 San Juan de Amancaes, distrito del Rímac - Lima – 2021.

La Justificación de la investigación en el respectivo proyecto se tomará en cuenta la pertinencia profesional ya que es necesario que las futuras docentes desarrollen el juego colaborativo como estrategia didáctica para desarrollar habilidades sociales.

La institución involucrada en este proyecto colaborara en el desarrollo para mejorar el aprendizaje en los estudiantes mediante el juego, se puede desarrollar las habilidades en los estudiantes de 5 años respectivamente, ya que desarrollarán significativamente a expresar sus sentimientos e interactuar con sus compañeros.

La población estará conformada por 18 estudiantes de la institución educativa 391-2 San Juan de Amancaes

La metodología fue de tipo cuantitativo con un diseño pre experimental, utilizando una pre prueba para identificar las habilidades sociales en los estudiantes de 5 años de la institución educativa 391 -2 San Juan de Amancaes tuvo una población de 18 estudiantes del nivel inicial, se aplicó una lista de cotejo para identificar sus habilidades sociales, luego se aplicó los juegos colaborativos mediante sesiones 9 sesiones de aprendizaje, se empleó el programa Excel para realizar los cuadros y tablas de la investigación y el programa informático SPSS versión 28 para Windows que sirvió para realizar la prueba estadística de Wilcoxon y para comprobar la hipótesis de la investigación.

Los resultados obtenidos después de la aplicación de los juegos colaborativos como estrategias didácticas, realizada a los estudiantes y Conforme a la tabla 5 y figura 3, al realizar el post prueba en los juegos colaborativos del 100 % de los 18 niños de 5 años de la I.E. N° 391 - 2 San Juan de Amancaes, distrito del Rímac - Lima – 2021. En el post prueba el 5.5 % obtuvo un nivel C, el 50% un nivel B, el 39% un nivel A y el 5,5% en AD. Se dedujo que la mitad (50%), con las sesiones han mejorado

consideradamente los niños sus habilidades sociales con la aplicación de los juegos colaborativos, entonces nos servirá para proporcionar a las docentes de la institución educativa donde los niños y niñas desarrollen la capacidad a pesar de la pandemia desenvolverse y respuestas favorables con las habilidades sociales.

Chuiza (2019) tuvo como resultados dicha aseveración contaba con un nivel de significancia superior al 95%, lo que permitió aceptar la hipótesis alternativa concluyendo que la aplicación de los juegos simbólicos si mejora el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de educación inicial de 4 a 5 años.,

Entoces el juego colaborativo permite tener un contacto mas cercano con su entorno a traves de diversas forma o experiencias que formaran una maduracion neuronal, motriz, y de sus sentidos. han mejorado sus capacidades de relacionarse y convivir, aprender a expresarse, y permitir que otros puedan quitarse el temor de comunicarse en diversos momentos.

Entoces se concluyo que el juego colaborativo como estrategias didácticas desarrollan las habilidades sociales en estudiantes de cinco años de la institución educativa inicial 391 - 2 San Juan de Amancaes, distrito del Rímac - Lima – 2021.

II. MARCO TEORICO

2.1. Antecedentes

2.1.1. Antecedentes internacionales

Chuiza.(2019). Tesis titulada: *“El juego simbólico en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños y niñas de educación inicial de 4 a 5 años de edad de la unidad educativa maría auxiliadora del cantón chunchi, provincia de chimborazo, año lectivo 2018-2019.* Bolivar-Ecuador.Tuvo como objetivo Potenciar las técnicas personales y lograr que alcancen relaciones interpersonales satisfactorias por medio de la aplicación de los Juegos Simbólicos. Tuvo como metodología cuantitativa con alcance descriptivo de campo, esta metodología permitió recopilar la información por medio de la aplicación de la escala de habilidades sociales para cuidadores y padres. En el grupo experimental se aplicó de manera metódica la propuesta presentada donde se empleaban los juegos simbólicos como herramienta para motivar el desarrollo social de los niños. Tuvo como conclusiones dicha aseveración contaba con un nivel de significancia superior al 95%, lo que permitió aceptar la hipótesis alternativa concluyendo que la aplicación de los juegos simbólicos si mejora el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de educación inicial de 4 a 5 años. Esto quedó evidenciado numéricamente al cotejar las mismas en los niños antes y después de participar en los juegos simbólicos, evidenciando un incremento en forma positiva de las habilidades sociales del grupo.

Macias. (2017). Tesis titulada:” *La pedagogía teatral en el desarrollo de habilidades socio-comunicativas*”. Colombia. Tuvo como objetivo desarrollar las habilidades socio-comunicativas básicas, con ayuda de los diferentes recursos expresivos del teatro en pro de una sana convivencia. La metodología de tipo cualitativo corresponde a la investigación acción, en la cual se reflexionó y analizo la práctica como un proceso cíclico de exploración, planeación, actuación y valoración de resultados para dar sentido a las experiencias. Tuvo como conclusión: Como medio de enseñanza y aprendizaje el juego dramático y teatral mejoro la expresión corporal y la competencia comunicativa, estimula la creatividad, favorece la interrelación entre los participantes. Además, fomento la empatía, la cooperación y ayuda a superar la timidez para hablar y actuar en público.

Samper y Muñoz. (2019). Tesis titulada: “*El juego como dispositivo para fortalecer las habilidades sociales en la convivencia escolar*”. Barranquilla. Tuvo como objetivo identificar la importancia del juego como herramienta para desarrollar y fortalecer habilidades sociales en los niños y niñas dentro de la convivencia escolar. En la presente investigación se realiza una revisión bibliográfica cuya finalidad es reconocer, desde la literatura existente alrededor del tema, la importancia del juego como herramienta para desarrollar y fortalecer habilidades sociales relevantes dentro de la convivencia escolar. Para ello, se llevó a cabo una investigación documental mediante la técnica de revisión documental, en la que se examinaron artículos y documentos relacionados con el tema, concluyo que

el juego tiene un alto impacto en el fortalecimiento de las habilidades sociales en los niños y niñas. Se evidencia con claridad que el desarrollo de juegos sociales y cooperativos favorece en ellos la puesta en práctica de cualidades como la escucha, la comunicación asertiva, el diálogo y la empatía, promoviendo por consiguiente el desarrollo y mantenimiento de relaciones interpersonales satisfactorias.

2.1.2. Antecedentes Nacionales

Cusilayme. (2018). Tesis denominada: *“El juego cooperativo para el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de 5 años de las instituciones educativas iniciales La Libertad y Víctor Andrés Belaunde, Arequipa, 2017”*. Arequipa. Tuvo como objetivo reconocer el desarrollo de las habilidades sociales de los niños y niñas de 5 años de las Instituciones Educativas La Libertad y Víctor Andrés Belaunde, por medio del juego cooperativo. Su metodología fue estudio de nivel pre experimental, haciendo uso de un pre test y un post test, Se aplicó como técnica la observación y como instrumento utilizado para las variables juego cooperativo y habilidades sociales: la ficha de observación. La población de estudio estuvo constituida por 99 niños y niñas de 5 años. Como conclusión habilidades sociales que se presentó en el pre tes los niños y niñas de cinco años de las Instituciones Educativas Iniciales La Libertad y Víctor Andrés Belaunde, la mayoría desarrollaron más habilidades básicas: ríe mientras juega y se entusiasma por el juego, las cuales sobresalieron entre las demás con un nivel alto. se comporta con amabilidad, dialoga positivamente y se

reúne voluntariamente, lograron desarrollar más habilidades sociales con la práctica y conocimiento de los juegos cooperativos

Manyavilca. (2018). Tesis denominada: *“El juego cooperativo para el desarrollo de las habilidades sociales en estudiantes de 3 años del nivel inicial de la institución educativa Santa Rosa distrito de San Miguel provincia de La Mar región de Ayacucho en el año académico 2018”*. Ayacucho. Tuvo como objetivo determinar como el juego cooperativo desarrolla las habilidades sociales en estudiantes de 3 años de edad de inicial en la institución educativa Santa Rosa distrito de San Miguel provincia de La Mar región de Ayacucho 2018. La metodología que se utilizó en la investigación fue de tipo cuantitativa, nivel descriptivo y diseño no experimental. La población de estudio estuvo conformada de 1 docente y 9 estudiantes. se concluyó que los juegos cooperativos promovidos en el aula constituyen una alternativa para mejorar las habilidades sociales entre el grupo de estudiantes promoviendo un clima adecuado en el aula, los estudiantes desarrollan el pensamiento positivo, la credibilidad, validación emocional, regulación emocional. la empatía y la compasión.

Milla. (2018). Tesis titulada: *“Los juegos cooperativos como estrategia en la mejora de habilidades sociales en los alumnos del tercer grado de primaria de la institución educativa privada Mi Pequeño Mundo, Huánuco – 2017”*. Huánuco. Tuvo como objetivo a determinar el nivel de mejora de las habilidades sociales en los alumnos del tercer grado de primaria de la

Institución Educativa Privada Mi Pequeño Mundo, Huánuco. 2017. Tuvo como metodología tipo cuantitativo con un diseño de investigación pre experimental con pre test y post test a un solo grupo. Los resultados demostraron que el 24,86% de los estudiantes obtuvieron en las habilidades sociales. A partir de estos resultados se aplicó los juegos cooperativos a través de 15 sesiones de aprendizaje. Posteriormente, se aplicó un pos test, cuyos resultados demostraron que el 78,19 % de los estudiantes obtuvieron en las habilidades sociales, demostrando un crecimiento del 53,33% y concluye aceptando la hipótesis de investigación que sustenta que la aplicación de los juegos cooperativos es efectiva para la mejora de las habilidades sociales.

2.1.3. Antecedentes Locales o regionales

Pasihuan. (2017). Tesis denominada: “*Habilidades sociales y juego cooperativo en niños y niñas de 4 años de la institución educativa San José, Comas - 2016*”. Comas. Tuvo como objetivo fue determinar la relación existente entre las habilidades sociales y el juego cooperativo en niños y niñas, de 4 años, Comas, 2016. La investigación pertenece a un enfoque cuantitativo y con un diseño no experimental de corte transversal. Se utilizó el método descriptivo- correlacional. La muestra estuvo conformada por 88 niños de la institución educativa inicial San José – La Pascana, Comas. Para el recojo de información requerido, previamente se validaron los instrumentos. Se utilizó una lista de cotejo por cada variable para el recojo de información. Para determinar la relación entre las variables se hizo uso del coeficiente de correlación de Spearman obteniéndose un resultado de $Rho=$

0,719 con una significancia ($p < 0.05$) y tuvo como conclusión que existe una correlación positiva media entre las habilidades sociales y el juego cooperativo en niños y niñas de 4 años de la institución educativa San José – Comas.

Chavieri. (2017). Tesis titulada: “*Juegos cooperativos y habilidades sociales en niños del II ciclo de la Institución Educativa Alfredo Bonifaz, Rímac, 2016*”. Rímac. Tuvo como objetivo determinar la relación que existe entre los juegos cooperativos y las habilidades sociales en niños del II ciclo de la Institución Educativa Alfredo Bonifaz, Rímac, 2016. La investigación se ha empleado un diseño no experimental, Rímac, 2016. Para medir la variable de estudio se emplearon como instrumentos una guía de observación y un cuestionario, los cuales fueron debidamente validados y aplicados a los niños de la muestra. Debido a que la investigación se desarrolló bajo un enfoque cuantitativo, se empleó como método de investigación el hipotético deductivo. La naturaleza cualitativa de las variables de estudio nos permitió emplear la prueba no paramétrica de Spearman para la contratación de las hipótesis. La conclusión permite afirmar que existe relación positiva muy alta y significativa entre los juegos cooperativos y las habilidades sociales en niños del II ciclo de la Institución Educativa Alfredo Bonifaz, Rímac, 2016.

Peña. (2018). Tesis titulada: “*Grado de relación que existe entre la creatividad y las habilidades sociales en niños de 4 años de la I.E. “José Abelardo Quiñones Gonzales” AA. HH S.S. Juan Pablo II - San Juan de*

Lurigancho – 2018”, SJL. Tuvo como objetivo determinar el grado de relación que existe entre la creatividad y las habilidades sociales en niños de 4 años de la I.E. “José Abelardo Quiñones Gonzales” AA. HH S.S. Juan Pablo II - San Juan de Lurigancho - 2018, La metodología, se ciñó al enfoque cuantitativo, el método de investigación fue descriptivo no experimental, aplicada y con diseño correlacional. Para determinar la muestra se efectuó el muestreo no probabilístico intencionado, como instrumento utilizado en el recojo de datos, se utilizó un cuestionario de actitud para la primera variable: creatividad y para la segunda variable se aplicó la escala de apreciación de las habilidades sociales en la etapa infantil, sometidos a juicio de expertos. La conclusión, señala que existe una relación directa entre la creatividad y las habilidades sociales en niños de 4 años de la I.E. José Abelardo Quiñones Gonzales de San Juan de Lurigancho-2018.

2.2. Bases teóricas de la investigación

2.2.1. Bases teóricas:

2.2.1.1. Juego colaborativo

El juego colaborativo propone una opción a los juegos colaborativos plantea propuestas lúdicas que promueven un entorno divertido y sociable. Donde los niños tendrían la oportunidad de involucrarse sin ser excluido o discriminado. Así, cada uno aportaría sus habilidades o destrezas. Los juegos colaborativos son el grupo de todos los logros que un equipo tienen en semejanza para llegar a un fin, como el resultado de cada uno de los miembros, ya que el resultado y el triunfo de sus integrantes es el éxito y

logro de todo el equipo, es decir; los participantes que lo integran no compiten entre ellos, sino que se ayudan ya sea que triunfen o fracasen lo hacen con un fin común.

