



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

APLICACIÓN DE JUEGOS COOPERATIVOS BAJO EL
ENFOQUE SIGNIFICATIVO UTILIZANDO DINAMICAS Y
MIMOS PARA LA MEJORA DE LAS HABILIDADES
SOCIALES EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 3 AÑOS DE
EDUCACION INICIAL DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA
VIRGEN DE LA PUERTA EN EL DISTRITO DE
CHIMBOTE, AÑO 2016.

TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADA
EN EDUCACIÓN INICIAL

AUTORA:

DORIS DINA ROMERO CHÁVEZ

ASESOR:

DRA. GRACIELA PÉREZ MORÁN

CHIMBOTE _ PERÚ

2018

HOJA DE FIRMA DE JURADO

Pbro. Dr. Segundo Díaz Flores

Presidente

Mg. Sofia Carhuanina Calahuala

Secretaria

Dra. Lita Jiménez López

Miembro

AGRADECIMIENTO

Mi agradecimiento está dirigido a Dios por ayudarme a alcanzar mi meta que me propuse, en poder desenvolverme como una futura docente a carta cabal

A mis queridos padres por haberme apoyado y acompañado en darme fuerzas en salir adelante y no poder quedarme por los tropiezos que uno pasa por cada día de la vida.

De igual manera a mi hermano, por apoyarme cuando estuvo en vida en mi carrera profesional, por tenerme paciencia y comprenderme porque así lo quiso Dios y él es uno de los motivos por el cual sigo con mis estudios superiores.

Agradezco a la Institución Educativa Particular “Virgen de la puerta” del distrito de Chimbote en donde se realizó la presente investigación.

DEDICATORIA

Dedico primeramente este trabajo a Dios por darme las fuerzas de poder seguir adelante con todas las dificultades que he pasado en este último ciclo para poder salir adelante.

A mis padres por apoyarme moralmente e incondicional ya que sin ellos no sería posible lograr terminar mi carrera profesional como una excelente futura maestra y/o docente de Educación Inicial.

RESUMEN

La investigación tuvo como objetivo general determinar aplicación de juegos cooperativos bajo el enfoque significativo utilizando dinámicas y mimos para la mejora de las habilidades sociales en los niños y niñas de 3 años de educación inicial de la Institución Educativa Virgen de la Puerta en el distrito de Chimbote, año 2016

La metodología utilizada en esta investigación corresponde a un estudio descriptivo – explicativo, con diseño pre experimental. Con Pre y Post test. La población muestral para el estudio estuvo conformada por 13 niños del aula los ositos, 4 varones y 9 mujeres. Para el análisis de los datos, se utilizó el programa estadístico SPSS (Statistical Package for the Social Sciences) versión 21.0. Y para la contratación de hipótesis, se utilizó la prueba no paramétrica de Wilcoxon. De los resultados obtenidos, y del contraste de la hipótesis se concluyó que existe diferencia significativa entre las calificaciones de los alumnos obtenidas en el pre test y post test, siendo mayores los resultados en el pos test. Asimismo, los estudiantes fueron mejorando sus habilidades sociales en cada sesión pedagógica.

Palabras clave: juegos cooperativos , enfoque significativo, Dinámicas, Mimos

ABSTRACT

The research was aimed at determining overall implementation of cooperative games under the significant approach using dynamic and pampering for improving social skills in children 3 years of preschool educational institution the Virgin de la Puerta in the district of Chimbote, 2016. The methodology used in this investigation corresponds to a descriptive - explanatory, with pre experimental design. Pre and posttest. The sample population for the study consisted of 13 children in the classroom the bears, 4 males and 9 females. For data analysis, SPSS (Statistical Package for the Social Sciences) version 21.0 was used. And for the hiring of hypotheses, nonparametric Wilcoxon test was used. From the results, and the test of the hypothesis was concluded that there are significant differences between the scores of students obtained in the pretest and post test results to be higher in the post test. Also students were improving their social skills in each teaching session

Keywords: cooperative games, meaningful approach, Dynamics, Mimes

INDICE

HOJA DE FIRMA DE JURADO	ii
AGRADECIMIENTO	iii
DEDICATORIA	iv
RESUMEN	v
ABSTRACT.....	vi
CONTENIDO	vi
ÍNDICE DE TABLAS	xii
ÍNDICE DE FIGURAS	xv
I. INTRODUCCIÓN.....	1
II. REVISION DE LA LITERATURA	7
2.1 Antecedentes.....	7
2. 2 Bases teóricas de la investigación.....	11
2.2.1 El juego	11
2.2.1.1 La importancia del juego en la educación inicial	13
2.2.1.2 Juegos cooperativos	15
2.2.1.3. Importancia de los Juegos Cooperativos	15
2.2.1.4. Clasificación de los juegos cooperativos	18
2.2.2. Enfoque significativo	20
2.2.2.1 Importancia del aprendizaje significativo	21
2.2.2.2 Significatividad del aprendizaje significativo	21

2.2.2.3	Importancia de los conocimientos previos.....	21
2.2.3	Dinámicas y mimos	22
2.2.3.1	Tipos de dinámicas.....	23
2.2.3.2	Importancia de las dinámicas en la educación.....	24
2.2.4	Los mimos	25
2.2.4.1	Importancia del mimo en la educación	25
2.2.4.2.	Aspectos que trabajan los alumnos con el mimo	26
2.2.4.2.3.	El cuerpo articulado segmentado y global.....	27
2.2.4.3	El arte del mimo en la educación.....	31
2.2.5	Habilidades sociales	32
2.2.5.1	Habilidades sociales infancia	33
2.2.5.2	Importancia de su adquisición habilidades sociales a edades tempranas	33
2.2.5.3	Componentes esenciales de las Habilidades Sociales.....	33
2.2.5.4	Habilidades sociales: Educar para las relaciones sociales	34
2.2.5.5	Puntos clave de las habilidades sociales.....	34
2.2.5.6	Habilidades sociales básicas.....	35
2.2.5.7	Adquisición de las habilidades sociales.....	36
2.2.5.8	Problemas provocados por falta o escaso desarrollo de habilidades sociales.....	37
2.2.5.9	Pautas para el desarrollo de las habilidades sociales.....	38

2.2.5.10	Indicadores que ayudan a reconocer déficit de habilidades sociales.....	39
2.2.5.12	Desarrollando de las habilidades sociales.....	41
2.2.6.	Dimensiones de las Habilidades sociales.....	42
2.2.6.1	Empatía.....	42
2.2.6.2	Asertividad.....	42
2.2.6.3	Escuchar o prestar atención.....	43
2.2.7.	Personal social.....	43
2.2.7.1	Organización del área de personal social.....	44
III.	Hipótesis.....	46
IV.	METODOLOGIA	46
4.3	Diseño de la Investigación.....	47
4.3.1.2.	Esquema del diseño de investigación.....	47
4.4.	Población y muestra de la investigación.....	48
4.4.1.	Población.....	48
4.4.2.	Población Muestral.....	48
4.4.3.	Definición y Operacionalización de variables.....	48
4.4.3.1.	Variable independiente:.....	48
4.4.3.2.	Variable dependiente.....	48
4.4.	Técnica e instrumento de evaluación.....	52
4.1.1.	Técnica.....	52

4.1.2. Instrumento	52
4.5. Plan de análisis.....	53
4.7. Principios éticos	55
V. Resultados	57
5.1. Resultados	57
5.1.1. Evaluar el nivel de desarrollo de las habilidades sociales en los niños de 3 años a través de un pre-test	57
5.1.2. Diseñar y aplicar los juegos cooperativos bajo el enfoque significativo utilizando dinámicas y mimos. (Este objetivo se desarrolló en 15 sesiones). ..	58
5.1.3. Evaluar el nivel de desarrollo de las habilidades sociales en los niños de 3 años a través de un Post-test	74
5.2. Análisis de resultados	76
5.2.1. En relación con el objetivo específico: Evaluar el nivel de desarrollo de las habilidades sociales en los niños a través de un pre-test. 76	
5.2.2. En relación con el objetivo específico: Diseñar y aplicar los juegos cooperativos bajo el enfoque significativo utilizando dinámicas y mimos. 78	
5.2.3. En relación con el objetivo específico: Evaluar el nivel de desarrollo de las habilidades sociales en los niños a través de un post test y contraste de la Hipótesis	80
V.I CONCLUSIONES	83
6. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	84
ANEXOS	91

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1

Población de niños y niñas de 3, 4 y 5 años de educación inicial de la Institución Educativa. Virgen De La Puerta.....43

Tabla 2

Población muestral de niños y niñas de 3 años de educación inicial de la Institución Educativa. Virgen De La Puerta.....44

Tabla 3

Matriz de Operacionalización de las variables.....49

Tabla 4

Medición de variable dependiente y escala de calificación.....53

Tabla 5

Ddesarrollo de las habilidades sociales en los niños y niñas a través de un pre test55

Tabla 6

Primera Sesión: Cabeza hombros y rodillas.....56

Tabla 7

Segunda Sesión: Jugando al globo.....57

Tabla 8

Tercera Sesión: Jugando a la pelota.....58

Tabla 9

Cuarta sesión: Cuando me levanto.....59

Tabla 10

Quinta Sesión: Jugando con las manos.....60

Tabla 11.

Sexta sesión: La cuerda imaginaria.....61

Tabla 12.

Séptima Sesión: La expresión sin palabras.....62

Tabla 13.

Octava Sesión: Mi tía ha venido de Japón.....63

Tabla 14.

Novena sesión: Los gestos.....64

Tabla 15.

Decima sesión: Improvisando con objetos.....65

Tabla 16

Onceava sesión: Juegos de comunicación.....66

Tabla 17.

Doceava sesión: Jugando a la familia.....67

Tabla 18.

Treceava sesión: Historia imaginaria.....68

Tabla 19

Catorceava sesión: Juegos dinámicos.....69

Tabla 20

Quinceava sesión: El robot.....70

Tabla 21

Promedio de las 15 sesiones aplicadas en clase.....71

Tabla 22

Desarrollo de las habilidades sociales en los niños y niñas s a través de un Post
test.....72

Tabla 23

Prueba de Rango De Wilcoxon.....73

ÍNDICE DE FIGURAS

FIGURA 1

Desarrollo de las habilidades sociales en los niños y niñas s a través de un pre test.....55

FIGURA 2

Primera Sesión: Cabeza hombros y rodillas.....56

FIGURA 3

Segunda Sesión: Jugando al globo.....57

FIGURA 4

Tercera Sesión: Jugando a la pelota58

FIGURA 5

Cuarta sesión: Cuando me levanto.....59

FIGURA 6

Quinta Sesión: Jugando con las manos.....60

FIGURA 7.

Sexta sesión: La cuerda imaginaria.....61

FIGURA 8

Séptima Sesión: La expresión sin palabras.....62

FIGURA 9.

Octava Sesión: Mi tía ha venido de Japón.....63

FIGURA 10.