Apezteguía (2014), refiere: “El término aprendizaje colaborativo hace referencia a metodologías de aprendizaje que surgen a partir de la colaboración con grupos que comparten espacios de discusión en pos de informarse o de realizar trabajos en equipo” (P.16).

El concepto aprendizaje colaborativo se refiere a metodologías de aprendizaje que emergen desde la participación con conjuntos que comparten espacios de disputa en pos de documentarse o de hacer trabajos en grupo.

Orlick (Uribe, 2018) (2002), indica que: “El juego cooperativo es jugar con otros mejor que contra otros; superar desafíos, no superar a otros; y ser liberados por la verdadera estructura de los juegos para gozar con la propia experiencia del juego” (p. 16).

El juego colaborativo o cooperativo es jugar en grupos donde este da muchos desafíos como poner normas o acuerdos establecidos en conjunto que den una buena convivencia entre ellos.

2.2.1.2. Importancia de los juegos colaborativos en las escuelas

Son importantes porque ayudan a que los niños crean en sus capacidades y habilidades y los hace disponible para colaborar con los demás a seguir un mismo objetivo además dejan el lado del egocentrismo para establecer vínculos con los demás. Hacer empático, cooperativos y a desarrollar una figura positiva de sí mismo y evita la discriminación entre ellos.

2.2.1.3. Características de los juegos colaborativos

Orlick (1990), menciona que:

Destaca varias características de los juegos colaborativo o cooperativos basándose en el sentimiento de libertad de los miembros: libres de competir, libres para crear, libres de exclusión, libres para elegir, libres de la agresión, integración frente a exclusión, escucha y comunicación, afirmación de sí mismo, creatividad e imaginación, actitudes cooperativas (p17).

Las características basando al niño, en su entorno y proporcionando diversas capacidades que va adquiriendo para una mejor convivencia.

El juego colaborativo elimina toda competencia e individualismo creando un ambiente más equilibrado.

2.2.1.4. El juego

Es uno del movimiento que desarrolla el ser humano. Empieza desde sus primeros meses de nacidos, se desenvuelve en un vínculo que es entre realidad y fantasía que va adquiriendo desde sus deseos y necesidades.

El juego permite a transformar cualquier objeto en una realidad creando diversas actividades de recreación, sin pautas establecidas, el juego es libre y sin exigencias.

2.2.1.5. Teorías del juego

Uribe (2018), indica que “El juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo” (p.29).

El juego es la parte importante del niño donde se desarrolla su inteligencia donde representa como asimila o reproduce y lo desarrolla en cada etapa evolutiva.

Según Vygotsky (1924), indica que:

El juego surge como necesidad de reproducir el contacto con lo demás. Naturaleza, origen y fondo del juego son fenómenos de tipo social, y a través del juego se presentan escenas que van más allá de los instintos y pulsaciones internas individuales. (p.7)

El juego se desarrolla desde todo lo que nos rodea, lo hacemos nuestro a través del juego, representan la vida cotidiana y acciones que haríamos en ciertas situaciones

Groos (1902), manifiesta que “El juego es pre ejercicio de funciones necesarias para la vida adulta, porque contribuye en el desarrollo de funciones y capacidades que preparan al niño para poder realizar las actividades que desempeñará cuando sea grande” (p10.).

El juego es función necesaria incluso hasta la adultez, el juego prepara para las diversas situaciones que se presentarán e imitara.

2.2.1.6. Tipos de juegos:

a) Juegos populares

Galindo (2018), dice que:

Los juegos populares son juegos típicos de cada pueblo y al mismo tiempo patrimonio de la humanidad. Los juegos populares son un buen aprendizaje de acercamiento al otro, son una escuela de convivencia, porque se juegan entre varios niños y buena parte de ellos en el seno de

un grupo. Las reglas son una constante en todos los juegos populares.
(p.29)

Los juegos populares son entonces las creaciones que tiene cada lugar donde se desarrollan los verdaderos aprendizajes y da el acercamiento a otros, donde se da la convivencia, donde juegan entre varios donde se afianza nuevos aprendizajes y comportamientos. Las reglas son una continua para los juegos populares.

b) Juegos Tradicionales

Según Galindo (2018), manifiesta que: “Los juegos tradicionales han sobrevivido al tiempo pasando de generación en generación hasta llegar a nuestros días. Forman parte de la manera de ser de todo un pueblo” (p. 29).

Los juegos tradicionales han perdurado en pasar del tiempo en generación tras generación hasta nuestros días ellos forman parte de nuestra infancia con del pueblo.

c) Juegos Funcionales

Zárate (2019), citando a Marcos y Natalia menciona que: “Es el típico juego de la fase sensoriomotora. Es un juego de ejercicios que no representa ningún simbolismo, únicamente consiste en repetir determinadas actividades o rutinas para adaptarse a su realidad poco a poco” (p.13).

El juego funcional es un tipo de juego que incluye la fase sensomotora donde los niños manipulan diversos objetos.

d) juegos simbólicos

Zárate (2019), citando a Marcos y Natalia nos menciona que: “Los juegos que se basan en la creatividad e imaginación del niño. Estos juegos van acompañados de personajes ficticios o amigos invisibles que crean ellos y los acompañan en los juegos” (p.13).

Se fundamentan en suplir la funcionalidad elemental de un objeto por otra imaginaria. Ejemplificando, utilizar una caja de cartón como si fuese una vivienda, o un tubo como si fuese un cañón. Son juegos que se fundamentan en la creatividad e imaginación del infante. Dichos juegos van acompañados de personajes ficticios o amigos invisibles que inventan ellos y los acompañan en los juegos.

En las primeras etapas se juega individualmente para después ofrecer paso a una etapa colectiva, donde se comparte con otros chicos los objetos imaginarios, así como los amigos invisibles

e) Juegos de bloques o de construcción

Los juegos de construcción o bloques los niños inventan o crean construcciones diversas, todo tipo de objeto de transporte mediante la sumatoria de pequeñas piezas de distinto color, tamaño y forma.

2.2.1.7. Tipos de juegos según la edad del niño.

Según Salcedo (2016), menciona que:

Los niños juegan de diversas formas, dependiendo de su personalidad y de sus capacidades, intereses o necesidades personales; pero principalmente, el juego se presenta de acuerdo a la etapa o evolución del niño. Así tenemos:

0 a 2 años: En esta etapa el juego del niño se centra en sí mismo, en su cuerpo y en la exploración de los objetos que le rodean, este tipo de juego “solitario” es lo que hace que los niños de esta edad se deleiten agitando sonajas, tirando pelotas o armando rompecabezas solos.

2 a 3 años: Esta edad comprende el “juego paralelo”, a los niños les gusta jugar en compañía de otros, pero aún no interactúan completamente con ellos.

3 a 4 años: En esta etapa el niño juega con otros compañeros, pero cada uno le da un uso diferente, no hay roles específicos para cada niño (juego asociativo).

4 a 5 años: Aquí el niño ya interactúa completamente con los demás, de manera más organizada, asumiendo roles para obtener un producto o
Conforme el niño evoluciona, el juego se hace más complejo, con temas más imaginarios, con reglas y detalles más estructurados (p. 27).

Cada edad tiene un tipo de desarrollo en el niño, en base a este de la edad nos vamos a regir para su aprendizaje, que nos ayudara a darle el alcance necesario.

2.2.1.8. Clasificación de los juegos

Los juegos se clasifican en:

- a) **Juegos motores:** Aparecen espontáneamente en los niños y niñas a partir de las primeras semanas repitiendo los movimientos y gestos que inician de manera involuntaria.

Los juegos motores poseen una enorme evolución en ambos primeros años de vida y se extienden a lo largo de toda la niñez y

la juventud. Andar, correr, saltar, arrastrarse, rodar, empujar, o tirar son movimientos que intervienen en los juegos preferidos de los chicos pues con ellos ejercitan sus novedosas conquistas y capacidades motrices a la vez que les permiten bajar las tensiones acumuladas.

- b) **Juegos sensitivos:** Los juegos sensoriales se inician a partir de las primeras semanas de vida y son juegos de ejercicio específicos del lapso sensorio motor -desde los primeros días hasta ambos años- aun cuando además se alargan a lo largo de toda la fase de Enseñanza Infantil.

Los juegos sensoriales tienen la posibilidad de dividirse paralelamente según todos los sentidos en: visuales, auditivos, táctiles, olfativos, y gustativos.

- c) **Juegos cognitivos:** Son juegos que se fundamentan en hacer destrezas intelectuales como la memoria, las operaciones primordiales y el lenguaje para resolver diferentes situaciones. En dichos juegos fundamentalmente se siguen normas complejas o extensas y principalmente de fichas, tableros y artefactos de escritura.

- d) **Juegos afectivos:** emocionales son los dramáticos o de papel en los cuales el infante obtiene ayuda para lograr representar situaciones y dominarlas o además puede manifestar anhelos de manera consciente o inconsciente e incluso aprende la resolución de inconvenientes o conflictos.

El juego motor desarrolla todo su cuerpo, en cuanto el juego sensitivo representa su lado de los sentidos, el juego cognitivo representa lo que desarrolla su mente, los juegos afectivos representa todo lo relacionado a sus sentimientos y sus afectos, el juego artístico representa todo el juego libre con la imaginación. En conclusión, el niño necesita desarrollar todo tipo de juego, ya que le ayudara a desarrollarse óptimamente.

2.2.1.8. Características del juego

Aguilar y Marcelo (2017), indica que: “El concepto de juego es muy amplio y abarca muchas actividades diferentes, tanto que es difícil dar una definición concreta o precisa. Lo que sí resulta más fácil es concretar sus características” (p11).

Actividad placentera, fuente de disfrute. Actividad que proporciona diversión, alegría, que suscita excitación.

Actividad espontánea, voluntaria y libremente elegida. El niño debe sentirse libre de actuar como él quiere, de escoger a quién interpretar y cómo hacerlo. Aunque esto también presenta algunas contradicciones ya que si el juego es grupal el niño debe seguir unas reglas o pautas en el juego.

Es oposición con función de lo real. Porque con el juego el niño se libera de posiciones que la función de lo real le exige, para actuar y funcionara con sus propias normas y reglas, que a sí mismo se impone de buena gana, que acepta y cumple.

Es una acción e implica participación activa.

El juego permite a los niños un mejor conocimiento del mundo que les rodea y favorece su integración, ya que el juego está en parte conectado con la realidad.

El juego tiene una parte de ficción.

El juego está vinculado al desarrollo humano en general.

El juego es autoexpresión, descubrimiento del mundo exterior y de sí mismo.

Es una actividad diferente al trabajo ya que tiene finalidades y métodos distintos

El juego está conectado con la realidad. A través de éste los niños conocen el mundo que les rodea e interactuar con él, se integran en él.

El juego tiene un carácter satisfactorio.

El juego implica acción. Los niños mientras juegan se mueven, corren, saltan, se desplazan, ejecutan acciones, razones por las cuales están en constante desarrollo de actividad física y mental.

2.2.1.9. Beneficios del juego

Se puede descubrir distintas definiciones como son:

- a) El juego lleva a cabo la creatividad.
- a) El juego te aporta alegría, te aporta vida.
- b) Juego disminuye el estrés y la ansiedad.
- c) Jugar regularmente se incrementa la longevidad.
- d) El juego disminuye los estados de problema.
- e) El juego puede incrementar tu sensación de ligereza.

El beneficio del juego es eficaz para la vida del infante en el desarrollo e incremento de sus vidas.

2.2.2.1. Juego libre

Según MINEDU (2016), señala que:

El juego libre es toda una actividad espontanea que no debe estar direccionada a estar impuesta o dirigida permite al niño representar lo que puede observar de acuerdo a la realidad además permite aprender mecanismos de socialización, permite afirmar su identidad como ser individual. Es así que, si bien es cierto, el juego tiene cierta libertad, se sobre entiende que debe estar enmarcado, bajo objetivos o propósitos. (p. 14)

El juego independiente es toda una actividad espontanea que no debería estar direccionada a estar obligada o dirigida posibilita al infante representar lo cual puede mirar según la verdad además posibilita aprender mecanismos de socialización, posibilita asegurar su identidad como ser personal. Es de esta forma que, si bien es cierto, el juego tiene cierta independencia, se sobre entiende que debería estar enmarcado, bajo fines o fines.

Minedu (2016), refiere que “Desde las diferentes normas que regulan la propuesta pedagógica en nuestro país, el juego libre es una actividad central y transversal en la acción educativa y requiere que los niños y niñas sean sujetos activos de esta experiencia” (p 16).

A partir de las distintas reglas que regulan la iniciativa pedagógica en nuestro estado, el juego independiente es una actividad central y

transversal en la acción educativa y necesita que los chicos y chicas sean sujetos activos de esta vivencia.

2.2.2.1. Juegos según la actividad que promueve del niño

Macavilca (2018), menciona que:

Juegos sensoriales son aquellos que consisten en el simple hecho de reproducir sensaciones de poder y satisfacción en el sujeto que lo realiza. Su objeto es ayudar para el desarrollo de las funciones sensoriales, de acuerdo con la edad psicológica y cronológica. (p. 41)

Juegos sensoriales son esos que consisten en el sencillo elaborado de reproducir sensaciones de poder y satisfacción en el individuo que lo ejecuta. Su objeto es apoyar para el desarrollo de las funcionalidades sensoriales, según la edad psicológica y cronológica.

El niño realiza un sinnúmero de movimientos y produce ruidos con palitos, chapitas, etc. Ejercitan el oído por el sonido que emiten los objetos; la vista por los colores que presentan los objetos; el gusto saboreando las sustancias más diversas para gustar de ellas; el sentido del tacto para recibir las características de las diferentes texturas de los objetos.

Macavilca, (2018), indica que:

Juegos motrices es la actividad natural y uno de los instintos más preciosos del niño. Constituye la manifestación espontánea y el modo peculiar de satisfacer la necesidad de movimiento y acción haciendo uso de la creatividad. El movimiento 27 constituye la primera necesidad del niño, siendo, por tanto, imperativo, que éste juegue, ya que de esta

manera favorece el desarrollo de los músculos, el desarrollo orgánico, la coordinación de sus movimientos y sentidos para lograr su desarrollo físico y su madurez emocional y social. (p. 42)

El juego proporciona al niño los medios de crear libre y espontáneamente las más variables acciones, constituyendo la praxis de esta actividad el resorte que lo impulsará a la conquista de lo nuevo, poniendo en evidencia su dinamismo motor, íntimamente ligado al proceso de desenvolvimiento síquico y social del educando.

2.2.2. Marco conceptual

El juego colaborativo promoveremos muchos otros valores útiles para la vida, tales como:

Participación. - Es una acción que compromete a todo de actividad ya sea forma cognitiva o intuitiva. Una intervención sutil es impulsiva, cercano y emocional.

Solidaridad. - La solidaridad es un valor por excelencia que se caracteriza por la colaboración mutua que existe entre los individuos es también el apoyo o la adhesión circunstancial a una causa o al interés de otros.

Trabajo en equipo. - Se define como la unión de dos o varias personas de una forma estructurada, en las cuales aportan para alcanzar un fin común.

Creatividad. - Es el talento que tiene la persona para generar nuevas ideas inventar algo, se puede decir que tiene la capacidad comparar y valorar nuevas ideas.

Comunicación positiva. - Es la comunicación que nos permite expresar lo que sentimos, pensamos y deseamos de modo claro, sin afectar o dañar a los demás. Implica la expresión teniendo en cuenta los sentimientos, necesidades y deseos de los demás.

2.2.2.1. Habilidades sociales

Peñañiel y Serrano (2010), indican que “Las habilidades sociales como aquellos comportamientos específicos que, en situaciones determinadas, precisen importantes resultados sociales para el niño” (p.10).

Habilidades sociales como esos comportamientos específicos que, en situaciones determinadas, precisen relevantes resultados sociales para el infante.

Rodríguez (2015), menciona que “Las habilidades sociales son respuestas determinadas a situaciones exactas Identifica a las habilidades sociales como destrezas sociales, incluyéndolas dentro de la expresión de “competencia social” como un concepto mucho más amplio”

Según Stichter, O’Connor, Herzog, Lierheimer y McGhee (2012), indica que:

Competencia social se refiere a las habilidades de las personas de tener en las interacciones sociales, estableciendo y manteniendo relaciones con otros”. Competencia social tiene relación con las capacidades de los individuos de tener en las relaciones sociales, estableciendo y manteniendo interrelaciones con otros. (p15)

Según los autores mencionados las habilidades sociales están relacionados en la interacción positiva de las personas, que se manifiesta día a día, por ello es importante desarrollar estas habilidades para una socialización armoniosa.

Reinoso (2014), afirma que: “Todo individuo atraviesa cuatro estadios en el proceso de llegar a alcanzar la madurez mental, por lo tanto, modifican y adquieren habilidades en función a procesos de adaptación dados por la asimilación y acomodación” (p. 458).

Lo que refleja esta cita son el hábitat como la familia, la escuela, y el proceso de ser adulto. Entonces las situaciones que se nos presentan deben estar relacionadas con las habilidades sociales y debe partir desde la maduración suficiente para así llegar ser un adulto con valores.

2.2.2.3. Las dimensiones de las habilidades sociales

Las dimensiones conductuales básicamente hacen referencia al tipo de comportamiento que se requiere en diferentes situaciones.

Dongil y Cano (2014) Las dimensiones conductuales o tipos de respuesta más comúnmente aceptadas en la literatura son las siguientes:

1. Iniciar, mantener y cerrar conversaciones
2. Expresar sentimientos positivos
3. Recibir sentimientos positivos
4. Defender los propios derechos
5. Hacer peticiones o pedir favores
6. Rechazar peticiones. Decir NO
7. Afrontar las críticas 8. Petición de cambio de una conducta.(p.3)

Comienza a conservar y cerrar conversaciones como también manifestar sentimientos positivos, recibir sentimientos positivos, proteger los propios derechos, hacer pedidos o solicitar favores, rechazar demandas como también mencionar NO.

2.2.2.4. Para que sirven las habilidades sociales

Las habilidades sociales, sirven para expresar los sentimientos sean verbales como no verbales nos permite abordar, mantener y concluir una conversación de manera que podamos expresar nuestros sentimientos, o de no estar a la altura, de no pertenecer al grupo, Aprender a escuchar de forma activa es una capacidad difícil de practicar para alguien inmerso en un estado emocional de inseguridad cuyos pensamientos giran continuamente en torno a su falta de capacidad, inadecuación y vergüenza. Además, la capacidad de expresarnos con asertividad en nuestras relaciones aportará sin duda emociones relacionadas con la seguridad. Podremos experimentar emociones placenteras si las relaciones con los demás resultan exitosas.

Raffino (2021), menciona que “Las habilidades sociales, según expertos, adquiere al ser humano ejercer las mencionadas funciones: Refuerzo en situaciones sociales, garantizan posición colectiva, Propician la empatía, Disminuye el estrés en situaciones sociales”

- a) **Refuerzo en situaciones sociales.** Permiten profundizar o modular ciertos aprendizajes, o influir en los demás para propiciar o desanimar conductas.

- b) **Garantizan posición colectiva.** Una persona con buenas habilidades sociales puede procurarse posiciones de influencia dentro de un colectivo, o negociar en situaciones determinadas.
- c) **Propician la empatía.** Son la ruta hacia la forja del afecto y de las relaciones estrechas, lo cual se traduce en autoestima y en valoración de los demás.
- d) **Disminuye el estrés en situaciones sociales.** Permitiendo un desempeño más relajado y fluido a la hora de lidiar con los demás. Estas permiten profundizar en la persona sus habilidades sociales en su entorno.

2.2.2.4. Porque es importante su manejo

Aprender a manejar las habilidades sociales es esencial para tener la seguridad de saber establecer una comunicación, saber qué hemos de decir, cómo hemos de hacerlo.

Dongil y Cano (2014), mencionan que “Aprender a manejar las habilidades sociales entre nosotros es muy importante porque no proporciona una buena comunicación con los demás y saber cómo decirlo y para que decirlos o hacerlo”

Instruir a manejar las habilidades sociales entre nosotros mismos es primordial pues no da una buena comunicación con los otros y saber cómo decirlo y para que decirlos o hacerlo.

2.2.2.5. Porque no tenemos habilidades sociales.

Según Persum (s.f), indica que:

Si hemos aprendido a sentir vergüenza en lugar de una seguridad sentida relacional, no desarrollaremos las habilidades sociales necesarias. Si, además, no observamos unas habilidades sociales adecuadas en nuestro entorno, es muy difícil llegar a la adolescencia armado con habilidades relacionales que nos ayuden a sentirnos bien.

Las Habilidades sociales son comportamientos que están vinculadas a la forma de ser en donde de una persona como siente y piensa. La manera como se comporta una persona tiene desde el fondo como fue en su infancia.

En todo el tiempo de la infancia vamos aprendiendo a pensar, sentir y por consiguiente a actuar ante las diversas situaciones de la vida. Son nuestros padres quienes en primera instancia nos enseñan a “ser” y a “comportarnos”, nos enseñan a sentir seguridad, a sentirnos seguros con nosotros mismo y a saber desenvolvernos en las relaciones con los demás.

2.2.2.6. Habilidades sociales en la infancia

Peñañiel y Serrano (2010), indica que:

Las habilidades sociales en la infancia exenten tres tipos de definiciones que enlazan diferentes aspectos: Definición de aceptación de lo iguales, Definición conductual, Definición de validación social” (P.12).

- a) Definición de aceptación de lo iguales:** En esta definición se usan índice de aceptación de Los Iguales o popularidad se

consideran los niños socialmente hábiles los que son aceptados o populares en la escuela o en la comunidad.

Demos considerar en la aceptación de los niño y niñas ya que ellos se relacionan según su afinidad o algo que tengan en común.

b) Definición conductual: Define las capacidades sociales como esos comportamientos específicos del caso que incrementan la posibilidad de garantizar o conservar el refuerzo o la de reducir la posibilidad de que aparezca un castigo o efecto negativa como consecuencia de dicha conducta.

La definición muestra los comportamientos en diversas situaciones de tener una conducta definida, ya sea positiva o negativa según la situación.

c) Definición de validación social: Las habilidades sociales son aquellos comportamientos que en situaciones determinadas predicen importantes resultados sociales para el niño como por ejemplo aceptación popularidad o juicio de otros significativos.

Las habilidades sociales son un grupo de competencias, conducta que propician resultados sociales en los niños, donde se adapta positivamente con otros niños.

2.2.2.7. Lista de habilidades sociales

Las habilidades sociales más importantes para poder mantener relaciones interpersonales sanas y de calidad son las que se citan en el siguiente listado de habilidades sociales:

- a) **Empatía:** es capacidad para entender lo que les sucede a las otras personas (ponerse en la piel de los demás).

Asertividad: el asertividad es la capacidad para poder expresar las propias opiniones y pensamientos basándose en el respeto y defendiendo los propios derechos.

- b) **Respeto:** capacidad de tolerar a las personas, sus opiniones, sus pensamientos y sus actos, aunque no se compartan dichos pensamientos, opiniones y demás.

- c) **Escucha activa:** la escucha activa es la capacidad de escuchar detenidamente a las otras personas demostrándoles que están siendo escuchadas.

- d) **Negociación:** capacidad para negociar con otras personas sobre distintos intereses o beneficios concretos, de modo que se pretende que todas las partes de la negociación salgan beneficiadas.

- e) **Comunicación y habilidades expresivas:** capacidad para comunicarse y expresar los sentimientos propios en relación a situaciones determinadas. Además, la comunicación también incluye la capacidad de escuchar a las otras personas, pudiendo llegar a establecer conversaciones satisfactorias.

- f) **Comprensión:** capacidad para entender las situaciones sociales y personales y, responder a ellas de forma asertiva.

- g) **Autocontrol:** capacidad para comprender e interpretar sentimientos privados y responder a ellos controlando los propios impulsos.
- h) **Resolución de conflictos:** capacidad para comprender la realidad de un conflicto y buscar alternativas para solucionarlo, escapando de la agresividad. Una buena manera de solucionar un conflicto puede ser la negociación.

2.2.2.8. Desarrollo de las habilidades sociales en los niños

las habilidades sociales se aprenden y desarrollan a lo largo del proceso de socialización como resultado de la interacción con otras personas el desarrollo se produce fundamentalmente en mi infancia los primeros años de vida son fundamentales para el aprendizaje de estas habilidades se aprenderán y desarrollarán a través de los siguientes procesos

- a) **Experiencia directa** los niños y las niñas están en un entorno de personas y desde una edad muy temprana comienzan a ensayar las conductas sociales se producen determinadas experiencias que los pequeños van interpretando e incorporan esas interpretaciones a su forma de pensar y actuar
- b) **Imitación** los pequeños aprenden por lo que ven de las personas que son importantes para ellos imitarán aquellas conductas sociales que observan en los adultos más cercanos, pero son o sólo las conductas también aprenderán de estos las maneras de interpretar las situaciones y hasta de sentir se en determinados momentos

- c) **Refuerzos** los refuerzos sociales que tengan sus conductas ya sea de los adultos y o iguales van a van a hacer que los niños y niñas desarrollen determinadas conductas y otras.

2.2.2.9. Tipos de habilidades sociales.

Nos permiten comunicarnos con otras personas según con nuestros gestos, expresiones Estas son: verbales y no verbales

tipo no verbal: Habilidad básica.

- a) Habilidades de escucha activa
- b) Habilidades conversacionales
- c) Expresar y recibir refuerzo.
- d) Concertar citas.
- e) Habilidades de conversación en grupo.

2.2.3.1 Habilidades sociales de autoafirmación

- a) Procedimientos defensivos: Decir no
- b) Hacer peticiones
- c) Expresar y recibir diversas emociones
- d) Expresar y Recibir críticas
- e) Expresar y defender emociones opuestas
- f) Expresar y Recibir emociones positivas o negativas.
- g) Defender derechos: Autoafirmación
- h) Afrontamiento de la hostilidad

2.2.3.1 Habilidades relacionadas con la comunicación no verbal

En ciertos niños presentan esta dificultad para ello la comunicación no verbal puede ser, la que mejor, les ayude a comunicarse más claramente la idea que quieren expresar. Estas habilidades son las más sencillas en relacionarse para la comunicación no verbal son alguna manifestación: la sonrisa, la mirada, comunicación no verbal, la aparecía, el contacto físico y la postura corporal.