Novena sesión: Los gestos.....64

FIGURA 11.	
Decima sesión: Improvisando con objetos.....	65
FIGURA 12	
Onceava sesión: Juegos de comunicación.....	66
FIGURA 13.	
Doceava sesión: Jugando a la familia.....	67
FIGURA 14.	
Treceava sesión: Historia imaginaria.....	68
FIGURA 15	
Catorceava sesión: Juegos dinámicos.....	69
FIGURA 16	
Quinceava sesión: El robot.....	70
FIGURA 17	
Promedio de las 15 sesiones aplicadas en clase.....	71
FIGURA 18	
Desarrollo de las habilidades sociales en los niños y niñas s a través de un Post test.....	72

I. INTRODUCCIÓN

La Cooperación es un valor fundamental de la educación de las generaciones actuales y futuras. El mundo del juego ofrece posibilidades y herramientas valiosas para trabajar los valores de la solidaridad y la cooperación. Participar en juegos de estructura cooperativa permite ensayar comportamientos deseables en la construcción de la comunidad y reflexionar acerca de los valores implícitos en la sociedad. (Portal educativo Intered, 2014)

En Portal de Juegos cooperativos (2008) afirman:

Que el ser humano puede asumir distintos comportamientos: tiene la posibilidad de enriquecer o de destruir, no sólo a sí mismo sino también al ambiente en el que se encuentra; puede ser agresivo o no; puede ser competitivo o solidario, sin dejar de ser competente. El comportamiento es producto de los valores que socialmente recibimos desde los inicios de la vida, de los modelos que vemos y de los refuerzos o estímulos que recibimos por hacer o no ciertas cosas, somos producto de un proceso de socialización en el cual se nos enseña a valorar comportamientos constructivos o destructivos (p.18)

Modelos pedagógicos (2012) en su portal educativo señala que:

El aprendizaje significativo es una teoría psicológica porque se ocupa de los procesos mismos que el individuo pone en juego para aprender. Pero desde esa perspectiva no trata temas relativos a la psicología misma ni desde un punto de vista general, ni desde la óptica del desarrollo, sino que pone el énfasis en lo que ocurre en el aula cuando los estudiantes aprenden; en la naturaleza de ese aprendizaje; en las condiciones que se requieren para que

éste se produzca; en sus resultados y, consecuentemente, en su evaluación
(p.32)

La Teoría del Aprendizaje Significativo aborda todos y cada uno de los elementos, factores, condiciones y tipos que garantizan la adquisición, la asimilación y la retención del contenido que la escuela ofrece al alumnado, de modo que adquiera significado para el mismo. “Resumiendo, aprendizaje significativo es aprendizaje con significado, comprensión, sentido, capacidad de transferencia; opuesto al aprendizaje mecánico, puramente memorístico, sin significado, sin entendimiento; depende esencialmente del conocimiento previo del aprendiz, de la relevancia del nuevo conocimiento y de su predisposición para aprender. Esa predisposición implica una intencionalidad del que aprende. Ésta, a su vez, depende de la relevancia que le atribuye el sujeto al nuevo conocimiento.

Según Gil (2005) aprender es crear, adquirir y transmitir una idea o conocimiento y luego, modificar una conducta para adaptarse a esa nueva idea o conocimiento. Esta definición empieza con una verdad muy sencilla: para que se produzca el aprendizaje, las nuevas ideas son esenciales. El docente debe preguntarse entonces de dónde surgen estas nuevas ideas en quién aprende, a veces, las nuevas ideas se crean mediante "chispas de creatividad" o de percepción. En otras ocasiones, nos llegan desde el exterior de diversas maneras, siendo la más formal, la enseñanza.

Para Gil (2005) las nuevas ideas o los nuevos conocimientos, por sí solos, no pueden dar lugar al aprendizaje. Si no se introducen cambios consecuentes en la forma de actuar, o de realizar un trabajo, sólo existirá un potencial de mejora. El modelo pedagógico constructivista sostiene que el sujeto que aprende debe ser el constructor, el creador, el productor de su propio aprendizaje y no un mero reproductor del conocimiento de otros. No hay aprendizaje amplio, profundo y duradero sin la participación activa del que aprende.

Según Bowerman (2013) las habilidades sociales y emocionales son, por muchas razones, tan importantes para el desarrollo de un niño como las académicas. Mientras las habilidades sociales ayudan a los individuos a relacionarse con otras personas, las emocionales son fundamentales para enfrentar las diferentes circunstancias que cada persona tendrá que vivir. Muchos juegos infantiles, son un apoyo para desarrollar estas habilidades, así como un beneficio adicional para la actividad física y la diversión.

Asimismo, Bowerman (2013) señala que el juego educativo no es sólo juego infantil. Jugar, para el niño y para el adulto. Es una forma de utilizar la mente e, incluso mejor, una actitud sobre cómo utilizar la mente. Es un marco en el que poner a prueba las cosas, un invernadero en el que poder combinar pensamiento, lenguaje y fantasía.

Para Pérez (2011) el aprendizaje significativo es un aprendizaje relacional, el sentido lo da la relación del nuevo conocimiento con: conocimientos anteriores, con

situaciones cotidianas, con la propia experiencia, con situaciones reales, etc. Situaciones donde el individuo pueda relacionar los conocimientos con la situación o estado en el que se encuentra (su entorno) que pueda utilizarlos de forma lógica y apropiados no cambiando sus patrones de conducta por aprendizajes monótonos sin sentido adquiridos por prácticas repetitivas.

Ausubel (citado por Carrasco, 2003) considera que:

El aprendizaje por descubrimiento no debe ser presentado como opuesto al aprendizaje por exposición (recepción), ya que éste puede ser igual de eficaz, si se cumplen unas características. Así, el aprendizaje escolar puede darse por recepción o por descubrimiento, como estrategia de enseñanza, y puede lograr un aprendizaje significativo o memorístico y repetitivo (p.2)

Para Cornago (2010) las habilidades sociales tienen que ver con la capacidad de expresar sentimientos, deseos o pensamientos de acuerdo al contexto y logrando lo que uno quiere sin dañar al otro. Para ser hábil en el uso de estas conductas es necesario saber qué decir, a quién, cómo, dónde y cuándo.

Aciprensa (2013) afirma que:

Jugar juegos educativos es una manera de divertirse y a la vez ayudar a su niño a aprender. Los niños no necesitan juguetes educativos caros para aprender. Lo que ellos necesitan es que sus padres compartan enseñándoles como sus mejores y primeros maestros. Para que el

aprendizaje sea más divertido se debe de tener en cuenta algunas sugerencias (p.3)

La institución educativa “Virgen de la Puerta” en donde se llevará a cabo esta investigación, el juego en lo niños se toma como algo rutinario; donde cada niño hace lo que mejor le parece, no hay un real interés por cultivar las habilidades sociales a través del juego cooperativo, en el cual se pueda pulir las capacidades innatas que el niño tiene, habilidades que desarrollándolas correctamente mejorarían otras áreas pedagógicas, asimismo mejoraría la autoestima y sus relaciones sociales. Es por eso que ante tal problemática se plantea el siguiente enunciado:

¿La aplicación de juegos cooperativos bajo en el enfoque significativo utilizando dinámicas y mimos para la mejora de las habilidades sociales en los niños y niñas de 3 años de Educación Inicial de la Institución Educativa Virgen de la puerta en el distrito de Chimbote, año 2016?

Por lo cual se formuló como objetivo general: Determinar si la aplicación de juegos cooperativos bajo en el enfoque significativo para la mejora de habilidades sociales en los niños y niñas de 3 años de Educación Inicial de la Institución Educativa Virgen de la puerta en el distrito de Chimbote, año 2016.

Y como objetivos específicos

- ❖ Evaluar el nivel de desarrollo de las habilidades sociales en los niños a través de un pre-test.

- ❖ Diseñar y aplicar los juegos cooperativos bajo el enfoque significativo.
- ❖ Evaluar el nivel de desarrollo de las habilidades sociales en los niños a través de un post test.

La investigación se justifica ya que los juegos cooperativos constituyen una potente estrategia para mejorar los aprendizajes. La importancia de realizar esta investigación es que permitirá conocer la efectividad de los juegos cooperativos en la práctica pedagógica y por ende en el nivel social, moral y cognitivo de los niños de educación inicial donde se aplicará la estrategia didáctica.

Esta investigación se basa en tres aspectos muy importantes tales como: teórico, metodológico y práctico.

En el campo teórico, se recopilarán y sistematizarán los sustentos teóricos respecto a los juegos cooperativos para ser aplicados en los niños y niñas en el nivel inicial.

En lo metodológico, la ejecución de la investigación ayudará a conocer desde el contexto áulico, el desarrollo de la estrategia y su efectividad en el aprendizaje de los estudiantes antes, durante y después de su aplicación.

En lo práctico, la investigación tendrá un gran impacto en el aula, tanto en el desempeño del profesor como en la mejora del aprendizaje de los niños y niñas de educación inicial.

Po lo tanto, la investigación es pertinente y relevante porque la estructura, y el desarrollo los resultados servirán como aporte para futuras investigaciones proporcionándoles información precisa y verás, con el fin de incentivar la innovación de nuevas estrategias didácticas hacia los estudiantes, por tener un carácter aplicativo.

Esta investigación pertenece es de tipo cuantitativo. Se utilizará el diseño de investigación pre experimental con pre-test y pos-test. La población estará conformada por niños y niñas de 3 años del nivel inicial y la muestra se seleccionará a través del muestreo no probabilístico de tipo intencional.

Para la recolección de los datos se utilizará la técnica de Observación a través de una Lista de Cotejo basada en el Diseño Curricular Nacional. Para el análisis de datos se utilizará la estadística descriptiva y para la contrastación de hipótesis la prueba estadística no paramétrica Wilcoxon versión 19.0.

II. REVISION DE LA LITERATURA

2.1 Antecedentes

Martínez (2012) realizó la investigación sobre “Los Juegos Cooperativos y su relación con el desarrollo de Habilidades Sociales en la Educación Inicial” en Argentina; Su objetivo fue, Indagar el modo mediante el cual los docentes de los Jardines de Infantes del Partido de Tres de Febrero generan propuestas de juegos cooperativos para desarrollar habilidades sociales. Este estudio de esta investigación se empleó el método de casos utiliza un Diseño cualitativo puro de tipo documental,

de alcance descriptivo. El mismo se establece sobre la base de la comparación de los resultados obtenidos de las entrevistas a las docentes de la tercera sección de los tres Jardines de Infantes del Partido de Tres de Febrero seleccionados y el análisis de documentación. Concluyó que los juegos cooperativos le ofrecen al grupo una oportunidad ideal para conocerse, para reflexionar acerca de muchas cosas que los docentes damos en la teoría, pero es bueno que ellos puedan verlas en la práctica. Estos juegos le dan la posibilidad de actuar de manera social, buscando estrategias conjuntas para ayudarse entre pares y lograr el objetivo, dado que ganan todos o pierden todos.

Orobajo (2011) realizó la investigación referente a “Una propuesta pedagógica fundamentada en los juegos cooperativos para mejorar las relaciones de empatía en los estudiantes del colegio república de Colombia Jornada Nochegrado” en Colombia; El objetivo fue elaborar una propuesta pedagógica fundamentada en los juegos cooperativos que contribuya a mejorar las relaciones de empatía en los estudiantes del Colegio República de Colombia jornada nocturna grado 4. La población está conformada por 45 estudiantes cuyas edades fluctúan entre los 15 y 45 años. De los resultados concluyó que de acuerdo con lo planteado en el proyecto de investigación en el Colegio República de Colombia grado 4^a se concluyó que las relaciones de empatía se constituyen en una habilidad que debe promoverse en toda sociedad democrática ya que hace parte de las relaciones personales que se deterioran diariamente. Por ello se deben plantear una serie de actividades, estrategias y propuestas, que contribuyen al cambio de actitudes que facilitan la

interacción con el otro, manifestándose así en la mejora de buenas relaciones de amistad, noviazgo, compañerismo y relación familiar.