2.2.3.2. Habilidades relacionadas con la comunicación verbal

Las habilidades sociales vinculadas con la comunicación verbal se realizan a diario y en diferentes momentos de la vida, cotidiana esta comunicación verbal son: saludos, pedir favores y dar las gracias, pedir disculpas, unirse al juego de otros niños, iniciar, mantener y finalizar conversaciones con otros niños.

2.2.3.3. Habilidades relacionadas con la expresión de emociones

Para esta habilidad es expresar nuestras emociones y esto significa darle a conocer sobre cómo nos sentimos, cuál es nuestro estado de ánimo en ese momento, y esperamos como respuesta que la otra persona también nos comunique y que sea empático con nosotros. Sin embargo, transmitir nuestros sentimientos no son los más adecuados y nos sentimos frustrado como por ejemplo llantos, rabietas, golpes, gritos, etc. O se puede dar el otro extremo ser muy efusivos e incomodar y no llegar a socializar.

2.2.3.4. Habilidades para lograr un auto concepto positivo.

Rioja (2020), menciona que:

Es uno de la habilidad más importante y seguramente la que deberían ayudar a las personas a respetarse, quererse aceptarse en todo sentido a creer en si misma. Esta también el objetivo principal de los padres, madres y maestros, ellos procuran preparate para la vida y que cuando estén a la altura de un adulto y estos mensajes son enviados de una forma continua a través de gestos, miradas y palabras.

Es uno de la destreza más relevante y seguramente la que deberían contribuir a los individuos a respetarse, quererse admitirse en todo sentido a creer en si misma. Esta además el propósito primordial de los papás, madres y profesores, ellos procuran preparate para la vida y que una vez que se encuentren al nivel de un maduro y dichos mensajes son enviados de una manera continua por medio de gestos, miradas y palabras.

2.2.3.5. Técnicas para mejorar las habilidades sociales en Educación Infantil

Las técnicas más eficaces para sacar el máximo rendimiento son:

a) Técnica del Puzzle o Rompecabezas,

Según Rioja (2020), menciona que” Se crean equipos de trabajo de entre 5 y 6 alumnos. Trabajan con un material dividido en tantas partes como miembros del grupo y cada alumno debe procesar individualmente primero la información para después explicarla al resto”

Forman equipos en más de 2 y trabajan con un material dividido en tantas piezas como miembros del conjunto y cada estudiante debería procesar individualmente primero la información para luego explicarla al resto.

b) Torneos de Equipos de Aprendizaje

Según Rioja (2020) indica que “Se hacen grupos de 4 o 5 integrantes. Primeramente, el maestro explica los contenidos y después los equipos trabajan el material. Finalmente, los diferentes grupos de trabajo deben demostrar a los demás lo aprendido, a modo de torneo o concurso”

Se integran en 4 o 5 integrantes explica y logran trabajar en equipos manipulan el material, dado para que finalmente, mostrando sus conocimientos.

c) Equipos de Aprendizaje por Divisiones

Según Rioja (2020), menciona que:

Se deben organizar grupos de entre 4 y 5 escolares. El profesor ha de contar a toda el aula la tarea. Una vez que los alumnos lo saben, trabajarán en equipo durante diferentes sesiones y, al final, se pondrá una evaluación al aprendizaje de forma individual mediante pruebas sencillas.

Los estudiantes se agrupan teniendo al docente como guía, una vez que se da las indicaciones lo realiza, una vez trabajado se evaluara.

2.3. Hipótesis

2.3.1. Hipótesis general

H1: El juego colaborativo como estrategias didácticas desarrollan significativamente las habilidades sociales en estudiantes de cinco años de la

institución educativa inicial 391 - 2 San Juan de Amancaes, distrito del Rímac
- Lima - 2021

Ho: El juego colaborativo como estrategias didácticas no desarrollan significativamente las habilidades sociales en estudiantes de cinco años de la institución educativa inicial 391 - 2 San Juan de Amancaes, distrito del Rímac
- Lima - 2021.

III. METODOLOGÍA

3.1. Tipo de la investigación.

La investigación cuantitativa se sustenta en un sistema empírico de investigación que utiliza datos cuantitativos, o sea, datos de naturaleza numérica como por ejemplo porcentajes y estadísticas.

según Sarantakos (1998), indica que “El tipo de Investigación cuantitativa es aquella que permitió examinar los datos de manera científica, o más específicamente en forma numérica, generalmente con ayuda de herramientas del campo de la estadística”

El tipo de Indagación cuantitativa es aquella que permitió analizar los datos de forma científica, o más especialmente en forma numérica, principalmente con ayuda de herramientas del campo de la estadística

Segun Cook y Reichardt (1986), menciona que:

Que los métodos cuantitativos tienden a distorsionar o a simplificar excesivamente realidades sociales complejas. A todo esto, se añaden razones que explicarían un cambio de actitud por parte de los estudiosos e investigadores que

llevan a un reconocimiento y una mayor comprensión y apertura hacia nuevas concepciones, hacia nuevas perspectivas, que traerán como consecuencia la búsqueda de nuevos métodos y de nuevas técnicas derivadas de los nuevos esquemas teóricos correspondientes.

Que los procedimientos cuantitativos tienden a distorsionar o a simplificar excesivamente realidades sociales complicadas. A todo lo mencionado, se agregan causas que explicarían un cambio de reacción de parte de los investigadores e estudiosos que conducen a un reconocimiento y una más grande comprensión y apertura hacia novedosas concepciones, hacia novedosas perspectivas, que traerán como resultado la averiguación de nuevos procedimientos y de novedosas técnicas derivadas de los nuevos esquemas teóricos que corresponden.

3.2.. Nivel de investigación

Explicativo:

La investigación explicativa se realiza con el objetivo de proporcionar a los investigadores a estudiar el problema con mayor profundidad y entender el fenómeno de forma eficiente. La investigación explicativa permite que el investigador se familiarice con el tema que se va a examinar y diseñe teorías que permitan probarlos.

3.3. Diseño de investigación: Diseño pre experimental

Hernández (1991). En el diseño de preprueba - posprueba con un solo grupo, se aplica una prueba previa al estímulo o tratamiento experimental, después

se le administra el tratamiento y finalmente se le aplica una prueba posterior al estímulo.



Donde:

M1: Es pre evaluación es decir evaluar antes el experimento.

M2: Es post evaluación, es decir evaluar después del experimento.

X: Es el experimento, los juegos colaborativos.

3.2. Diseño de la investigación

3.2.1. población y muestra

Población

La población estará conformada por 18 estudiantes de 5 años aula amarillo de educación inicial de las instituciones educativas 391 -2 San Juan de Amancaes del distrito del Rímac. El área geográfica donde se realizó el estudio está ubicada en el distrito del Rímac. El distrito del Rímac se encuentra situado en el noreste de Lima, capital del Perú, sus coordenadas geográficas son las siguientes 11°56' de latitud sur y 76°06' de longitud oeste. Presenta una superficie de 11.87km²; y pertenece a la región natural de la costa. Se encuentra situado con una altitud de 161 m.s.n.m. El distrito del Rímac; limita por el norte con los distritos de San Juan de Lurigancho e Independencia, por el sur con el distrito de Lima; sirviendo como límite natural el río Rímac; por el

oeste, con los distritos de San Martín de Porres e Independencia, y por el este con el distrito de San Juan de Lurigancho. Distrito: Rímac provincia: Lima región: dispositivo de creación: decreto del dispositivo de creación: s/n fecha de creación: 02/02/1920 capital: Rímac altura capital (m.s.n.m.): 161 proyección de población al 2002: 211679 superficie (km2): 11,87 densidad de población (hab/km2): 17 833,1.

Tabla N° 1

Población de la investigación

Institución	Sección	N° de niños/estudiantes	
		Hombres	Mujeres
391 – 2	amarillo	6	12

Fuente: Nómina de matrícula

3.2.2. Muestra:

La muestra ha sido seleccionada a través del muestreo no probabilístico. Está conformada por:

Tabla N° 2

Muestra

Institución	Sección	N° de niños/estudiantes	
		Hombres	Mujeres
391 – 2	amarillo	6	12

Fuente: Nómina de matrícula 391- 2 San Juan de Amancaes.

Para determinar la muestra se estableció como: Esta muestra fue igual a la población ya que según lo que indica Hernández citado en Castro (2006) expresa que "si la población es menor a cincuenta (50) individuos, la población es igual a la muestra" (p.69).

Criterios de inclusión

- Se tuvo en cuenta solo a los estudiantes del nivel inicial de 5 años que cumplan en asistir regularmente a la plataforma zoom y con las características que necesariamente deberán tener los sujetos de estudio, de la institución educativa: I.E.I. N° 391 – 2 San Juan de Amancaes.

Criterios de exclusión:

- No se tomó en cuenta a aquellos estudiantes que faltaban mucho o no eran regulares en asistencia.
- Se excluyo los del nivel/ciclo II, siendo de 2, 3, 4 años de la institución educativa de esta investigación y del distrito del Rímac.

3.4. Definición y operacionalización de la variable de la investigación

3.4.1. Definición operacional

a). Variable independiente: Juego colaborativo

Torpoco (2018), menciona que:

El juego colaborativo genera la participación, la empatía, la coordinación, la comunicación, la confianza, el compañerismo entre sí; los mismos son condiciones para el desarrollo de actitud de solidaridad,

que se constituye en un valor importante para que los niños y niñas crezcan con un sentido de colaboración, participación y un pensamiento de ayuda mutuo entre los miembros de un equipo. (p.21)

El juego como tal crea ciertas cualidades que lleva a constituir el valor entre los estudiantes y que en la colaboración, participación.

b). Variable dependiente: habilidades sociales

Peñafiel y Serrano (2010), indica que “Las habilidades sociales como aquellos comportamientos específicos que, en situaciones determinadas, precisen importantes resultados sociales para el niño” (p.10).

Las habilidades sociales son respuestas determinadas a situaciones exactas.

3.4.2. Operacionalización de la variable

MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN DE LA VARIABLE

VARIABLES	Conceptualización de la variable	DIMENSIONES	INDICADORES	UNIDAD DE MEDIDA
Variable independiente Juegos colaborativos	Juego colaborativo Peñafiel y Serrano (2010), indican que “Las habilidades sociales como aquellos comportamientos específicos que, en situaciones determinadas, precisen importantes resultados sociales para el niño” (p.10).	D1 planificar	1.-sesiones 2.-actividades (juegos) 3.-materiales	Sesiones de aprendizaje
		D2 ejecutar	1.-motivacion 2.-saberes previos 3.-desarrollo de sesión 4.- estrategias	
		D3 evaluar	I1 observación I2 instrumento I3 aprendizaje logrado	
Variable dependiente Habilidades sociales	Habilidades sociales Peñafiel y Serrano (2010), indica que “Las habilidades sociales como aquellos comportamientos específicos que, en situaciones determinadas, precisen importantes resultados sociales para el niño” (p.10).	D1 Habilidades relacionadas con la comunicación no verbal	I1 intenta interactuar con otros niños I2 sonríe a otras personas	Lista de cotejo
		D2 Habilidades relacionadas con la comunicación verbal	I1 se comunica con otros niños I2 comunica lo que quiere. I3se mantiene conectado en la pantalla.	
		D3 Habilidades relacionadas con la expresión de emociones	I1dice lo que quiere hacer I2que tipo de emoción hace según su estado de animo	
		D4 Habilidades para lograr un auto concepto positivo.	D1Es amable con otro niño. D2 Permite que jueguen con el	

3.5. Técnica e instrumentos de recolección de datos

3.5.1. Técnica de la observación

Milla (2017) Esta técnica nos ha permitido recoger y realizar las observaciones a los sujetos de nuestra muestra. También como participante en todo el proceso de aprendizaje para determinar sus logros y dificultades que presentaron los niños al momento de aplicar estrategia (P.52)

La técnica que se utilizará en esta investigación estará expuesta a la observación siendo la técnica empleada, el que permitirá recoger información para determinar la naturaleza de las variables.

3.5.2. Instrumento la lista de cotejo

UNED (2013), indica que “Es un instrumento de evaluación que contiene una lista de criterios o desempeños de evaluación, previamente establecidos, en la cual únicamente se califica la presencia o ausencia de estos mediante una escala dicotómica, por ejemplo: si–no, 1–0” (p5).

Consiste en un listado de aspectos a evaluar (habilidades sociales), al lado de los cuales se puede calificar con un puntaje, una nota o un concepto. Es un instrumento para verificar o la revisión de un proceso o tipos aprendizajes con indicadores específicos según su necesidad. 95% de intervalo de confianza.

Validez de instrumento

Se realizó la validez del instrumento, mediante el juicio 3 de expertos de la carrera de educación inicial, donde se predominó los criterios de 4 dimensiones con 9 ítems, para desarrollar las habilidades sociales siendo los resultados es instrumento aplicable.

Confiabilidad

Relacionado a la su confiabilidad su escala valorativa para evaluar las habilidades sociales fue llevada al cuadro estadístico de Alfa de Cronbach para determinar su fiabilidad adquiriendo un resultado de 0.944 lo que indicó que el instrumento es confiable.

3.6. Plan de análisis

Para el plan de análisis los datos se emplearán en el programa informático SPSS versión 28 para Windows. y Excel Programa que se utilizó luego que se haga el tratamiento e interpretación de los datos de la variable de estudio. El proceso de análisis, es un tratamiento luego de haber hecho la tabulación de los datos recogidos de la aplicación de los instrumentos, la muestra de estudio, con la finalidad de fortalecer en los estudiantes las habilidades sociales básicas que le permitan adquirir una mayor competencia social, utilizando el juego colaborativo adecuado en estudiantes de 5 años de la institución educativa inicial 391 - 2 San Juan de Amancaes, distrito del Rímac - Lima – 2021.