López (2008) realizó la investigación sobre “Efectos del aprendizaje cooperativo en las habilidades sociales, la educación intercultural y la violencia escolar: un estudio bibliométrico de 1997 a 2007” en España; El objetivo general propusieron en la investigación fue el de dar a conocer la productividad científica acerca del “Aprendizaje Cooperativo, violencia escolar, educación intercultural y habilidades sociales”, comprendida entre los años 1997 y 2007. Dicha muestra la constituyen un total de 300 estudiantes, de los resultados obtenidos llegó a las conclusiones que las fronteras geográficas no existen en el ámbito académico, y cualquier investigador está relacionado con cualquier otro mediante la publicación de sus trabajos, en solitario o en colaboración con otros autores (Tvire y Erno, 2001). Actualmente la probabilidad de que un documento sea consultado por otros autores y citado en otros trabajos aumenta increíblemente si está publicado online, es decir, en internet, y cada vez es mayor el porcentaje de documentos circulando libremente, o mediante suscripción, en la red.

Coronel, Márquez y Reto (2008) realizaron la investigación sobre “Influencia del programa “aprendamos a ser mejores personas” en el fortalecimiento de las habilidades sociales de los niños y niñas del 5º grado de educación primaria de la institución educativa “Ramón Castilla Marquezado” - distrito de Castilla – Piura 2008” en Perú; El objetivo de la presente investigación fue el determinar la influencia del programa “Aprendamos a ser mejores personas” en el fortalecimiento

de las habilidades sociales de los niños y niñas del 5° grado de educación primaria de la institución educativa “Ramón Castilla Marquezado” del distrito de Castilla – Piura 2008. El presente estudio que se ubica dentro del paradigma cuantitativa, del tipo Evaluativo - Aplicativo, con diseño Casi experimental con dos grupos: uno de control y otro experimental. Los instrumentos diseñados se aplicaron a 60 niños y niñas que cursan estudios en la institución educativa “Ramón Castilla Marquezado” del distrito de Castilla – Piura 2008. Los resultados alcanzados demostraron que El nivel de competencia social que poseen los niños y niñas del 5° grado de educación primaria de la institución educativa “Ramón Castilla Marquezado” del distrito de Castilla – Piura 2008 es alto y está en función a capacidad social para hacer frente a la agresión, planificar sus acciones, y manejar sentimientos y en general lograron alcanzar un alto grado de habilidad social e inserción en su entorno social. Finalmente destacamos que la aplicación del programa “aprendamos a ser mejores personas” si influyo significativamente en el fortalecimiento de las habilidades sociales de los niños y niñas del 5° grado de educación primaria de la institución educativa “Ramón Castilla Marquezado” del distrito de Castilla – Piura 2008.

Carrera (2012) realizó la investigación sobre “Relación De Las Habilidades Sociales y sexualidad saludable en adolescentes de las instituciones Educativas de educación secundaria de la región de Huancavelica -2011” en Perú; El objetivo fue Determinar la relación que existe entre habilidades sociales y sexualidad saludable en adolescentes de las instituciones educativas de educación secundaria del departamento de Huancavelica – 2011. El estudio se realizó con una población total de 381 estudiantes de los cuales 181 son mujeres y 201 son hombres. Concluyó

aceptando la hipótesis que si existe una correlación directa y significativa entre habilidades sociales y sexualidad saludable en adolescentes de las instituciones educativas de educación secundaria del departamento de Huancavelica -2011

Choque (2007) realizó la investigación sobre “Eficacia del programa educativo de habilidades para la vida en adolescentes de una institución educativa del distrito de Huancavelica, 2006” en Perú el propósito de la investigación fue determinar la eficacia de un programa educativo de habilidades para la vida en el aprendizaje de las habilidades de comunicación, autoestima, asertividad y toma de decisiones, en los adolescentes escolares de una institución educativa del distrito de Huancavelica en el año escolar 2006. La metodología utilizada fue: el diseño cuasi experimental, con pre prueba y pos prueba, y con grupo de comparación. La población estuvo conformada por; 284 estudiantes de educación secundaria. Resultados: Hubo un incremento significativo en las habilidades de comunicación y asertividad en los estudiantes del grupo experimental en comparación a los del grupo de comparación. Asimismo, la metodología interactiva y participativa fue utilizada en mayor frecuencia en el grupo experimental que en el de comparación. Conclusiones: El programa educativo de habilidades para la vida es efectivo en un año escolar en el aprendizaje de las habilidades de comunicación y asertividad.

2. 2 Bases teóricas de la investigación.

2.2.1 El juego

El juego es una actividad recreativa que llevan a cabo los seres humanos con un objetivo de distracción y disfrute para la mente y el cuerpo, aunque, en el último

tiempo, los juegos también han sido utilizados como una de las principales herramientas al servicio de la educación. (Web de definiciones ABC, 2014)

Para Rubio (2010) el juego es el primer acto creativo del ser humano. Comienza cuando el niño es bebé, a través del vínculo que se establece con la realidad exterior y las fantasías, necesidades y deseos que va adquiriendo, además manifiesta que:

“Cuando un niño toma un objeto cualquiera y lo hace volar, está creando un momento único e irrepetible que es absolutamente suyo. Porque ese jugar no sabe de pautas preestablecidas, no entiende de exigencias del medio, no hay un hacerlo bien” (p.13).

Orozco (2014) señala que el juego es la acción de jugar o cualquier actividad libre que se realiza con el fin de divertirse, generalmente siguiendo determinadas reglas. El juego es una actividad importante para el ser humano, pues contribuye con su desarrollo físico, emocional y social. Con el juego se desarrollan habilidades motrices y de pensamiento, se aprende a reconocer reglas, a valorar la importancia del trabajo en grupo, a expresar adecuadamente las emociones y a reafirmar la personalidad. Se considera que el juego es una actividad pura, espontánea y placentera que nos desplaza de la realidad, contribuyendo enormemente al desarrollo integral en la infancia y adolescencia y que acaba siendo una forma de mejorar la calidad de vida en el adulto.

Parra (2010) define al juego como la una actividad que se utiliza para la diversión y el disfrute de los participantes, en muchas ocasiones, incluso como

herramienta educativa. Normalmente requieren de uso mental o físico, y a menudo ambos.

Del mismo modo manifiesta que:

“Muchos de los juegos ayudan a desarrollar determinadas habilidades o destrezas y sirven para desempeñar una serie de ejercicios que tienen un rol de tipo educacional, psicológico o de simulación” (p. 6).

2.2.1.1 La importancia del juego en la educación inicial

Para Arias (2010) El juego posee una gran importancia en la vida de los niños, no sólo en su desarrollo psicomotor, sino también para su creatividad, en el aspecto cognitivo, en su desarrollo socioemocional, en el manejo de normas, etc. Demostrando que el niño aprende jugando, y que es mucho más fácil en tender el universo de los juegos.

Según Calvo (2009) el juego es importante para el desarrollo físico del individuo, porque las actividades de caminar, correr, saltar, flexionar y extender los brazos y piernas contribuyen el desarrollo del cuerpo y en particular influyen sobre la función cardiovascular y consecuentemente para la respiración por la conexión de los centros reguladores de ambos sistemas. Las actividades del juego coadyuvan al desarrollo muscular y de la coordinación neuro-muscular.

Asimismo, Otrera (2012) señala que del juego depende su desarrollo físico, emocional y espiritual del niño. Al jugar los niños aprenden distintas experiencias

como: compartir, ganar, perder, socializar, tolerar, conocer límites, soñar y mucho más. El juego posibilita un armonioso crecimiento del cuerpo, la inteligencia, la afectividad y la emotividad. La relación del juego con algunas facetas lo convierten en un medio de socialización, expresión y comunicación, con el que el niño supera su egocentrismo, fija relaciones con sus iguales y aprende a aceptar puntos de vista diferentes al propio. Además, le ayuda a conocerse a sí mismo, a los demás y a establecer vínculos afectivos.

Para Martínez (2010) el juego es una actividad fundamental durante toda la vida, Los niños y niñas se desarrollan a través del movimiento y el juego los libera de tensiones emocionales.

También manifiesta que, el juego en la infancia es indispensable: desde que el niño y la niña son pequeños y hasta la adolescencia se desarrollan a través de las más diversas actividades lúdicas. Jugar significa un modo de aprender: no es sólo una diversión, sino una preparación para la vida adulta (p,13)

Según Martínez (2010) el juego es una parte esencial del crecimiento de cada niño o niña que requieren hacer del movimiento la vía por donde se desarrollan sus músculos y sus extremidades adquieren coordinación; a través de los juegos ellos elaboran sus vivencias emocionales y practican los roles sociales que tendrán que desarrollar como adultos.

2.2.1.2 Juegos cooperativos

Para InteRed (2013) los juegos cooperativos son un valor fundamental de la educación de las generaciones actuales y futuras. El mundo del juego ofrece posibilidades y herramientas valiosas para trabajar los valores de la solidaridad y la cooperación. Participar en juegos de estructura cooperativa permite ensayar comportamientos deseables en la construcción de la comunidad y reflexionar acerca de los valores implícitos en la sociedad.

2.2.1.3. Importancia de los Juegos Cooperativos

Los Juegos Cooperativos son propuestas que buscan disminuir las manifestaciones de agresividad en los juegos promoviendo actitudes de sensibilización, cooperación, comunicación y solidaridad. Facilitan el encuentro con los otros y el acercamiento a la naturaleza. Buscan la participación de todos, predominando los objetivos colectivos sobre las metas individuales. Las personas juegan con otros y no contra los otros; juegan para superar desafíos u obstáculos y no para superar a los otros. (Portal educativo J.C, 2008)

2.2.1.3.1. Metodología o secuencia didáctica para aplicar los juegos cooperativos

Para Carralero (2006) señala que cada profesor debe de tener una imagen clara del juego que enseñará a los alumnos y con ello una representación exacta del contenido y objetivo que quiere lograr en su clase de Educación Física. La lógica estructura de los juegos, los motivos e intereses de los participantes, las circunstancias en las cuales se ve obligado a participar cada uno, exige que el profesor utilice los pasos metodológicos para la enseñanza de los juegos cooperativos y con ello garantizará lo siguiente:

1. El dominio por parte de los alumnos del contenido del juego.
2. La relación armónica entre todos los jugadores.
3. La participación activa de los niños.

2.2.1.3.2. Enunciado del juego: Dar a conocer el nombre del juego.

Motivación y Explicación del juego: se realiza inmediatamente después de la enunciación, consiste en la conversación o cuento que hace el profesor con el fin de interesar al estudiante por la actividad, en ocasiones de una buena motivación dependerá el éxito del juego. Por otra parte, la explicación debe ser comprensible, auxiliándose de los medios audiovisuales de los juegos, donde se expongan todas las acciones que se realizaran durante el juego.

2.2.1.3.3. Organización:

En este caso se incluye lo concerniente a la distribución de los participantes, esto se realizará de la forma que el profesor lo tenga planificado teniendo en cuenta sus necesidades y su objetivo propuesto para el juego.

2.2.1.3.4. Entrega de los materiales

Consiste en repartir en ese momento los materiales necesarios para realizar el juego.

2.2.1.3.5. Demostración

Se explica el juego de forma práctica, por parte del profesor.

2.2.1.3.6. Práctica inicial del juego

Una vez que se haya demostrado el juego se realiza una pequeña práctica por parte de los estudiantes a la señal del profesor, esto puede ser con todo el grupo o sólo por una parte de él, como lo disponga el profesor. Esto ayudará a reafirmar el aprendizaje del juego y a evacuar las dudas que hayan quedado con la explicación y la demostración.