Para la presentación de los resultados se realizó con el uso de tablas y gráficos con valores absolutos y relativos que se utilizó la estadística descriptiva, la presentación de resultados en cuadros y gráficos.

3.7. Matriz de consistencia

El juego colaborativo como estrategia didáctica para desarrollar las habilidades sociales en estudiantes de cinco años de la institución educativa inicial 391 - 2 San Juan de Amancaes, distrito del Rímac - Lima - 2021.

MATRIZ DE CONSISTENCIA

TITULO	ENUNCIADO DEL PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPOTESIS	METODOLOGIA
El juego colaborativo como estrategia didáctica para desarrollar las habilidades sociales en estudiantes de cinco años de la institución educativa inicial 391 - 2 San Juan de Amancaes, distrito del Rímac - Lima - 2021.	<p>Problema general</p> <p>¿De qué manera el juego colaborativo como estrategias didácticas para desarrollar las habilidades sociales en estudiantes de cinco años de la institución educativa inicial 391 - 2 San Juan de Amancaes, distrito del Rímac - Lima - 2021?</p>	<p>Objetivo general</p> <p>Determinar que el juego colaborativo como estrategia didáctica desarrolla las habilidades sociales en estudiantes de cinco años de la institución educativa inicial 391 - 2 San Juan de Amancaes, distrito del Rímac - Lima - 2021.</p>	<p>H1. El juego colaborativo como estrategias didácticas desarrollan significativamente las habilidades sociales en estudiantes de cinco años de la institución educativa inicial 391 - 2 San Juan de Amancaes, distrito del Rímac - Lima – 2021.</p> <p>Ho: El juego colaborativo como estrategias didácticas no desarrollan significativamente las habilidades sociales en estudiantes de cinco años de la institución educativa inicial 391 - 2 San Juan de Amancaes, distrito del Rímac - Lima - 2021.</p>	<p>Tipo: cuantitativa</p> <p>Nivel: explicativo</p> <p>Diseño: pre experimental</p> <p>Población: 18 niños</p> <p>Muestra: 18 niños</p> <p>Técnica: Observación</p> <p>Instrumento: lista de cotejo</p> <p>Plan de análisis el programa Microsoft 2010 Excel. Spss versión 28.0</p>
		<p>Objetivos específicos</p> <p>-Identificar mediante una pre prueba las habilidades sociales de los estudiantes de 5 años de la institución educativa inicial 391 - 2 San Juan de Amancaes, distrito del Rímac - Lima – 2021.</p> <p>-Aplicar los juegos colaborativos con sesiones de aprendizajes en los estudiantes de 5 años de la institución educativa inicial 391 - 2 San Juan de Amancaes, distrito del Rímac - Lima – 2021.</p> <p>-Medir las habilidades sociales mediante un post prueba después de aplicar los juegos colaborativos en los estudiantes de 5 años de la institución educativa inicial 391 - 2 San Juan de Amancaes, distrito del Rímac - Lima – 2021.</p>		

7.9. Principios éticos

Durante todo el proceso de ejecución de la investigación se consideró los principios éticos propuestos por la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, los siguientes principios:

Protección de la persona.

En el proceso se protegió en todo momento el anonimato de los padres como de los estudiantes, dándoles códigos para su identificación garantizando su identidad.

Confidencialidad. Desde el momento que se ejecutó la investigación las identidades han sido guardadas en todo momento.

Beneficencia. Los estudiantes fueron los beneficiados al ser ellos ejecutores de la investigación dando lo necesario para llegar a las conclusiones y buscar estrategias como el juego para poder desarrollar sus habilidades sociales.

Libre participación y derecho a estar informado. – Los padres de familia se les informo referente a la investigación y los beneficios que se lograría, se le presento el documento donde detallaba el proceso y sería en su opción libre, voluntario para poder participar teniendo en cuenta su derecho a estar informado Por ello en la investigación se realizó un consentimiento informado para detallar el proceso y los pasos a desarrollar.

En la tesis se desarrolló este principio ético ya que se necesita el consentimiento de sus padres firmado de los estudiantes, ya que siendo menores de edad es

importante el permiso correspondiente para desarrollar la investigación donde ellos también estuvieron presentes al aplicar lista de cotejo y las sesiones de aprendizaje. La investigación se realizó este principio ético ya que los estudiantes realizarán desde su casa y en compañía de sus padres. Los materiales utilizados fueron objetos de su entorno, no dañinos.

IV. RESULTADOS

4.1. Resultados por objetivos.

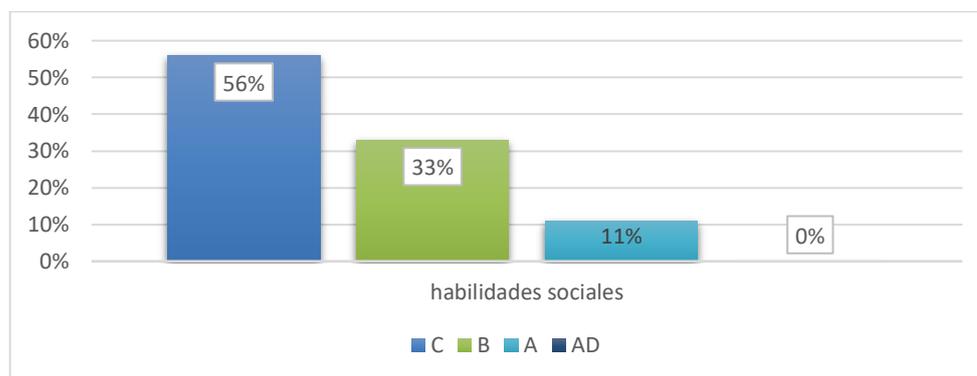
Oe 1: Identificar mediante una pre prueba las habilidades sociales de los estudiantes de 5 años de la institución educativa inicial 391 - 2 San Juan de Amancaes, distrito del Rímac - Lima – 2021.

Tabla 3: Nivel de las Habilidades sociales – Pre prueba

NIVELES	f	%
AD	0	0%
A	2	11.%
B	6	33%
C	10	56%
TOTAL	18	100%

Fuente: Lista de cotejo – Pre – prueba.

Figura 1. Variable: Habilidades Sociales – Preprueba.



Fuente: Tabla 3

Interpretación: Conforme a la tabla 3 y figura 1, antes de realizar los juegos colaborativos del 100 % de los 18 niños de 5 años de la I.E. N° 391 - 2 San Juan de Amancaes, distrito del Rímac - Lima – 2021. En la pre prueba el 56 % obtuvo un nivel C, el 33% un nivel B, el 11% un nivel A y el 0% en AD. Se dedujo que más de la mitad (56 %) de los niños presentaban dificultades para lograr sus habilidades sociales, y necesitamos desarrollar estrategias para mejorar sus habilidades.

Oe 2-Aplicar los juegos colaborativos con sesiones de aprendizajes en los estudiantes de 5 años de la institución educativa inicial 391 - 2 San Juan de Amancaes, distrito del Rímac - Lima – 2021.

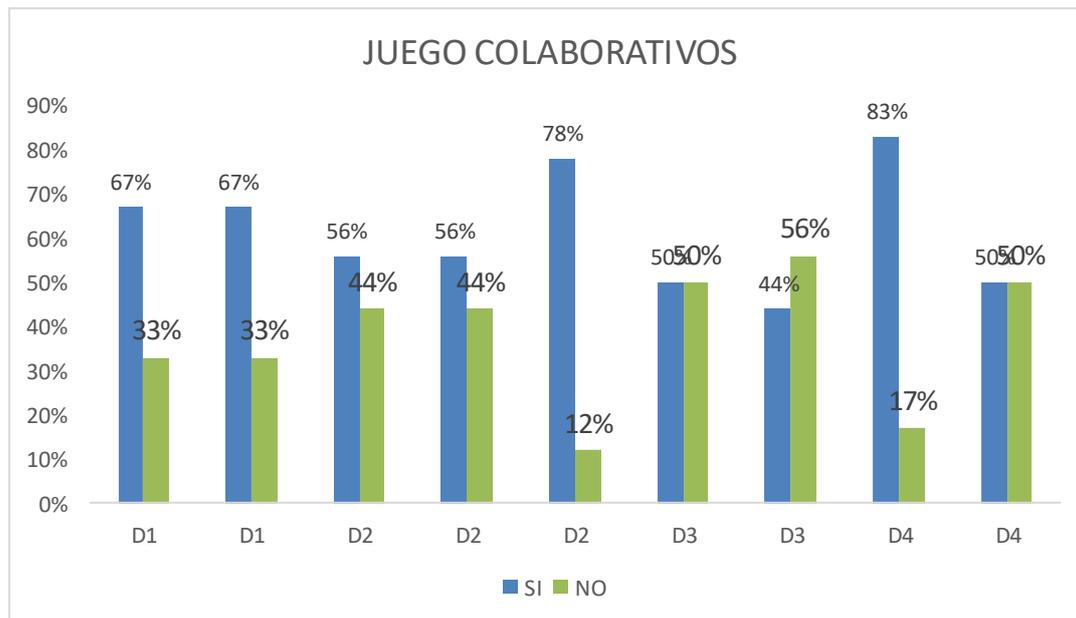
Tabla 4: *Calificación de aplicar los juegos colaborativos*

JUEGOS	Sesión1		Sesión2		Sesión3		Sesión4		Sesión5		Sesión6		Sesión7		Sesión8		Sesión9	
	D1		D1		D2		D2		D2		D3		D3		D4		D4	
	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%
SI	12	67%	12	67%	10	56%	10	56%	14	78%	9	50%	8	44%	15	83%	9	50%
NO	6	33%	6	33%	8	44%	8	44%	4	12%	9	50%	10	56%	3	17%	9	50%
TOTAL	18	100%	18	100%	18	100%	18	100%	18	100%	18	100%	18	100%	18	100%	18	100%

Fuente: Resultado de sesiones de clase

D1	Habilidades relacionadas con la comunicación no verbal
D2	Habilidades relacionadas con la comunicación verbal
D3	Habilidades relacionadas con la expresión de emociones
D4	Habilidades para lograr un auto concepto positivo

Figura 2: Calificación aplicada las sesiones.



Fuente: Resultado de las sesiones de clase

Interpretación: En cuanto vemos tabla 4 figura 2 nos muestra los resultados por cada sesión desarrollada según los indicadores específico Aplicando los juegos colaborativos con sesiones de aprendizajes en los estudiantes en la primera dimensión con el indicador D1 I1 vemos que tienen 33% no lo realiza, D1 I2 33% no lo realiza D2, I1 44% no lo realiza, del D2, I2 el 44% no lo realiza, D2, I3 el 12% no lo realiza, D3, I1 el 50% no lo realiza, D3, I2 el 56% no cuenta con este indicador, de la D4, I1 el 17% no lo realiza y de la dimensión D4, I2 50% tiene dificultades con sus habilidades sociales. Después de realizar las sesiones obtuvimos los ciertos resultados D1 I1 67% si lo realizo, D1 I2 el 67% si lo realizo, D2, I1 56% si lo realizo, D2, I2 56% si lo realizo, el 78% D2, I3 si lo realizo, el 50% si lo realizo ,D3, I1 el 44% si lo realizo, el 83% de la D4, I1 , EL D4, I1 el 50% si lo realizó.

Oe 3: Medir las habilidades sociales mediante un post prueba después de aplicar los juegos colaborativos en los estudiantes de 5 años de la institución educativa inicial 391 – 2 San Juan de Amancaes, distrito del Rímac – Lima – 2021.

Tabla 5: Nivel de las Habilidades sociales – post prueba

NIVELES	f	%
AD	1	5.5%
A	9	50.%
B	7	39%
C	1	5.5%
TOTAL	18	100%

Fuente: Lista de cotejo – Post – prueba.

Figura 3: Nivel de las Habilidades sociales – Post prueba



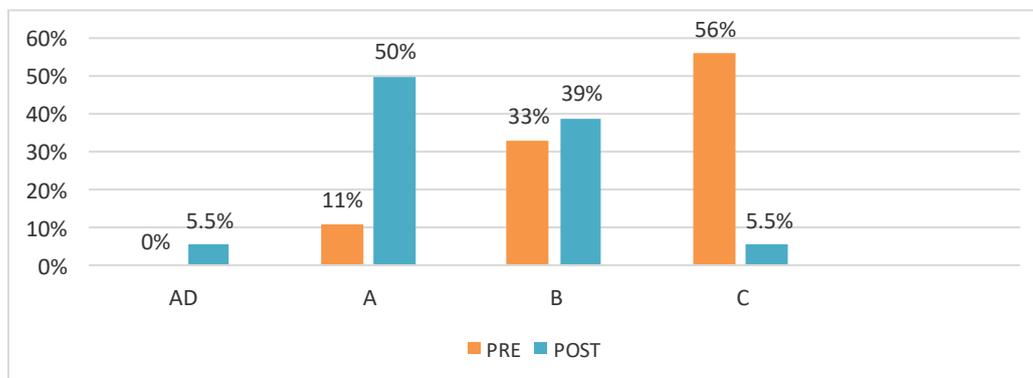
Fuente: Resultado de la tabla 5

Interpretación: Conforme a la tabla 5 y figura 3, al medir los juegos colaborativos del 100 % de los 18 niños de 5 años de la I.E. N° 391 - 2 San Juan de Amancaes, distrito del Rímac - Lima – 2021. En el post prueba el 5.5 % obtuvo un nivel C, el 50% un nivel B, el 39% un nivel A y el 5,5% en AD. Se dedujo que la mitad (50%) de los niños han logrado sus habilidades sociales, con las sesiones han mejorado.