2.2.1.3.7. Explicación de las reglas

Se realiza durante la ejecución práctica del juego, en la cual se exponen los deberes y derechos que tienen los jugadores durante el juego. Se hará énfasis en el cumplimiento de ellas por parte de los participantes, para lograr el éxito de la actividad.

2.2.1.3.8. Desarrollo

Consiste en la ejecución del juego hasta llegar a su resultado final, no se podrá comenzar hasta que todos los participantes hayan comprendido.

2.2.1.3.9. Variantes

Después que haya concluido el juego, el profesor puede realizar variantes de ese juego o dejar que sea por parte de los estudiantes en dependencia de sus motivaciones y gustos.

2.2.1.3.10. Evaluación:

Aquí se evalúan los resultados obtenidos en el juego, partiendo de los objetivos trazados por el profesor al inicio de la actividad.

2.2.1.4. Clasificación de los juegos cooperativos

También Quiroga (2013) sostiene que las personas juegan con las demás no contra las demás. Juegan para superar desafíos u obstáculos y no para superar a las otras. Buscamos la participación de todas. Damos importancia a metas colectivas y no a metas individuales. Buscamos la creación y el aporte de todas. Buscamos eliminar la agresión física contra las demás. Buscamos desarrollar las actitudes de empatía, cooperación Aprecio y comunicación. No discriminamos a las personas que tienen dificultades.

Asimismo, Quiroga (2013) Clasifica a los juegos cooperativos en nueve apartados
Juegos de presentación: juegos muy sencillos que permiten un primer acercamiento y contacto.

Juegos de conocimiento: son aquellos juegos destinados a permitir a los/as participantes en una sesión o encuentro, conocerse entre sí. Se trata de lograr un grado más en la presentación, llegando poco a poco a un conocimiento más profundo y vital.

Juegos de afirmación: Son aquellos juegos en los que tiene un papel prioritario la afirmación de los/as participantes como personas y del grupo como tal. Ponen en

juego los mecanismos en que se basa la seguridad en sí mismo/a, tanto internos (auto concepto, capacidades) como en relación a las presiones exteriores (papel en el grupo, exigencias sociales).

Juegos de confianza: Son, en su mayor parte, ejercicios físicos para probar y estimular la confianza en uno/a mismo/a y en el grupo.

Juegos de comunicación: Son juegos que buscan estimular la comunicación entre los/as participantes e intentan romper la una direccionalidad de la comunicación verbal en el grupo en la que normalmente se establecen unos papeles muy determinados.

Juegos de cooperación: Son juegos en los que la colaboración entre participantes es un elemento esencial. Ponen en cuestión los mecanismos de los juegos competitivos, creando un clima distendido y favorable a la cooperación en el grupo.

Juegos de resolución de conflictos: Son juegos en los que se plantean situaciones de conflicto, o que utilizan algún aspecto relacionado con éstas.

Juegos de distensión: Son juegos que fundamentalmente sirven para liberar energía, hacer reír, estimular el movimiento en el grupo, etc.

Juegos de paracaídas: En este apartado se recogen juegos cooperativos, sobre todo de presentación, cooperación y distensión, que se pueden realizar con un paracaídas.

El paracaídas siempre es algo que asombra a pequeños y mayores y que da "mucho juego"

2.2.2. Enfoque significativo

La teoría del aprendizaje significativo supone poner de relieve el proceso de construcción de significados como elemento central de la enseñanza. Entre las condiciones para que se produzca el aprendizaje significativo, debe destacarse: Significatividad lógica: se refiere a la estructura interna del contenido. Significatividad psicológica: se refiere a que puedan establecerse relaciones no arbitrarias entre los conocimientos previos y los nuevos lo cual es relativo al individuo que aprende y depende de sus representaciones anteriores. Motivación: Debe existir además una disposición subjetiva para el aprendizaje en el estudiante. (Caldeiro, 2005)

Ausubel (citado por Rodríguez, 2004) considera a la teoría del aprendizaje significativo, como una teoría psicológica porque se ocupa de los procesos mismos que el individuo pone en juego para aprender. Pero desde esa perspectiva no trata temas relativos a la psicología misma ni desde un punto de vista general, ni desde la óptica del desarrollo, sino que pone el énfasis en lo que ocurre en el aula cuando los estudiantes aprenden; en la naturaleza de ese aprendizaje; en las condiciones que se requieren para que éste se produzca; en sus resultados y, consecuentemente, en su evaluación. Es una teoría de aprendizaje porque ésa es su finalidad. La Teoría del Aprendizaje Significativo aborda todos y cada uno de los elementos, factores, condiciones y tipos que garantizan la adquisición, la asimilación y la retención del

contenido que la escuela ofrece al alumnado, de modo que adquiriera significado para el mismo.

2.2.2.1 Importancia del aprendizaje significativo

Según Ramírez (2013) La importancia del aprendizaje significativo es fundamental en el alumno y en el proceso que aprendizaje y de construcción de significados, pues gran parte del aprendizaje significativo depende de las motivaciones e intereses que el alumno tenga, sin embargo al que aprende le corresponde asumir una actitud crítica dentro de ese proceso cognitivo para que sea capaz de analizar, desde distintas perspectivas, los materiales que se le presentan para lograr un trabajo activo y pueda atribuir significado.

2.2.2.2 Significatividad del aprendizaje significativo

Ausubel (citado por Ciro, 2010) un aprendizaje tiene significatividad, si le permite relacionar el nuevo conocimiento con el conocimiento que ya posee, a la persona que aprende. Estas relaciones deben ser “sustantivas y no arbitrarias” así que quien aprende debe darle significado a aquello que quiere aprender y esto solo es posible a partir de lo ya se conoce (así sea pobre, poco y difuso) y mediante la modificación de esquemas y estructuras pertinentes con la situación de aprendizaje.

2.2.2.3 Importancia de los conocimientos previos

Ciro (2010) indica que la funcionalidad de un aprendizaje se establece a partir de que las nuevas estructuras cognitivas permiten, no solo asimilar los nuevos

conocimientos, sino también su revisión, modificación y enriquecimiento, estableciendo nuevas conexiones y nuevas relaciones entre ellos.

También dice que:

La memorización significativa surge de la misma asimilación e integración, ya que lo aprendido no solo modifica la estructura que integra sino también aquello que se integra, esto impide la reproducción nítida, exacta y precisa. Aquello que aprendo, lo comprendo y si lo comprendo, lo puedo expresar con mis propias palabras (p.12)

2.2.3 Dinámicas y mimos

Según Carreto (2010) define a la a las dinámicas como las actitudes y sentimientos que presentan los componentes de un grupo ante la presentación de un problema o actividad al que deben dar solución.

La dinámica de grupos es un conjunto de conocimientos teóricos y de herramientas en forma de técnicas grupales que permiten conocer al grupo, la forma de manejarlo, aumentar su productividad y de afianzar las relaciones internas y aumentar la satisfacción de los que componen el grupo

Es la forma o medio de cómo se predisponen los alumnos para aumentar su motivación estado de ánimo, con la finalidad de obtener el máximo rendimiento en el proceso de la enseñanza aprendizaje. La dinámica de grupos es un conjunto de conocimientos teóricos y de herramientas en forma de técnicas grupales que permiten conocer al grupo, la forma de manejarlo, aumentar su productividad y de afianzar las relaciones internas y aumentar la satisfacción de los que componen el grupo.

Retamal (s/f) define a las dinámicas de Grupo como técnicas de discusión verbal, con las cuales se pueden confrontar desde diferentes puntos de vistas, en un clima de armonía y de respeto. Asimismo, permite desarrollar la competencia comunicativa que es de suma importancia; ejercitar la pronunciación y practicar la coherencia entre tu tono de voz, tus gestos y el uso de un lenguaje adecuado, con las cuales la persona que las practique puede lograr tener unos mayores resultados en función de la práctica.

2.2.3.1 Tipos de dinámicas

De acuerdo con González (2010) las dinámicas se pueden clasificar por edad de los participantes, número, espacio, conocimiento entre ellos, etc. Entre los tipos de dinámicas de grupo que se pueden realizar se encuentran:

Dinámicas de presentación: sirven para romper barreras entre las personas. Buscan crear un acercamiento basado en la confianza de los participantes. No sólo sirven cuando son grupos en los que la gente no se conoce, sino que también pueden ser útiles para quebrar prejuicios y conocer de otras maneras a la gente que uno cree conocer.

Dinámicas de conocimiento de sí mismo: Permiten a los participantes conocer sus propias características ya sean emocionales, psicológicas, o cognitivas. En algunas ocasiones sirven para darlas a conocer al resto.

Dinámicas de formación de grupos: Permite formar grupos de acuerdo a criterios previamente definidos. También sirven para, de manera amena y lúdica, formar grupos al azar y así crear confianza y relajo.

Dinámicas de estudio y trabajo: Facilitan un intercambio de ideas y el análisis de ciertos contenidos. Fomentan la argumentación, la síntesis, las conclusiones y la toma de decisiones

Dinámicas de animación: Tienen por objetivo crear ambientes lúdicos y de buen ánimo con el fin de alejar a los participantes del estrés, del cansancio y de la rutina. Pueden adaptarse con el fin de incentivar desafíos que requieran cooperación o adaptación a situaciones diversas.

2.2.3.2 Importancia de las dinámicas en la educación

Aranda (2010) resalta la importancia de las dinámicas de grupo es una herramienta muy usada actualmente en la educación y se usan para que los alumnos puedan aprender de manera práctica determinadas cosas, además de hacer las clases mucho más divertidas. Las dinámicas de grupo se pueden hacer perfectamente en ESO y por supuesto en el Bachillerato, donde se usan con cierta frecuencia para hacer algo muy diferente en alguna ocasión.

Para Aranda (2010) y otros expertos en Pedagogía, recomiendan a las profesiones poder realizar dinámicas de grupo con cierta frecuencia, porque es una herramienta que se debe usar para que los resultados en cuanto a notas se refieren

puedan ser mucho mejores y la actitud del grupo sea mucho más positiva, algo fundamental a la hora de enfrentar la recta final de un curso.

2.2.4 Los mimos

Según Osorio (2010) los mimos: Son uno más actores especializados en pantomima, es decir arte dramático en movimiento y gestos; sobre resistencia, emociones, sorpresas o pensamientos. Tienen como objetivo proporcionar y favorecer un entorno adecuado a los pequeños, donde se construye su identidad y descubre su entorno, favorece sus relaciones sociales con compañeros y demás adultos con valores como la igualdad.

De esta manera, manifiesta el autor que:

La meta hacer que los niños de 3, 4, 5, años se inicien en el logro de la expresión de sus emociones y la resolución de problemas en forma cada vez más autónoma. Asimismo que los niños logren apropiarse de herramientas y recursos para incorporar nuevas formas cotidianas de vincularse a través de la literatura y el juego (p.17).

2.2.4.1 Importancia del mimo en la educación

Por su parte Ballester & Campillo (2011) se refieren a la aportación del mimo a la educación en cuanto que utiliza el gesto como un medio de expresión sin palabras, utilizándose el canal visual de comunicación. Es fundamental la utilización de la expresión facial como vehículo de comunicación de nuestra realidad afectiva, por ser la cara nuestra parte más expresiva. Han de utilizarse todos los gestos y

movimientos del cuerpo, entre los que se encuentran los de la cabeza, tronco, brazos, manos, piernas y pies, pero nunca la palabra ni ningún tipo de sonido.

Ballester & Campillo (2011) señalan que a través del mimo se desarrollan los siguientes objetivos:

Conocer y valorar su cuerpo y la actividad física como medio de exploración y disfrute de sus posibilidades motrices, de relación con los demás y como recurso para organizar el tiempo libre.

Utilizar sus capacidades físicas, habilidades motrices y el conocimiento de la estructura y funcionamiento del cuerpo para adaptar el movimiento a las circunstancias y condiciones de cada situación.

Adquirir, elegir y aplicar principios y reglas para resolver problemas motores y actuar de forma eficaz y autónoma en la práctica de actividades físicas, deportivas y artístico-expresivas.

Utilizar los recursos expresivos del cuerpo y el movimiento, de forma estética creativa y autónoma, comunicando sensaciones, emociones e ideas.

2.2.4.2. Aspectos que trabajan los alumnos con el mimo

Por su parte Nicolás (2009) hace referencia a los aspectos que trabajan los alumnos con el mimo

2.2.4.2.1. El movimiento humano

El movimiento cargado de significado, el gesto que se ejecuta con una intención comunicacional.

2.2.4.2.2. Toma de conciencia del cuerpo

Trata de investigar lo corporal en su forma y estructura, en sus áreas. Es un ejercicio de atención y concentración sobre sí mismo, de observación y análisis del movimiento en su comportamiento habitual y en su relación expresiva o no con el entorno.

2.2.4.2.3. El cuerpo articulado segmentado y global

Tenemos que concienciar que el cuerpo no es un bloque rígido, sino que se compone de módulos articulados.

Movimiento articular. A partir de la posición de pie, iniciamos la movilidad por articulaciones aisladas, desde los dedos de las manos a los de los pies, pasando por la muñeca, codo, hombro, columna, cuello, cintura, rodilla, tobillo.

Movimiento segmentado. Un segmento es una parte del cuerpo que puede incluir una o más articulaciones (brazo, cabeza, mano...). Ejercitarse en la movilidad consciente de cada uno de los segmentos corporales, teniendo en cuenta que, al mover uno, hay que concentrarse también en la inmovilidad del resto de los segmentos.

Movimiento global. Consiste en la movilidad de todo el cuerpo. Comenzar por mover una articulación e ir añadiendo el resto gradualmente hasta que estén todas activas.

2.2.4.2.3.1. Lateralidad

El cuerpo está dividido en dos partes iguales y, debido a ello, somos bilaterales, podemos mover los dos lados, izquierdo y derecho, de múltiples formas: en simetría o asimetría, simultánea o alternada, sin cruzar o cruzada etc.

2.2.4.2.3.2. Área de base y equilibrio

El ser humano, dada su condición de homo erectus, está en contacto con la tierra por medio de los pies. El lugar o espacio que ocupan los pies en el suelo lo llamamos polígono de sustentación, y es fundamental para el equilibrio, tanto en posición estática como dinámica.

El área de base es formada por las piernas o miembros inferiores. Ellas sustentan la estructura y el peso del cuerpo. Gracias a sus articulaciones, podemos sentarnos, cruzar las piernas, agacharnos, arrodillarnos, acostarnos, trasladarnos en el espacio de varias formas: andando, corriendo, saltando, patinando, bailando, escalando etc.

2.2.4.2.3.3. La expresividad de las diferentes partes del cuerpo

El tronco: Es el bloque central del cuerpo, un fuerte motor de propulsión. Es también la fuente de la energía emocional. Podemos dividir el tronco en zonas o módulos,

aunque no de una manera absoluta, ya que no existe entre ellas una clara separación.
Tronco bajo (caderas y abdomen) y tronco alto (busto y tórax).

Cabeza: sede de la inteligencia, de la razón, del poder, cuyo símbolo es la corona.
Gracias al Atlas y al Axis, puede realizar desde los movimientos más cotidianos como: arriba-abajo o izquierda-derecha (sí-no).

Cuello: Podemos alargar, estirar el cuello o acortarlo, hundiéndolo entre los hombros; desplazarlo adelante, a los lados, inclinarlo, rotarlo. Dependiendo del uso que hagamos del cuello, así serán nuestras expresiones.

Brazos: son las partes más flexibles y de más fácil motricidad del cuerpo, debido a sus articulaciones multidireccionales (hombro + codo + muñeca). Por los movimientos de los brazos proyectamos al exterior los sentimientos y emociones que se originan en el tronco. Los movimientos de los brazos refuerzan, clarifican la expresión de todo el cuerpo.

Manos: Aunque actúan frecuentemente con los brazos, son en sí mismas extremadamente delicadas y sensibles, tanto en su función transmisora como receptora. Las manos pueden tomar contacto con el mundo exterior fácilmente: recogiendo, apretando, presionando, y un gran número de acciones más.

Rostro: la cara es la marca o el sello de fábrica, es imposible imitarla. Los rasgos, el diseño del rostro permanecen durante toda la vida. Es manifestación del carácter del individuo.

Los sentidos como la vista, el gusto, el olfato toman su sede en la cara y, en ambos extremos, el oído. Todo esto mantiene al rostro despierto, en estado permanente de alerta, para captar todos los mensajes del mundo exterior y, como consecuencia, devolverle las impresiones, producto de las vivencias experimentadas interiormente (agrado, desagrado, etc.).

Es preciso conocer, dominar y controlar la musculatura facial, hasta sus mínimos grados, para que, en el trabajo del mimo, los movimientos de las cejas, ojos, boca, mejillas, sean fieles a la expresión deseada, clara y comprensible para el público.

2.2.4.2.3.4. La respiración

Es fundamental la toma de conciencia de la respiración en cuanto que aporta dinámica y lirismo al gesto. La respiración es un medio constante de relación vital entre el interior y el exterior del ser humano. La respiración completa o la gran respiración, debe ejecutarse inspirando lentamente por la nariz y ocupando los pulmones de aire en todas sus zonas (de abajo a arriba) de forma continua, encadenada, sin brusquedades ni esfuerzos. A continuación, se expulsa el aire por la nariz, vaciando los pulmones de arriba-abajo.

2.2.4.2.3.5. El tono muscular

El músculo recibe constantemente excitaciones nerviosas del cerebro o del entorno y lo mantienen en un grado de contracción más o menos alto. Por otra parte, el organismo procura mantener el tono en un estado de equilibrio tan bajo como sea

posible, pero, en ocasiones, esto no se consigue y nos podemos encontrar en un estado hipertónico o hipotónico.

2.2.4.2.3.6. Improvisación

Este apartado es importante para los alumnos ya que: obliga a pensar, a reflexionar; remueve al subconsciente; enriquece la imaginación y la despierta; canaliza los sentimientos; ayuda a revivir emociones; aumenta la libertad y coordinación en los movimientos; faculta una mejor comunicación; da seguridad y autoconfianza; potencia la capacidad de observación y comprensión etc. En la improvisación se produce el momento de experimentación creativa, ya que a partir de un tema concreto (una situación, un personaje, un objeto, una idea. etc.) que actúa como estímulo desencadenante, lo que se pretende es lograr respuestas creadoras.

2.2.4.3 El arte del mimo en la educación

De otro modo Zuloaga (2011) que esta actividad artística debería formar parte de la educación básica ya que todo niño tiene gigantes adormecidos y dones ocultos, pero pocos lo descubren.

Hablar sin palabras con el cuerpo, implica que todo aquel que practique este arte desarrollará la creatividad, la seguridad y se conocerá así mismo. Los complejos, prejuicios, temores, la vergüenza, la timidez desaparecerán favorablemente.

La concentración es una de las facultades mentales que más resalta en este arte, esto conlleva a que el niño adquiera un mejor aprendizaje.

En el Siglo XXI no puede concebirse una educación integral, sin la inclusión de las áreas expresivas-artísticas. “El arte ha estado relacionado con el ser humano desde tiempos muy remotos. Le significó al hombre un modo de expresión y de comunicación, el cual se manifestó en todas sus actividades, porque fue utilizado invariablemente en distintas situaciones, a través de la historia”.

La formación de los docentes en este campo presenta carencias lo que nos hace pensar en diseñar programas en los cuales el participante se forme tanto en lo teórico como en lo práctico para desarrollar una actividad fluida en el aula cuando proponga actividades de expresión plástica.

2.2.5 Habilidades sociales

Aranda (2010) afirma que las habilidades o capacidades son destrezas que la persona debe ir desarrollando a lo largo de toda su vida. El desarrollo de la capacidad social en el niño de 0 a 6 años supone en primer lugar una maduración física-neurológica, porque el hombre recibe información del medio exterior por medio del Sistema nervioso, esta información se interpreta y reacciona de manera apropiada entrando en relación con el mundo que le rodea.

Las habilidades sociales son aquellos comportamientos que nos facilitan la interacción con las demás, independientemente de cual sea el contexto en el que se realiza la relación. Quienes tienen más habilidades sociales tienen más posibilidades de éxito en sus relaciones con los demás, mientras que quienes carecen de ellas o no las han desarrollado apenas va a encontrar muy complicado interaccionar con los

demás, lo que seguramente desembocará en cierto aislamiento social. (Portal Psicoblog, 2011)

2.2.5.1 Habilidades sociales infancia

Al respecto Banus (s/f) menciona algunas habilidades sociales más importantes en la infancia y son:

2.2.5.2 Importancia de su adquisición habilidades sociales a edades tempranas

Muchos de nuestros niños, por diferentes razones, puede que no dispongan de unos recursos mínimos para desarrollarse adecuadamente en este aspecto. Las consecuencias pueden ser aislamiento social, rechazo, a veces agresividad, y, en definitiva, un desarrollo menos feliz y limitado en sus posibilidades de crecimiento.

La falta de habilidad social puede ser especialmente doloroso en la adolescencia cuando la relación con los iguales y la transición a la vida adulta suponen nuevas exigencias y retos comunicativos.

2.2.5.3 Componentes esenciales de las Habilidades Sociales

De otro modo Banus menciona las siguientes componentes:

- Las Habilidades Sociales se adquieren principalmente a través del aprendizaje (mediante observación, imitación, ensayo y también información).
- Incluyen comportamientos verbales y no verbales, específicos y discretos.
- Suponen iniciativas y respuestas efectivas y apropiadas.

- Aumentan el reforzamiento social (por ejemplo, las respuestas positivas del propio medio social).
- Son recíprocas por naturaleza y suponen una correspondencia efectiva y apropiada.
- Su práctica está influida por las características del medio. Es decir, factores tales como la edad, sexo y el estatus del receptor afectan la conducta social del sujeto.
- Los déficits y excesos de la conducta social pueden ser especificados y objetivados a fin de intervenir.

2.2.5.4 Habilidades sociales: Educar para las relaciones sociales

Rodríguez (2013). Menciona que las habilidades sociales son un conjunto de capacidades que permiten el desarrollo de un repertorio de acciones y conductas que hacen que las personas se desenvuelvan eficazmente en lo social. Estas habilidades son algo complejo ya que están formadas por un amplio abanico de ideas, sentimientos, creencias y valores que son fruto del aprendizaje y de la experiencia. Todo esto va a provocar una gran influencia en las conductas y actitudes que tenga la persona en su relación e interacción con los demás.

2.2.5.5 Puntos clave de las habilidades sociales.

Se adquieren a través del aprendizaje. No son innatas, los niños y niñas desde el nacimiento aprenden a relacionarse con los demás. Se sienten de determinada manera, tienen determinadas ideas y actúan en función de estas.