Tabla 6: Comparación entre la pre prueba y post prueba de las habilidades sociales

Aplicación	AD	A	B	C	Total
Pre prueba	0%	11%	33%	56%	100%
Post prueba	5.5%	50%	39%	5,5%	100%

Figura 4: comparación entre pre prueba y pos prueba



Fuente: resultado del procesamiento de datos

Interpretación: Conforme a la tabla 6 y figura 4 antes de realizar los juegos colaborativos y después de aplicarlos del 100 % de los 18 niños de 5 años de la I.E. N° 391 - 2 San Juan de Amancaes, distrito del Rímac - Lima – 2021. En la pre prueba el 56 % obtuvo un nivel C, en el post prueba obtuvo 5.5% significa que tuvo un descenso al aplicar los juegos colaborativo, el 33% un nivel B en la pre prueba y en el post prueba obtuvo 39% significa que alcanzaron mejor calificativo, el 11% un nivel A ahora con aplicación de los juegos colaborativos obtuvo 50% y el 0% en AD se obtuvo 5.5%. Se dedujo que más de la mitad (50 %) de los niños han para lograr sus habilidades sociales, y necesitamos desarrollar estrategias para continuar mejorando sus habilidades.

4.2.contrastación de hipótesis con la prueba de wilcoxon

H1: El juego colaborativo como estrategias didácticas desarrollan significativamente las habilidades sociales en estudiantes de cinco años de la institución educativa inicial 391 - 2 San Juan de Amancaes, distrito del Rímac - Lima – 2021.

Ho: El juego colaborativo como estrategias didácticas no desarrollan significativamente las habilidades sociales en estudiantes de cinco años de la institución educativa inicial 391 - 2 San Juan de Amancaes, distrito del Rímac - Lima - 2021.

Nivel de confianza: 95%

Nivel de significancia = 0.05 = 5%

Tabla 5 Resultados de prueba de hipótesis.

		Rangos		
		N	Rango promedio	Suma de rangos
VAR00002 - VAR00001	Rangos negativos	0 ^a	.00	.00
	Rangos positivos	15 ^b	8.00	120.00
	Empates	3 ^c		
	Total	18		

a. VAR00002 < VAR00001

b. VAR00002 > VAR00001

c. VAR00002 = VAR00001

Estadísticos de prueba

		VAR00002 - VAR00001
Z		-3.473 ^b
Sig. asin. (bilateral)		<.001

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos

Se observa p valor es 0,001 menor al nivel de significancia de 0,05, por tanto, en el resultado nos indican que debemos rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis general del experto.

4.3. Análisis de resultados

Identificar mediante una pre prueba las habilidades sociales de los estudiantes de 5 años de la institución educativa inicial 391 - 2 San Juan de Amancaes, distrito del Rímac - Lima – 2021.

Mediante un pre prueba se realizo para identificar el desarrollo de sus habilidades sociales de los estudiantes de 5 años de la institución educativa inicial 391 - 2 San Juan de Amancaes, distrito del Rímac - Lima – 2021. Los resultados obtenidos ante de la ejecución de los juegos colaborativos como estrategia didáctica presentan en la pre prueba Conforme a la tabla 3 y figura 1 que del 100 % de los 18 niños y niñas de 5 años en la pre prueba el 56 % obtuvo un nivel C, el 33% un nivel B, el 11% un nivel A y el 0% en AD. Se dedujo que más de la mitad (56 %) de los niños presentaban dificultades para lograr sus habilidades sociales.

Rodríguez (2015), indica que “Identifica a las habilidades sociales como destrezas sociales, incluyéndolas dentro de la expresión de “competencia social” como un concepto mucho más amplio”.

En comparación con el antecedente de la tesis: Cusilayme (2018) “el juego cooperativo para el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de 5 años de las instituciones educativas iniciales la libertad y Víctor Andrés Belaunde, Arequipa, 2017”. Tuvo objetivo: Reconocer las habilidades sociales de los niños de 5 años de las Instituciones

Educativas La Libertad y Víctor Andrés Belaunde, Como se observa en el cuadro y gráfico que corresponde al ítem expresa emociones, en el pre test de la institución educativa inicial La Libertad, un 73% siempre expresa emociones, un 27% a veces lo hace, y un 0% nunca lo hace. En el pre test realizado en la institución educativa

inicial Víctor Andrés Belaunde un 82% siempre lo hace, 16% a veces, 2% nunca. Luego de realizar los juegos como estrategia didáctica través de sesiones de aprendizaje se expone que en el post prueba el 5.5 % obtuvo un nivel C, el 50% un nivel B, el 39% un nivel A y el 5,5% en AD. Se dedujo que la mitad (50%) de los niños han logrado sus habilidades sociales, entonces como conclusión vemos que en nuestra institución educativa había más carecías de esta habilidad para finalizar se realizó la prueba de hipótesis en el grupo de muestra y se encuentran cambios significativos con valor $p=0,001$ menor al valor 0,05 al ser comparados con los resultados de la evaluación antes y después del experimento, por eso damos por afirmativa que los juegos colaborativos como estrategia didáctica han sido provechoso desarrollando significativamente las habilidades sociales en estudiantes de cinco años de la institución educativa inicial 391 - 2 San Juan de Amancaes, distrito del Rímac - Lima – 2021.

Aplicar los juegos colaborativos con sesiones de aprendizajes en los estudiantes de 5 años de la institución educativa inicial 391 - 2 San Juan de Amancaes, distrito del Rímac - Lima – 2021.

Según Vygotsky (1924), “el juego surge como necesidad de reproducir el contacto con lo demás. Naturaleza, origen y fondo del juego son fenómenos de tipo social, y a través del juego se presentan escenas que van más allá de los instintos y pulsaciones internas individuales”. En aplicar las sesiones de aprendizaje desarrollando los 9 ítems que la lista de cotejo formula los análisis obtenidos antes de realizar los juegos colaborativos como estrategia didáctica presentan en cuanto vemos tabla 4 figura 2 Milla, (2018). aplicó los juegos cooperativos a través de 15

sesiones de aprendizaje mientras muestra los resultados por cada sesión desarrollada según los indicadores específicos resultados. Aplicando los juegos colaborativos con sesiones de aprendizajes en los estudiantes en la primera dimensión con el indicador D1 I1 vemos que tienen 33% no lo realiza, D1 I2 33% no lo realiza D2, I1 44% no lo realiza, del D2, I2 el 44% no lo realiza, D2, I3 el 12%, no lo realiza, D3, I1 el 50% no lo realiza, D3, I2 el 56% no cuenta con este indicador, de la D4, I1 el 17% no lo realiza y de la dimensión D4, I2 50% tiene dificultades con sus habilidades sociales Milla, (2018). Con la tesis formulada *“Los juegos cooperativos como estrategia en la mejora de habilidades sociales en los alumnos del tercer grado de primaria de la institución educativa privada mi pequeño mundo, Huánuco – 2017”*. Las habilidades sociales en los alumnos antes de aplicar el programa tuvieron un desarrollo en promedio de 24,86 % y luego de aplicar el programa obtuvo el 78,19%. Las habilidades sociales en los alumnos se desarrollaron en un promedio de 53,33 %. Comparáramos con el nuestro y verificamos que tiene un aumento considerable en las aplicaciones realizadas. En las sesiones obtuvimos los resultados D1 I1 67% si lo realizó, D1 I2 el 67% si lo realizó, D2, I1 56% si lo realizó, D2, I2 56% si lo realizó, el 78% D2, I3 si lo realizó, el 50% si lo realizó, D3, I1 el 44% si lo realizó, el 83% de la D4, I1, EL D4, I1 el 50% si lo realizó, entonces se concluyó que aplicando las sesiones a los estudiantes lograron progresivamente sus habilidades sociales 78% estando en un nivel más alto como lo demuestra .

Medir las habilidades sociales mediante un post prueba después de aplicar los juegos colaborativos en los estudiantes de 5 años de la institución educativa inicial 391 - 2 San Juan de Amancaes, distrito del Rímac - Lima – 2021.

Apezteguía y Matías (2014), menciona que “El término aprendizaje colaborativo hace referencia a metodologías de aprendizaje que surgen a partir de la colaboración con grupos que comparten espacios de discusión en pos de informarse o de realizar trabajos en equipo” (P.16). Los resultados obtenidos antes la aplicación de los juegos colaborativos como estrategias didácticas y conforme a la tabla 3 y figura 1, antes de realizar los juegos colaborativos del 100 % de los 18 niños. En la pre prueba el 56 % obtuvo un nivel C, el 33% un nivel B, el 11% un nivel A y el 0% en AD. Se dedujo que más de la mitad (56 %) de los niños presentaban dificultades para lograr sus habilidades sociales, y necesitamos desarrollar estrategias para mejorar sus habilidades. En cuanto al Post Test, los niños y niñas de 5 años de la institución educativa inicial La Libertad observamos que un 94% siempre escucha indicaciones, mientras que un 6% veces lo hace y un 0% nunca lo hace y los niños y niñas de 5 años de la institución educativa inicial Víctor Andrés Belaunde un 92% siempre escucha indicaciones, un 8% a veces lo hace, mientras el 0% nunca lo hace. Luego de la prueba realizada a los estudiantes y conforme a la tabla 5 y figura 3, al realizar el post prueba en los juegos colaborativos del 100 % de los 18 niños de 5 años de la I.E. N° 391 - 2 San Juan de Amancaes, distrito del Rímac - Lima – 2021. En el post prueba el 5.5 % obtuvo un nivel C, el 50% un nivel B, el 39% un nivel A y el 5,5% en AD. Se dedujo que la mitad (50%), con las sesiones han mejorado considerablemente los niños sus habilidades sociales con los juegos colaborativos y como conclusión las habilidades sociales que se presentó en el pre tes los niños y niñas de cinco años de las Instituciones Educativas Iniciales La Libertad y Víctor Andrés.

V. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1. Conclusiones

Logramos evaluar a los niños y niñas de 5 años del aula amarillo institución educativa inicial 391 - 2 San Juan de Amancaes, distrito del Rímac - Lima - 2021 logrando identificar que la mayoría de niños se encuentra en el nivel de inicio, siendo esto y una debilidad para el aprendizaje y el desarrollo de las habilidades sociales.

Las evaluaciones realizadas mediante una lista de cotejo, que se realizó en sesiones de aprendizaje permitieron evidenciar como los juegos colaborativos como estrategia didáctica desarrollan progresivamente sus habilidades sociales en los estudiantes institución educativa inicial 391 - 2 San Juan de Amancaes, distrito del Rímac - Lima – 2021.

En la evaluación del post prueba obtuvo que la mitad (50%) de los niños han logrado sus habilidades sociales, con las sesiones mejorando sus capacidades de relacionarse y convivir, aprender a expresarse, y permitir que otros puedan quitarse el temor de comunicarse en diversos momentos.

Recomendaciones

- ✓ A los expertos que tiene a cargo la educación de los estudiantes con dificultades en las capacidades sociales, proponemos la aplicación de los juegos colaborativos debido a que se mostró su efectividad en las habilidades sociales y que también ayudará a reforzar la identidad de los estudiantes.
- ✓ Proponer el uso de estrategias como el juego colaborativo para que los estudiantes desarrollen sus habilidades sociales
- ✓ Practicar los juegos colaborativos para que los estudiantes que se encuentran en casa por la pandemia, puedan adquirir nuevas habilidades sociales refuercen con otros niños su interacción.
- ✓ Continuar desarrollando investigaciones sobre el juego colaborativo como estrategia para desarrollar las habilidades sociales por que dará a conocer nuevas formas de comunicación entre los estudiantes.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aguilar Machahuay, R., & Amaro Marcelo, G. Y. (2017). *Importancia de la aplicación de los juegos para el*. Huancavelica.
- Apezteguía, Matías, R. D. (2014). *Juego Educativo Móvil Colaborativ*. DE LA PLATA.
- Bustamante, E. C. (s.f.). <https://gkacademics.com/es/el-juego-significativo-para-desarrollar-competencias-en-el-aula/>. Obtenido de Global Knowledge Academics S.L.: <https://gkacademics.com/es/>
- Chavieri Salazar, M. A. (2017). *Juegos cooperativos y habilidades sociales en niños del II ciclo de la Institución Educativa Alfredo Bonifaz, Rímac, 2016*. Lima.
- Chuiza Orellana, S. J. (2019). *El juego simbólico en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños y niñas de educación inicial de 4 y 5 años de edad de la de la unidad educativa María Auxiliadora del Cantón Chunchi, provincia de Chimborazo, año lectivo 2018-2019*. Ecuador.
- Cusilayme Salinas, M. M. (2018). *el juego cooperativo para el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de 5 años de las instituciones educativas iniciales la libertad y Víctor Andrés Belaunde*,. Arequipa.
- Dongil Collado, E., & Cano Vindel, A. (2014). *habilidades sociales*. España: Sociedad Española para el estudio de la Ansiedad y el Estrés (SEAS).