Son recíprocas por naturaleza. Las habilidades sociales, requieren para su desarrollo la relación con otras personas.

Incluyen conductas verbales y no verbales. Es tan importante lo que se dice como otros aspectos que no se dicen.

Están determinadas por el reforzamiento social (positivo o negativo). Determinadas conductas se repiten si tienen un refuerzo interpretado como positivo (acorde con sus ideas y sentimientos) o negativo (en desacuerdo).

Son capacidades formadas por un repertorio de creencias, sentimientos, ideas y valores. Estos son la base de la conducta social. Las personas interpretan las situaciones y deciden la actuación.

Están interrelacionadas con el auto concepto y la autoestima. Los resultados de las relaciones sociales influyen en el auto concepto y la autoestima y estos a su vez son cruciales para las diferentes conductas en el medio social.

Son necesarias para el desarrollo integral de las personas. La persona se desarrolla y aprende en interacción con los demás.

2.2.5.6 Habilidades sociales básicas

Apego: capacidad de establecer lazos afectivos con otras personas.

Empatía: capacidad de ponerse en el lugar del otro y entenderle.

Asertividad: capacidad de defender los propios derechos y opiniones sin dañar a los demás.

Cooperación: capacidad de colaborar con los demás para lograr un objetivo común.

Comunicación: capacidad de expresar y escuchar. Sentimientos, emociones, ideas, etc.

Autocontrol: capacidad de interpretar las creencias y sentimientos propios y controlar los impulsos.

Comprensión de situaciones: capacidad para entender las situaciones sociales y no tomarlas como algo personal, o culparse de determinadas cosas.

Resolución de conflictos: capacidad para interpretar un conflicto y sacar alternativas de solución al mismo.

2.2.5.7 Adquisición de las habilidades sociales

Las competencias sociales se aprenden y desarrollan a lo largo del proceso de socialización, como resultado de la interacción con otras personas. Este desarrollo se produce fundamentalmente en la infancia, los primeros años de vida son fundamentales para el aprendizaje de estas habilidades.

Se aprenden y desarrollan a través de los siguientes procesos:

Experiencia directa. Los niños y niñas están rodeados 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.

Imitación. Los pequeños aprenden por lo que ven de las personas que son importantes para ellos. Imitaran aquellas conductas sociales que observan en los adultos más cercanos, pero no solo las conductas, también aprenderán de estos la manera de interpretar las situaciones y hasta de sentirse en determinados momentos.

Refuerzos. Los refuerzos sociales que tengan sus conductas, ya sea de los adultos y/o iguales van a hacer que los niños y niñas desarrollen determinadas conductas y otras.

2.2.5.8 Problemas provocados por falta o escaso desarrollo de habilidades sociales.

Problemas de autoestima. Los niños y niñas con pocas habilidades sociales, tendrán problemas para desenvolverse en su entorno social. Esto les llevará a pensar que es por ellos y su autoestima bajará. La imagen de sí mismos será negativa. Esto hace a su vez, que sus habilidades sociales sean escasas, la influencia es mutua.

Dificultad para expresar deseos y opiniones. Las personas que no tengan unas buenas capacidades sociales, tendrán dificultades para saber y poder expresar lo que desean y lo que opinan.

Dificultades para relacionarse con los demás. La falta de habilidades sociales, puede llevar a una timidez excesiva y dificultad para hacer amigos y relacionarse. En nuestra sociedad, es imprescindible relacionarse con los demás.

Problemas escolares. Puede producirse también este tipo de problemas, debido a la inadaptación social, llegando incluso a provocar fracaso escolar.

Malestar emocional. Las personas necesitamos de los demás, la compañía y la estima de las demás personas son fundamentales para nuestro día a día y para nuestro equilibrio emocional. La ausencia de relaciones sociales puede llevar por tanto un malestar emocional asociado.

2.2.5.9 Pautas para el desarrollo de las habilidades sociales.

Las habilidades para afrontar con éxito de forma sana las relaciones con los demás se desarrollan progresivamente a lo largo de la infancia y la adolescencia. En este periodo se producen las estrategias que van a ser las bases de las futuras relaciones de adultos, ya sean de amistad, de pareja, laborales, etc.

Por ello debemos prestar especial atención al desarrollo de estas capacidades. Cuida la autoestima de los pequeños. Ayúdales a formar una imagen positiva de sí mismos. Tendrán la fuerza para desenvolverse socialmente y no culparse de aquellas situaciones que no son positivas para ellos. Para ello critica la acción y no a la persona; proponles metas pero que sean adecuadas; utiliza los elogios pero que sean realistas.

Transmite valores a los niños y niñas. Deben aprender a valorarse a sí mismos y a los demás. Enséñales a respetar, tolerar y escuchar.

Sirve de ejemplo para ellos. En tus relaciones con ellos y con los demás, actúa de forma coherente y transmitiendo lo que quieres que hagan ellos.

Fomenta la capacidad de escuchar y entender a los demás. Para ello escúchales tú a ellos y enséñales a escuchar a los demás. Que entiendan que podemos aprender muchas cosas si escuchamos lo que los demás nos dicen.

Emplea los refuerzos. Refuerza socialmente aquellas conductas adecuadas, como escuchar al otro o responder con educación, en esos casos interactuamos socialmente con los pequeños y refuerza negativamente las conductas inadecuadas, los gritos, la falta de escucha, etc. no interactúes con ellos en estos casos.

Dotar a los niños y niñas de un ambiente rico en relaciones. Es importante que los pequeños tengan diferentes experiencias sociales, para que experimenten, aprendan y pierdan el miedo a determinadas situaciones.

Anima a los pequeños a participar en diferentes grupos o hacer actividades con otras personas, sin que sea necesaria tu presencia. Es importante que los niños y niñas aprendan a desenvolverse solos, sin la protección de las figuras de los adultos.

Cuando los pequeños pasen por alguna situación social de rechazo o negativa de alguna manera, debes dejar que pasen por ellas, pero explícales la situación.

2.2.5.10 Indicadores que ayudan a reconocer déficit de habilidades sociales

- No se acerca a otros de forma positiva
- Tiene problemas de relación con los profesores y/o los padres u otros adultos
- No expresa sus deseos y preferencias de forma clara
- No sabe hacer valer sus derechos

- Es fácilmente intimidado por niños/as violentos o agresivos
- Expresa sus frustraciones discutiendo o agrediendo a otros
- Se muestra excesivamente tímido o inhibido
- No participa en los juegos, ni se gana el acceso a los grupos
- Tiene dificultades para tomar o respetar los turnos
- No muestra interés por otros, ni intercambia información apropiadamente
- No sabe negociar ni convencer a otros
- Trata de llamar la atención de forma poco apropiada
- Usualmente es abandonado, rechazado o ignorado. (Centro de Psicología en Madrid, 2014).

Las habilidades sociales en los niños

Para Cortejoso (2012) En todos los grupos de niños, sea en el ámbito familiar, en los grupos de amigos, los compañeros de clase, los del equipo de fútbol, etc., casi siempre hay niños que tienen más dificultades para entablar amistades, iniciar conversaciones, opinar delante de los demás, son muy tímidos y en ocasiones estas situaciones les pueden hacer pasar un mal rato. Además, esta incompetencia social o extremada timidez, se puede relacionar con otros problemas como son:

- Baja aceptación
- Rechazo o aislamiento social por parte de los demás niños
- Problemas emocionales y escolares (bajo rendimiento académico)
- Trastornos psicológicos y psicopatología infantil
- Delincuencia juvenil bullying o acoso escolar

- Puede conducir a problemas de salud mental en la vida adulta.

Es importante insistiros que la enseñanza de habilidades sociales como el ser asertivo, la empatía, el hablar en público, la solución de conflictos... es muy importante para el futuro social de vuestros hijos, que influirá a su vez en su éxito laboral y personal.

2.2.5.12 Desarrollando de las habilidades sociales

Dependiendo de la edad que tengan y de aquellas habilidades que observéis que tengan un poco menos desarrolladas, se puede trabajar con ellos haciendo más hincapié en unas habilidades sociales u otras, pero os recomendaría que estructurarais el aprendizaje en tres grandes bloques:

Conocerse a sí mismo: Enseñarles o potenciar habilidades como el auto concepto (diferenciar entre la imagen que tienen de sí mismos y la que creen que tienen los demás de él), mejora de la autoestima (valor que se dan a sí mismos como individuos) y conocimiento de las propias capacidades (puntos flojos y puntos fuertes que tiene).

Cómo me relaciono con los demás: Enseñarles habilidades sociales como la solución de conflictos, cómo deben relacionarse con los demás, educación en el trato con los demás, asertividad (equilibrio entre agresividad y pasividad, saber respetar posturas de otros a la vez que expresa las suyas con convicción), conocimiento y expresión adecuada de las emociones, escucha activa y eficaz de los demás y desarrollo de capacidades comunicativas (hablar en público).

Cómo vivir en grupo: El aprendizaje o perfeccionamiento de la capacidad de establecer vínculos afectivos con sus iguales (amigos, compañeros, etc.), desarrolla la cooperación y colaboración en sus grupos, actitudes de respeto y valoración a sus compañeros y hacia otros grupos externos, y volver a incidir en la solución de conflictos.

2.2.6. Dimensiones de las Habilidades sociales

Para el portal Psicoblog (2011) menciona tres habilidades más importantes en nuestra relación con los demás y son las siguientes.

2.2.6.1 Empatía

Esta habilidad nos permite comprender cómo se sienten los otros, sentir compasión por ellos y solidarizarnos con sus sentimientos y vivencias. No significa que tengamos que estar siempre de acuerdo con el otro, sino que somos capaces de comprender lo que está sintiendo y expresando. La falta de empatía es un gran obstáculo para las relaciones sociales, ya que suele causar mucho sufrimiento tanto a quien no la tiene como a quienes conviven con él o ella.

2.2.6.2 Asertividad

Nos permite establecer límites en nuestras relaciones que son respetados por los demás, evitando así que los invadan y abusen de nosotros. Quien es asertivo puede expresar sus pensamientos, opiniones, emociones y deseos sin necesidad de ser agresivo o de ponerse nervioso, lo que facilita en gran medida la comunicación con los demás. El asertividad supone también que podemos decir no sin sentirnos

culpables, que no debemos justificarnos ante los demás y que somos nosotros quienes juzgamos nuestro comportamiento y no nos abandonamos al juicio de los demás.

2.2.6.3 Escuchar o prestar atención

Significa escuchar realmente al otro y no sólo oírlo, esperando a que la otra persona termine de expresar sus idea o sentimiento, empatizando con lo que la otra persona le está contando, demostrando interés en lo que la persona le cuenta y transmitiendo que estamos recibiendo o hemos recibido el mensaje que la otra persona nos quiere transmitir.

2.2.7. Personal social

Esta área atiende el desarrollo del niño y la niña desde sus dimensiones personal (como ser individual en relación consigo mismo) y social (como ser en relación con otros). Busca que los niños y las niñas se conozcan a sí mismos y a los demás, a partir de la toma de conciencia de sus características y capacidades personales y de las relaciones que establece, base para la convivencia sana en su medio social. Ello les permite reconocerse como personas únicas y valiosas, con necesidades universales (alimentación, salud, descanso, etc.), y características e intereses propios; reconociéndose como miembros activos de su familia y de los diversos grupos sociales a los que pertenecen, con deberes y derechos para todos los niños y niñas.