- Esperanza Dongil Collado, A. C. (2014). *habilidades sociales*. España: Sociedad Española para el estudio de la Ansiedad y el Estrés (SEAS).
- Galindo Diaz, C. S. (2018). *Juegos tradicionales de la Provincia de Lucanas*. Obtenido de <http://repositorio.untumbes.edu.pe/handle/20.500.12874/918?show=full>
- Macias Franco, L. X. (2017). *La pedagogía teatral en el desarrollo de habilidadessocio-comunicativas*. Bogotá D. C. Colombia.
- Manyavilca Bendez, E. (2018). *El juego cooperativo para el desarrollo de las habilidades sociales en estudiantes de 3 años del nivel inicial de la institución educativa Santa Rosa distrito de San Miguel provincia de la Mar región de Ayacucho en el año académico 2018*. Ayacucho.
- mazur, E. (12 de julio de 2021). *web del maestro* . Obtenido de <https://webdelmaestrocmaf.com/portal/habilidades-sociales-basicas-en-los-ninos/>
- Milla Rodriguez, C. M. (2018). *Los juegos cooperativos como estrategia en la mejora de habilidades sociales en los alumnos del tercer grado de primaria de la institución educativa privada mi pequeño mundo, Huánuco - 2017*. Huanauco.
- Pasihuan Rodriguez, L. R. (2017). *Habilidades sociales y juego cooperativo en niños y niñas de 4 años de la institución educativa San José, Comas – 2016*. Lima.
- Peña Zapata, J. U. (2018). *La creatividad y habilidades sociales en niños de 4 años de la I.E. “José Abelardo Quiñones Gonzales” AA.HH S.S. Juan Pablo II - San Juan de Lurigancho - 2018*. Lima.
- Peñafiel Pedrosa, E., & Serrano Garcia, C. (2010). *habilidades sociales*. España: Editorial editex s.a.

- persum. (s.f.). <https://psicologosoviedo.com/especialidades/ansiedad/habilidades-sociales/>. Obtenido de <https://psicologosoviedo.com/especialidades/ansiedad/habilidades-sociales/>: <https://psicologosoviedo.com/especialidades/ansiedad/habilidades-sociales/>
- Raffino., M. E. (11 de julio de 2021.). *"Habilidades Sociales"*. Obtenido de <https://concepto.de/habilidades-sociales/>: <https://concepto.de/habilidades-sociales/>.
- Rioja, U. I. (2020). *UNIR*. Obtenido de <https://www.unir.net/educacion/revista/habilidades-sociales-educacion-infantil/>
- Samper Sabalza, A. F., & Muñoz Adarraga, D. J. (2019). *El juego como dispositivo para fortalecer las habilidades sociales en la convivencia escolar*. Barranquilla.
- Torpoco Jimenez, A. (2018). *Tareas escolares y Estrés académico de los alumnos del nivel secundario de la Institución Educativa "El Amauta" del distrito de Comas, 2018*. Lima.
- Uribe, L. I. (2018). *sistema nacional de bibliotecas Rafael Garcia -Herreros*. Obtenido de <https://repository.uniminuto.edu/handle/10656/9826>
- Zarate Aguilar, R. E. (2019). <http://repositorio.untumbes.edu.pe/handle/UNITUMBES/1188>. Obtenido de <http://repositorio.untumbes.edu.pe/handle/UNITUMBES/1188>

ANEXOS

Anexo 1: instrumento validado

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE HABILIDADES SOCIALES

Precisar si existe suficiencia en la cantidad de ítems para evaluar el constructor y las dimensiones

Nº	DIMENSIONES/ITEMS	Pertinencia 1		Relevancia 2		Claridad 3		Sugeren
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Dimensión 1. habilidades relacionadas con la comunicación no verbal								
1.	Intenta interactuar con otros niños	✓		✓		✓		
2.	Sonríe a otras personas	✓		✓		✓		
Dimensión 2. HABILIDADES RELACIONADAS CON LA COMUNICACIÓN VERBAL								
3.	Se comunica con otros niños	✓		✓		✓		
4.	Comunica lo que quiere	✓		✓		✓		
5.	Se mantiene conectado en la pantalla	✓		✓		✓		
Dimensión 3. HABILIDADES RELACIONADAS CON LA EXPRESIÓN DE EMOCIONES								
6.	Dice lo que quiere hacer.	✓		✓		✓		
7.	Qué tipo de emoción hace según su estado de animo	✓		✓		✓		
Dimensión 4: HABILIDADES PARA LOGRAR UN AUTO CONCEPTO POSITIVO.								
8.	Es amable con otro niño	✓		✓		✓		
9.	Permite que jueguen con él	✓		✓		✓		

Nombre y apellido del juez evaluador:
 TORRES VICTORIA, PATRICIA.
 DNI 08164666
 Especialidad: Lic. educación inicial
 Fecha: 31 mayo 2021



Firma del experto

Título del proyecto: El juego colaborativo como estrategia didáctica para desarrollar las habilidades sociales en estudiantes de cinco años de la institución educativa inicial 391 - 2 San Juan de Amancaes, distrito del Rímac - Lima - 2021.

FICHA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO SOBRE HABILIDADES SOCIALES

INSTRUCCIONES: Colocar una "X" dentro del recuadro de acuerdo a su evaluación.

CÓDIGO	INDICADORES	ESCALA	
		SÍ	NO
HABILIDADES RELACIONADAS CON LA COMUNICACIÓN NO VERBAL			
1	Intenta interactuar con otros niños		
2.	Sonríe a otras personas		
HABILIDADES RELACIONADAS CON LA COMUNICACIÓN VERBAL			
1	Se comunica con otros niños		
2.	Comunica lo que quiere.		
3	Se mantiene conectado en la pantalla.		
HABILIDADES RELACIONADAS CON LA EXPRESIÓN DE EMOCIONES			
1	Dice lo que quiere hacer		
2.	Qué tipo de emoción hace según su estado de animo		
HABILIDADES PARA LOGRAR UN AUTO CONCEPTO POSITIVO.			
1	Es amable con otro niño		
2	Permite que jueguen con el		
TOTAL			

Lic. Patricia Torres Victoria
Experto 01

FIRMA



Anexo 2 carta de autorización

AUTORIZACION PARA EL DESARROLLO DE LA INVESTIGACION

“Año de la lucha contra la corrupción e impunidad”
”

Rímac, 21 de mayo 2021

lic

Ana María Atencio Miramende

Directora de la I.E I 391 -2 SAN JUAN DE AMANCAES

Presente. -

De mi consideración:

*Es un placer dirigirme a usted para expresar nuestro cordial saludo en nombre de la Escuela de Educación de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. El motivo de la presente tiene por finalidad presentar que a la estudiante **Mariela Calderón Chinchay** quien ejecutará el proyecto de investigación titulado “El juego colaborativo como estrategia didáctica para desarrollar las habilidades sociales en estudiantes de cinco años de la institución educativa inicial 391 - 2 San Juan de Amancaes, distrito del Rímac - Lima – 2021”. Durante el mes de meses mayo y junio del 2021.*

Por este motivo, mucho agradeceré brindar las facilidades a la alumna en mención a fin culminar satisfactoriamente su investigación el mismo que redundará en beneficio de los niños de su Institución Educativa

Es espera de su amable atención, quedo de usted.

Atentamente,


The stamp is circular with the text "I.E I N° 391-2 S.J.A." around the top edge and "DIRECCION C." and "LOPEL 02 - RIMAC" around the bottom edge. In the center is a small emblem. To the right of the stamp is a handwritten signature in blue ink. Below the signature, the text "Lic. Ana María Atencio Miramende" and "DIRECTORA" is printed in blue.

Anexo 3: Consentimiento informado

PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA ENCUESTAS

La finalidad de este protocolo en Ciencias Sociales, es informarle sobre el proyecto de investigación y solicitarle su consentimiento. De aceptar, el investigador y usted se quedarán con una copia.

La presente investigación se titula y es dirigido por Mariela Calderón Chinchay, investigador de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

El propósito de la investigación es: determinar si el juego colaborativo desarrolla las habilidades sociales en niños de 5 años.

Para ello, se le invita a participar en una encuesta que le tomará 5 minutos de su tiempo. Su participación en la investigación es completamente voluntaria y anónima. Usted puede decidir interrumpirla en cualquier momento, sin que ello le genere ningún perjuicio. Si tuviera alguna inquietud y/o duda sobre la investigación, puede formularla cuando crea conveniente.

Al concluir la investigación, usted será informado de los resultados a través de una reunión. Si desea, también podrá escribir al correo mariela.moon23@gmail.com para recibir mayor información. Asimismo, para consultas sobre aspectos éticos, puede comunicarse con el Comité de Ética de la Investigación de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

Si está de acuerdo con los puntos anteriores, complete sus datos a continuación:

Nombre:

Fecha:

Correo electrónico:

Firma del participante:

Firma del investigador (o encargado de recoger información):

Anexo: sesiones

TALLER DE DRAMATIZACIÓN “Los 3 Chanchitos”

DIMENSION		INDICADOR	INSTRUMENTO DE EVALUACION
habilidad relacionada con la comunicación verbal		se comunica con otros niños	LISTA DE COTEJO
FECHA	ESTRATEGIAS METODOLOGICAS		RECURSOS
Lunes 1/06/21	<p align="center">DRAMATIZACIÓN “Los 3 Chanchitos”</p> <p>INICIO. La docente invita a los niños a realizar una asamblea y les da la bienvenida al taller de dramatización y comenta acerca de lo que realizaremos hoy en el taller. Proponemos los acuerdos. Luego despierta la atención de los niños colocándose el títere de Un chanchito en sus manos, y los invita a escuchar una historia especial “Los 3 chanchitos”. Interrogamos a los niños; ¿Han escuchado la historia?, ¿De qué trata?, ¿Cuántos chanchitos habían?, ¿Qué le pasó al lobo?, ¿por qué?, ¿Cómo te hubiera gustado que termine la historia? ¿Les gustaría dramatizar la historia?, ¿Qué personaje te gustaría representar?.</p> <p>DESARROLLO. La maestra con ayuda de los niños, organiza el taller de dramatización., donde entre ellos escogerán quien será su personaje (cuál será la casa de paja, cuál será la casa de madera y cual la casa de ladrillo, etc. Los niños elijen el personaje que desean representar y juegan libremente a representar los roles. La maestra incorpora las ideas a la historia y les propone representarla usando unas máscaras y otras indumentarias. Durante el proceso de representación la maestra los ayuda a imaginar la sensación del viento cuando el “lobo soplaba la casa de paja”, el miedo de los chanchitos, producto de la persecución del lobo, etc.</p> <p>CIERRE. Después de la representación, los niños y niñas ordenan y guardan sus materiales Comentan la experiencia, y la docente hace énfasis en los sentimientos y emociones de los 3 chanchitos. También los podemos ayudar a imaginar cómo se sienten los chanchitos cada vez que escuchan soplare soplare y su casa derrumbare, y como se sienten cuando se quemó el lobo su trasero, etc. Celebramos los logros de cada uno de los actores y les proponemos trabajo en grupo, dibujar a un personaje, lo recortan y pegan en una paleta para luego para que luego en su casa lo puedan recrear con su familia</p>		<p>✓ Máscaras, Indumentaria del hada madrina Cartulinas Plumones Bajalenguas</p>

¡Telas bailarinas!

DIMENSION		INDICADOR	INSTRUMENTO DE EVALUACION
Habilidad relacionada con la expresión de emociones		Qué tipo de emoción hace según su estado de ánimo	Lista de cotejo
FECHA	ESTRATEGIAS METODOLOGICAS		RECURSOS
Viernes 4 /06/21	<p>INICIO</p> <p>La docente invita a los niños y niñas a sentarse sobre su tapete o alfombra en casa.</p> <p>Les cuenta que están reunidos para el taller de danza y recuerdan juntos las normas.</p> <p>Finalmente, les presenta lo que harán durante la sesión: “Hoy les mostraré un objeto sorpresa ¿Qué será? luego crearemos movimientos diversos siguiendo una música y terminaremos con un descanso y un dibujo”.</p> <p>DESARROLLO</p> <p>Le mostramos el gusano paseandero envuelto como si fuese un regalo, les preguntamos si se imaginan qué es. Describiremos el “regalo” y plantearemos algunas preguntas: ¿Qué será?, ¿Qué formas o figuras observan que hace las telas?, ¿Cómo se sintieron ?</p> <p>Los invitamos a ponerse de pie y los motivamos a realizar esas mismas figuras utilizando diferentes partes de su cuerpo y siguiendo el ritmo de la música (dejamos las telas en un lugar visible para que puedan involucrarlo en el baile).</p> <p>Motivaremos a los niños a todos que lo realicen. Propiciamos situaciones diversas como las telas desean abrazarse, ahora quieren volar en busca de nuevos amigos, etc.</p> <p>Invitamos a los niños a buscar un lugar cómodo para descansar.</p> <p>Invitamos a los niños a guardar su material. Luego en hoja de papel en banco representan las figuras que dibujaron en el espacio.</p> <p>CIERRE.</p> <p>La docente propone a los niños reunirse en asamblea y hacen un recuento de lo aprendido: ¿Qué hicimos?, ¿Con qué lo hicimos?, ¿Cómo lo hicimos?, ¿Les gustó? ¿Por qué?, etc.</p>		<p>Telas de diversos tamaños</p> <p>Equipo música hindú</p>

“LA LLUVIA ENCANTADA”