Las niñas y los niños aprenden en la interrelación con las personas que le son significativas (padres de familia y otros adultos); es un proceso cargado de afectividad. La finalidad de esta área consiste en que el niño y la niña estructuren su personalidad teniendo como base su desarrollo integral, que se manifiesta en el equilibrio entre cuerpo, mente, afectividad y espiritualidad, lo cual le permitirá enfrentar de manera exitosa los retos que se le presenten. Para esto es necesario ofrecer al niño un entorno que le brinde seguridad, con adecuadas prácticas de crianza, que le ayuden a expresarse libremente: permitir que exprese sus sentimientos en las formas de su cultura. De esta manera el niño construirá su seguridad y confianza básica, para participar cada vez más y de manera autónoma en el conjunto de actividades y experiencias que configuran sus contextos de desarrollo.

2.2.7.1 Organización del área de personal social

El área se organiza de la siguiente manera:

Desarrollo de la psicomotricidad.

Construcción de la identidad personal y autonomía.

Desarrollo de las relaciones de convivencia democrática.

Testimonio de vida en la formación cristiana.

2.2.7.2. Desarrollo de la psicomotricidad

Explora de manera autónoma el espacio, su cuerpo y los objetos, e interactúa en situaciones de juego y de la vida cotidiana con seguridad en sus posibilidades, y cuidando su integridad física.

2.2.7.1.3 Construcción de la identidad personal y autonomía

Se identifica como niño o niña reconociendo y valorando sus características físicas y afectivas, respetando las diferencias.

Actúa con seguridad, iniciativa y confianza en sí mismo mostrando autonomía en las actividades cotidianas de juego, alimentación, higiene, cuidando su integridad física.

2.2.7.1.3.4. Desarrollo de las relaciones de convivencia democrática

Participa en actividades grupales en diversos espacios y contextos identificándose como parte de un grupo social.

2.2.7.1.5 Testimonio de la vida en la formación cristiana

Participa activamente y con agrado en prácticas propias de la confesión religiosa familiar, reconociendo a Dios como padre y creador.

Para la realización de la investigación se toma en cuenta el organizador Desarrollo de las relaciones de convivencia democrática

El cual es uno de los aprendizajes más importantes en la interacción social de los niños y las niñas con las personas que forman parte de su medio, es la progresiva toma de conciencia del “otro” como un ser diferente, con características, necesidades, intereses y sentimientos propios. Mediante la interacción social, construyen los vínculos afectivos con las personas de su entorno y se crea un sentimiento de pertenencia hacia su grupo familiar, así, se irán integrando con otros

adultos y pares (otros niños y niñas) en actividades de juego y recreación, desarrollando capacidades y actitudes relacionadas con la convivencia social.

Convivir democráticamente supone desarrollar habilidades sociales que incluyen actitudes hacia la interacción y comunicación: saber escuchar a los demás, prestar atención a lo que dicen, ser consciente de sus sentimientos, regular sus emociones (postergar la satisfacción de sus deseos o impulsos hasta el momento adecuado, tomar turnos), expresar su opinión acerca de los problemas cotidianos comprometerse y actuar. Por ello, será importante, que los niños y niñas se inicien en la vivencia de valores como la tolerancia, la responsabilidad, la solidaridad y el respeto. Todo esto sienta las bases de la conciencia ciudadana

III. Hipótesis

Aplicación de juegos cooperativos bajo en el enfoque significativo utilizando dinámicas y mimos mejoran significativamente las habilidades sociales en los niños y niñas de 3 años de Educación Inicial de la Institución Educativa Virgen de la puerta en el distrito de Chimbote, año 2016.

IV. METODOLOGIA

4.1. Tipo de investigación

4.1.1. Investigación explicativa

Según Ramírez (2015) sostiene que la investigación explicativa busca dar a conocer el porqué de los hechos mediante el establecimiento de relaciones causa-efecto.

4.2. Nivel de investigación

4.2.1. Nivel cuantitativo

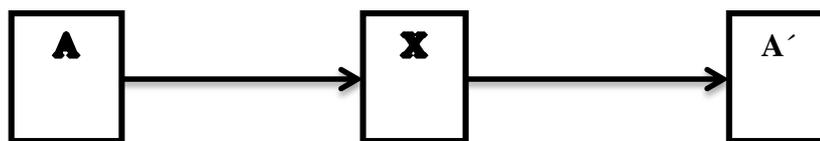
Mendoza (2006) menciona que la Metodología Cuantitativa es aquella que permite examinar los datos de manera numérica, especialmente en el campo de la Estadística.

4.3 Diseño de la Investigación

4.3.1. Diseño de la Investigación

El diseño de la investigación es pre experimental y según Para Pérez (2009) se llaman diseño pre experimental porque su grado de control es mínimo. Estos tipos de diseño suelen ser útiles para una primera aproximación al problema (estudios exploratorios) de investigación. Por ello tampoco no son adecuados para el establecimiento de relaciones causales entre las variables independientes y dependientes.

4.3.1.2. Esquema del diseño de investigación



Dónde:

A = Pre test

X = Aplicación de la estrategia didáctica

A' = Post test.

4.4. Población y muestra de la investigación

4.4.1. Población

La población está constituida por 36 niños y niñas de 3,4 y 5 años de educación Inicial de la I. E.P Virgen De La Puerta, distrito de Chimbote, año 2018.

La Red escolar Nacional de Venezuela (2008) menciona que una población está determinada por sus características definitorias. Por lo tanto, el conjunto de elementos que posea esta característica se denomina población o universo. Población es la totalidad del fenómeno a estudiar, donde las unidades de población poseen una característica común, la que se estudia y da origen a los datos de la investigación.

4.4.2. Población Muestral

Para la muestra de la investigación se tomó 13 de niños (as) de 3 años de edad de educación inicial.

4.4.3. Definición y Operacionalización de variables

4.4.3.1. Variable independiente:

Juegos cooperativos bajo el enfoque significativo utilizando dinámicas y mimos. Los juegos cooperativos son un valor fundamental de la educación de las generaciones actuales y futuras, el juego ofrece posibilidades y herramientas valiosas para trabajar los valores en los niños.

4.4.3.2. Variable dependiente

Mejora de las habilidades sociales. Son destrezas que la persona va desarrollando a lo largo de toda su vida

Tabla 3. Matriz de Operacionalización de las variables

VARIABLES	Definición de las variables	Conceptualización de las variables	Dimensiones	Indicadores	Instrumento de evaluación
Juegos cooperativos	Son aquellos en los que la diversión prima por encima del resultado, en los que no suele existir ganadores ni perdedores, los que no excluyen, sino que integran, los que fomentan la participación de todos y en los que la ayuda y la cooperación de los participantes son necesarias para superar un objetivo o reto común (Trukeme. 2011).	Los grupos de jugadores pueden tomar comportamientos cooperativos, pues el juego es una competición entre coaliciones de jugadores y no entre jugadores individuales Las personas juegan con las demás no contra las demás. Juegan para superar desafíos u obstáculos y no para superar a las otras. Buscamos la participación de todas	Dominio del Juego.	-Los niños se motiva ante el juego -Los niños da conocer el nombre del juego. -Los niños explica el juego -Los niños hace dominio del juego.	Lista de cotejo
			Relación armónica	-Los niños capta la atención de los gestos del mimo. -Los niños organiza para las actividades. -Los niños realiza acciones coordinados en sus movimientos.	
			Participación activa	-Los niños conocen sus deberes y derechos en el juego -La docente evalúa los resultados Los estudiantes comprendieron el juego.	
		-Adquisición	-Los niños adquieren nuevos conocimientos -Los estudiantes realizan nuevos juegos -los materias están acorde		
		suma de todos los logros que un equipo tiene en común para llegar a un fin.			

		se convierte en el eje en torno al cual va a girar la consecución de nuestros objetivos y contenidos; un juego cooperativo y co educativo, que se acerque a las necesidades, intereses y motivaciones de nuestro alumnado para conseguir un verdadero aprendizaje significativo		con los juegos	
			-Asimilación	-Los niños muestran interés por los juegos) -Los niños hacen uso de sus saberes previos	
			-Retención	-Los niños practican lo aprendido -Los juegos enriquecen los conocimientos -Los niños memorizan los juegos -Los niños se expresan en sus propias palabras	
		Clima agradable, donde las relaciones profesor-alumno y entre compañeros sean lo más fluidas	Dinámicas	-Presentaciones -Conocimientos -Formación de grupos -Estudio y trabajo -Animación	
			Mimos	-Movimientos y gestos -Emociones -Sorpresas -Pensamientos	
			Lateralidad	-Simétrica o asimétrica.	
	Las habilidades sociales son un conjunto de	Permiten expresar los sentimientos, actitudes, deseos,	Sensibilidad	-Presenta una elevada sensibilidad social. -Mantiene una comunicación fluida	

Las habilidades sociales	conductas que nos permiten interactuar y relacionarnos con los demás de manera efectiva y satisfactoria.	opiniones o derechos de modo adecuado a la situación en la cual el individuo se encuentra mientras respeta las conductas de los otros	Comunicación	- Habla fluidamente y con seguridad	Lista de cotejo
			Comprensión	- Respeto las decisiones de sus compañeros	
	Estas habilidades están muy vinculadas a la forma en que nos juzgamos a nosotros mismos (nuestra autoestima), por lo que no son simplemente conductas aisladas	Libertad de expresión	-Discrimina sentimientos y conductas		
		Aceptación	- Reconoce sus propios derechos y los comunica		
	son imprescindibles para la adaptación de los niños y niñas al entorno en el que se desarrollan sus vidas, y posteriormente estas habilidades les van a proporcionar las herramientas para desenvolverse como adultos en la esfera social	Entender	Participa en las actividades culturales Tiene disposición para ayudar a sus compañeros		
		Comprender	-Se muestra solidario con sus compañeros -Presta atención a lo que se explica		

4.4. Técnica e instrumento de evaluación

Las técnicas y los instrumentos de evaluación son pruebas o test educacionales como medios que permiten obtener información evidente acerca de los logros de los objetivos de aprendizajes planeados, de parte de los educandos. (Johnson, 2012).

4.1.1. Técnica

La observación

Las técnicas de evaluación tienen como finalidad captar, describir y registrar sistemáticamente las manifestaciones del comportamiento del alumno. Se aplican para evaluar habilidades y destrezas, así como ciertos comportamientos de orden actitudinal ante el conocimiento, el trabajo, los compañeros, la sociedad, etc. Observar significa "considerar con atención" algo que necesitamos analizar. Cuando se aplica para evaluar, la observación responde a la necesidad de emitir un juicio posterior. Es uno de los recursos más ricos con que cuenta el profesor, principalmente en cuanto se refiere al área afectiva. (Londoño, 2012)

La investigación a realizarse hará uso de La técnica de la Observación para la recolección de los datos.

4.1.2. Instrumento

Lista de cotejo

El instrumento a utilizarse para la recolección de datos en la investigación será la Lista de cotejo y según Merchán (2007) la lista de cotejo es especialmente útiles para medir aquellas destrezas que pueden desglosarse en una serie de acciones

Específicas. Para construir una lista de cotejo es necesario hacer un diseño de ella tal como se señala en las páginas anteriores y luego elaborar los ítems.

4.5. Plan de análisis

Para el plan de análisis se hará uso de la prueba estadística de Wilcoxon, que es una prueba no paramétrica para comparar la mediana de dos muestras relacionadas y determinar si existen diferencias entre ellas.

En esta fase del estudio se utilizará la estadística descriptiva e inferencial para la interpretación de las variables, de acuerdo a los objetivos de la investigación.