Dimensión	INDICADOR	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Habilidades relacionadas con la expresión de emociones	Dice lo que quiere hacer	Lista de cotejo
FECHA	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS
	<p>INICIO</p> <p>ASAMBLEA</p> <p>Los niños conectados por la plataforma se les invita a escuchar y les mencionamos que jugaremos a la “Lluvia Encantada”</p> <p>La docente explica en qué consiste el juego:</p> <p>Invitamos a los niños y niñas. cada niño va experimentando el sonido del palo de lluvia. Les preguntamos: ¿cómo piensan que es la lluvia?, ¿llueve igual en todos los lugares?, ¿la lluvia suena?, ¿qué pasa cuando llueve?</p> <p>DESARROLLO</p> <p>Proponemos a los niños jugar a la lluvia encantada, explicándoles que la lluvia puede ser una simple llovizna con muy pocas gotitas de agua, hay una lluvia más fuerte que nos puede mojar, pero hay lluvia que se convierte en tormenta con truenos y relámpagos.</p> <p>Utilizamos nuestros dedos y la boca imitando la llovizna, lluvia, tormenta, trueno o relámpago.</p> <p>Conversamos con los niños acerca de la acción que debemos hacer en cada tipo de lluvia. Ejemplo: cuando el sonido es lento, suave, es una llovizna y podemos seguir caminando tranquilos; cuando el sonido es más fuerte y prolongado es lluvia y tenemos que caminar rápido, mucha lluvia hace un sonido fuerte y aparecen los relámpagos y tenemos que irnos corriendo a nuestra casa.</p> <p>Un grupo de niños hará sonar el palo de lluvia, las botellas de semillas generando los diversos sonidos de la lluvia.</p> <p>Jugamos con los niños a la lluvia encantada, siguiendo el ritmo del sonido que produce el palo de lluvia y las botellas.</p> <p>Todos participan intercalando el palo de lluvia y las botellas de semillas.</p> <p>CIERRE</p> <p>Verbaliza lo que ha dibujado y le pone un nombre. Luego, realizamos un recuento de lo aprendido; ¿Qué hicimos?, ¿Les gustó?, ¿Cómo lo hicimos?, ¿fue fácil o difícil?, ¿Todos participaron? etc.</p>	<p>Palo de lluvia, papelitos cortados, botellas con semillas o menestras.</p>

“DESCUBRIENDO COLORES”

Dimensión		Indicador	Instrumento de Evaluación
Habilidades relacionadas con la comunicación no verbal		intenta interactuar con otros niños	Lista de cotejo
FECHA	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS		RECURSOS
	<p>INICIO Recordamos las normas para trabajar con temperas, porque jugaremos a descubrir colores. La docente narra el cuento del chuycito luego interroga: ¿De qué trato el cuento?, ¿qué le paso a caycito?, ¿En qué colores de tempera dejo su huella, nuestro amigo?, ¿les gustaría jugar a descubrir colores usando temperas?, ¿qué colores de tempera desean usar?</p> <p>DESARROLLO Entregamos a cada niño un tubo de ensayo o vasito descartable para que realice su mezcla y un pincel. Se da las normas para el uso de temperas; Trabajar con cuidado de ensuciar la ropa, Luego se realiza la mezcla de los colores que libremente eligen como: ROJO - AMARILLO AZUL - AMARILLO, BLANCO - AZUL, NEGRO - BLANCO, etc.</p> <p>Cada niño realiza su propia mezcla para descubrir un nuevo color. Luego en cartulina blanca, realiza su propio dibujo en forma libre y espontanea. Cada niño y niña le da un nombre a su trabajo que realizó</p> <p>CIERRE Verbaliza lo que ha dibujado en la cartulina con su y presenta el nombre de su trabajo. Luego, realizamos un recuento de lo aprendido; ¿Qué hicimos?, ¿Les gustó?, ¿Cómo lo hicimos?, ¿fue fácil o difícil?, ¿Todos participaron? etc.</p>		Temperas, vasos descartables, pinceles, temperas, agua, etc.

“El conejito Fufú”

Dimensión	INDICADOR	INSTRUMENTO DE EVALUACION
Habilidades relacionadas con la comunicación verbal	comunica lo que quiere.	Lista de cotejo
FECHA	ESTRATEGIAS METODOLOGICAS	RECURSOS
	<p align="center">“El conejito fufu”</p> <p>INICIO. Proponemos los acuerdos. Luego despierta la atención de los niños colocando una máscara de conejo a un niño y los invita a escuchar una historia especial “El conejito Fufú”. Interrogamos a los niños; ¿Les gustó la historia?, ¿De qué trata?, ¿Cuántos ratones habían?, ¿Qué le pasó al conejito Fufú?, ¿por qué?, ¿Cómo te hubiera gustado que termine la historia?, ¿Les gustaría dramatizar la historia?, ¿Qué personaje te gustaría representar?.</p> <p>DESARROLLO. La maestra con ayuda de los niños y niñas se organiza el espacio que este libre. Acuerdan los escenarios (cuál será la casita de Fufú, cuál será el parque, de donde saldrá el hada madrina, etc.</p> <p>Los niños elijen el personaje que desean representar y juegan libremente a representar los roles. La maestra incorpora las ideas a la historia y les propone representarla usando unas máscaras y otras indumentarias.</p> <p>Durante el proceso de representación la maestra los ayuda a imaginar la sensación del viento cuando “Fufú” corría, el dolor de los ratones producto de sus caídas, etc.</p> <p>CIERRE. Después de la representación, los niños y niñas ordenan y guardan sus materiales Comentan la experiencia, y la docente hace énfasis en los sentimientos y emociones de los ratones y el conejito “Fufu”. También los podemos ayudar a imaginar cómo se sienten los ratones cada vez que son arrojados por el conejito “Fufu”, ó como se siente “Fufu” luego de ser castigado por desobediente. Celebramos los logros de cada uno de los actores y les proponemos dibujar a su personaje favorito, lo recortan y pegan en una paleta para luego recrear la dramatización en casa con sus familia Finalmente exponen sus trabajos.</p>	<p>✓ Cuento del conejito Fufu.</p> <p>✓ Máscaras, Indumentaria del hada madrina Cartulinas Plumones bajalenguas</p>

ME EXPRESO MOVIENDOME

DIMENSIÓN		INDICADOR	INSTRUMENTO DE EVALUACION
Habilidades para lograr un auto concepto positivo		Permite que jueguen con él.	Lista de cotejo
FECHA	ESTRATEGIAS METODOLOGICAS		RECURSOS
	<p>INICIO. Con anticipación se le pedirá realizar el material a utilizar (botellas con semillas) y se les pregunta ¿A qué les gustaría jugar con el material? Luego se les menciona que el día de hoy se realizará el taller de psicomotricidad para lo cual deberán de plantear y construir juntos las reglas o normas para el uso de los materiales.</p> <p>Durante la conversación inicial le permitimos que pueda con algún familiar de casa les contaremos a los niños y niñas sobre lo que desarrollaremos en la actividad y el uso que le dará el adulto la botella con semilla la cual servirá para que el adulto pueda marcar el tiempo y velocidad al movimiento de los niños y niñas.</p> <p>DESARROLLO. Les propendremos a los niños y niñas movernos al ritmo de la botella con semillas el cual en principio puede ser lento para que paulatinamente vaya variando hacia otras velocidades, cuando pare el ritmo propendremos a los niños quedarnos como estatuas y resaltamos la postura en la que se quedaron. En ese momento podemos realizar algunos comentarios en torno a sus gestos, emociones, estados de ánimo, posturas (si se quedaron sobre un pie, en qué posición se encuentran sus brazos o si están parados, sentados, echados o encuclillas) Luego procedemos a continuar la exploración con el ritmo y así sucesivamente hasta dar por terminado el momento de juego y exploración.</p> <p>Luego podemos pedir a los niños y niñas descansar tranquilamente mientras pasamos la tela suavemente por su cuerpo.</p> <p>Los niños y niñas dibujarán lo que más nos gustó del momento de juego.</p> <p>CIERRE: Finalmente verbalizan las creaciones con el fin de promover mayores niveles de expresión y comunicación en los niños y niñas</p>		<ul style="list-style-type: none"> • Botellas de semilla • Hojas • Colores

“NUESTRAS RESPONSABILIDADES”

DIMENSIÓN		INDICADOR	INSTRUMENTO DE EVALUACION				
Habilidades para lograr un auto concepto positivo.		Es amable con otro niño.	Lista de cotejo				
FECHA	ESTRATEGIAS METODOLOGICAS	RECURSOS					
	<p>INICIO: La docente cuenta una situación Los niños de la profesora Iris no tenían responsabilidades en el aula, nadie limpia la mesa de los grupos, ningún niño reparte la lonchera y tampoco las hojas de trabajo, la miss Iris está cansada de hacer todo ella sola y que nadie le ayude, ella necesita nuestro apoyo. En base a dicha problemática se pregunta ¿Qué sucede en el aula de profesora Iris?, ¿Cómo se sentirían si fuesen la miss Iris?, ¿Qué problema tiene la miss Iris?, ¿nosotros en nuestro salón actuamos como los niños de la Miss Iris?, ¿Quiénes deben encargarse de repartir los materiales, hojas, limpiar las mesas, dar las loncheras a sus compañeros?, ¿Qué debemos de hacer entre todos?, ¿Qué es la responsabilidad?, ¿Qué responsabilidades tienes en tu casa?, ¿en tu salón hay cartel de responsabilidades?, ¿Qué responsabilidades deberían de haber?, ¿las responsabilidades son importantes?, ¿Por qué? Y ¿Qué pasaría si no hubiera responsabilidades en tu salón?</p> <p>Luego la maestra menciona que el día de hoy realizaremos nuestras responsabilidades</p> <p>DESARROLLO:</p> <p>Se pregunta: que debería hacer para que la docente no esté cansada y cuan sería nuestra responsabilidad y cuales serían sus responsabilidades en casa y si hace alguna Analizan las imágenes y se pregunta: ¿Qué están haciendo los niños y niñas?, ¿El repartir las hojas será una responsabilidad?, ¿Por qué?, ¿Cuál de las dos columnas tiene las imágenes correctas de la responsabilidad?, ¿será importante realizar responsabilidades en casa?, ¿En qué lugar más puedo cumplir responsabilidades? Y ¿Por qué?</p> <table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr> <td align="center"></td> <td align="center"></td> </tr> <tr> <td> </td> <td> </td> </tr> </table> <p>• Acuerdos o toma de decisiones: En un cuadro de doble entrada los niños y niñas, dictarán a la maestra las responsabilidades que elijan y ella las escribirá.</p> <p>Los niños de manera libre dibujan una responsabilidad, escriben según su nivel de escritura y lo exponen.</p> <p>CIERRE: Se realiza las preguntas ¿Qué hicimos?, ¿tuvimos dificultades?, ¿Qué materiales utilizamos para trabajar?, ¿fue fácil o difícil?, ¿Por qué?, ¿nos servirá para la vida?</p>					<p>Hojas bond, imágenes, dibujos de los niños, crayolas, plumones, etc.</p>	
							

El niño y el árbol

DIMENSIÓN		INDICADOR	INSTRUMENTO DE EVALUACION
Se mantiene conectado en la pantalla.		Se mantiene conectado a la pantalla	Lista de cotejo
FECHA	ESTRATEGIAS METODOLOGICAS		RECURSOS
	<p>DESARROLLO: GESTION Y ACOMPAÑAMIENTO: ANTES DE LA LECTURA:</p> <p>Se le presenta a los niños y niñas el video y les preguntamos: ¿Sobre qué tratará?, ¿Cuál será el título del cuento?, ¿Quién lo habrá escrito?, ¿Qué personajes tendrá?, ¿Qué sucederá?, ¿Cómo empieza el cuento? , ¿Qué le ofrecerá el árbol al niño? ¿Qué le gustará hacer a los dos?, Y ¿Cómo terminará la historia? Escuchamos sus hipótesis.</p> <p>DURANTE LA CLASE: Observamos el video del cuento haciendo pausas con el control remoto, entre cada escena creando expectativa entre los niños por lo que sucederá más adelante. Escuchamos con atención sus anticipaciones: ¿Y ahora qué creen que sucederá? , ¿De qué?, ¿el niño se quedara a jugar con el árbol siempre? ¿Qué le pedirá después el niño? Continuamos con la narración creando expectativa hasta el final.</p> <p>DESPUÉS DEL CUENTO: Interrogamos a los niños con la botella preguntona: ¿Cómo se llama el cuento?,¿Quiénes eran los personajes?,¿Qué eran los dos?,¿Qué le gustaba hacer a los amigos?,¿Qué le sucedió después al niño?,¿Qué le regalo el árbol?,¿Qué paso después?,¿Por qué crees que el árbol le daba muchas cosas al niño?,¿Cómo se portaba el niño?,¿Qué pasaría si no hubiesen arboles?,¿estará bien que dañen a los arboles?,¿Por qué?,¿Por qué tenemos que cuidar o sembrar árboles?,</p> <p>TRABAJAMOS LA FICHA. De manera individual pintan las escenas del cuento y verbalizan la historia siguiendo una secuencia.</p> <p>CIERRE: Preguntamos: ¿Qué aprendimos hoy?,¿Para qué nos servirá?, ¿Les gustó lo que hicimos?, ¿Cómo lo hicimos?, ¿Fue fácil?,¿Qué dificultades tuvimos?,¿Qué podemos hacer ahora que ya conocemos la historia del árbol generoso? A quiénes se los podemos contar? Les decimos que en casa les cuenten a sus padres la historia que hoy hemos aprendido.</p>		