Matriz de consistencia del proyecto de investigación.

Enunciado	Objetivo general	Variables	Hipótesis	Metodología
<p>¿La Aplicación de juegos cooperativos bajo en el enfoque significativo utilizando dinámicas y mimos para la mejora de las habilidades sociales en los niños y niñas de 3 años de Educación Inicial de la Institución Educativa Virgen de la puerta en el distrito de Chimbote, año 2016?</p>	<p>Determinar si Aplicación de juegos cooperativos bajo en el enfoque significativo utilizando dinámicas y mimos para la mejora de las habilidades sociales en los niños y niñas de 3 años de Educación Inicial de la Institución Educativa Virgen de la puerta en el distrito de Chimbote, año 2016.</p> <p>Objetivos específicos</p> <ul style="list-style-type: none"> -Evaluar el nivel de desarrollo de las habilidades sociales en los niños a través de un pre-test. -Diseñar y aplicar los juegos cooperativos bajo el enfoque significativo. -Evaluar el nivel de desarrollo de las habilidades sociales en los niños a través de un post test. 	<p>Variable independiente</p> <p>La aplicación de juegos cooperativos bajo en el enfoque significativo utilizando dinámicas y mimos</p> <p>Variables dependiente</p> <p>mejora de las habilidades sociales</p>	<p>Aplicación de juegos cooperativos bajo en el enfoque significativo utilizando dinámicas y mimos para mejorar significativamente las habilidades sociales en los niños y niñas de 3 años de Educación Inicial de la Institución Educativa Virgen de la puerta en el distrito de Chimbote, año 2016</p>	<p>Tipo de investigación: Descriptivo - explicativo</p> <p>Nivel de investigación: Cuantitativo</p> <p>Diseño de investigación: Pre-experimental.</p> <p>Técnica: La observación</p> <p>Instrumento: Lista de cotejo.</p> <p>Muestra: 13 niños y niñas</p> <p>Plan de análisis. Se hará uso de la Prueba estadística de Wilcoxon, para pruebas no paramétricas, utilizando el Software estadístico SPSS (Statistical Package for the social Sciences) versión 18.0. Y para la elaboración de gráficos se hará uso del programa Microsoft Excel 2007.</p>

4.7. Principios éticos

Cualquier indagación científica con participación de investigación humana necesariamente involucra cuestiones éticas, pero casi siempre “resolver el problema ético es una parte integral de una largo y con frecuencia, altamente ambiguo rompecabezas que debe ser resuelto en el mismo proceso de la investigación” (Sieber, 2001: 13).

En este sentido, Huberman y Miles (1994) consideran que no es posible centrarse sólo en la calidad del conocimiento que se produce, como si la descripción de los hechos fuera lo más importante. Se debe siempre considerar la condición de acciones correctas e incorrectas como investigadores cualitativos, en relación con los sujetos cuyas vidas se están estudiando, con los colegas, y a quienes se responde en este trabajo. Es en la práctica cotidiana del investigador donde se presentan la mayor parte de los dilemas éticos que resolver, y es en ese momento donde más información y más apoyo debe tener el investigador de parte de la institución a la que pertenece. “Una perspectiva ética en las decisiones de la investigación involucra de manera inherente una tensión entre el juicio responsable y la aplicación rígida de las reglas (Smith, 2001: 3). Dos han sido las posturas que han sido objeto de discusión entre los filósofos dedicados a la ética y entre los investigadores, Velasco (2003) las describe como científicista y la otra anti científicista.

Las concepciones científicistas consideran que el conocimiento científico de las acciones y organizaciones sociales permite deducir los fines racionales que los

seres humanos deben elegir y las maneras de procurarlos, deploran la influencia creciente de las ciencias en el ámbito de las decisiones éticas y políticas, pues tal influencia representa una amenaza a la libertad de los individuos y los ciudadanos, Sañudo (2005).

A esta tendencia Camps (2003) la llama la fundamentación empírica y frente a ella los pensadores no aceptan la ley moral desvinculada de la experiencia.

Las normas éticas son asumidas por la conciencia individual, que es autónoma, y las normas éticas nos las imponemos libremente a nosotros mismos (Camps, 2003). Las decisiones éticas y políticas tienen su propio ámbito de autonomía. Este ámbito corresponde a lo que Max Weber llama ética de la convicción.

V. Resultados

5.1. Resultados

Los resultados del trabajo de investigación se presentan de acuerdo a los objetivos de la investigación y a la hipótesis planteada

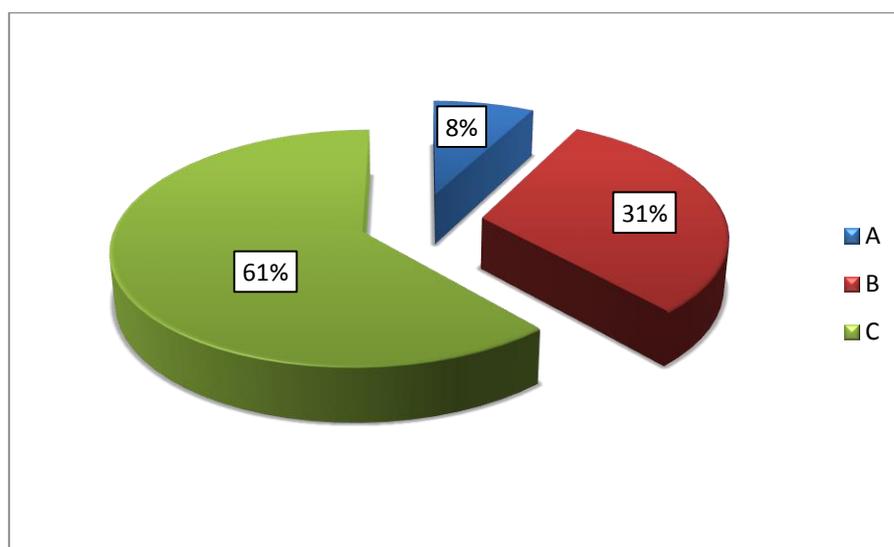
5.1.1. Evaluar el nivel de desarrollo de las habilidades sociales en los niños de 3 años a través de un pre-test

Tabla 5. Desarrollo de las habilidades sociales en los niños y niñas s a través de un pre test

Logro del aprendizaje	fi	%
A	1	8.00
B	4	31.00
C	8	61.00
TOTAL	13	100

Fuente: Nomina de matrícula de 2016

Gráfico 1. Desarrollo de las habilidades sociales en los niños y niñas s a través de un pre test.



Fuente: Tabla 5

En la tabla 5 y gráfico 1, en relación a la evaluación de las habilidades sociales a través del pre test, se observa que el 61 % (8) de los niños y niñas están en el nivel C, es decir el nivel de inicio; y el 8 % (1) de los niños y niñas están en el nivel A.

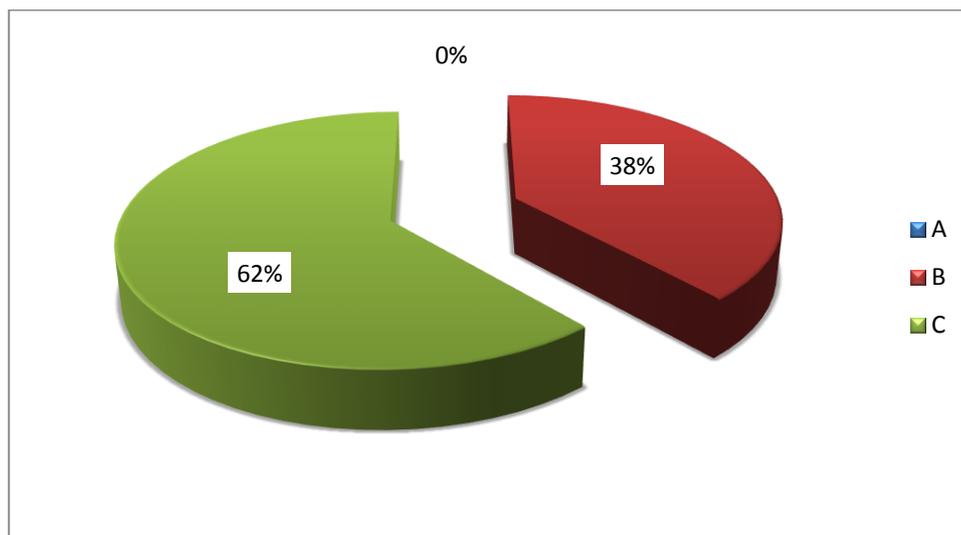
5.1.2. Diseñar y aplicar los juegos cooperativos bajo el enfoque significativo utilizando dinámicas y mimos. (Este objetivo se desarrolló en 15 sesiones)

Tabla 6. Primera Sesión: Cabeza hombros y rodillas

Logro del aprendizaje	fi	%
A	0	00.00
B	5	38.00
C	8	62.00
TOTAL	18	100

Fuente: Nomina de matrícula de 2016

Gráfico 2. Primera sesión: Cabeza hombros y rodillas



Fuente: Tabla N° 6

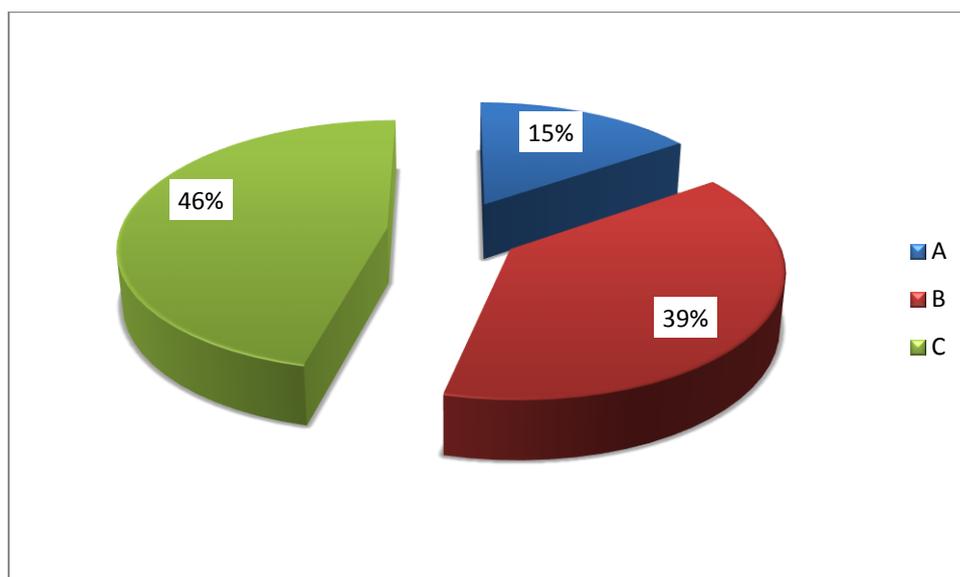
En la tabla 6 y gráfico 2, en relación a la evaluación a la evaluación de las habilidades sociales a través de la primera sesión, se observa que el 62% (8) de los niños y niñas están en el nivel C, es decir el nivel de inicio; y el 38 % (5) de los niños y niñas están en el nivel A

Tabla 7. Segunda Sesión: Jugando al globo

Logro del aprendizaje	fi	%
A	2	15.00
B	5	39.00
C	6	45.00
TOTAL	13	100

Fuente: Nomina de matrícula de 2016

Gráfico 3. Segunda Sesión: Jugando al globo



Fuente: Tabla N° 7

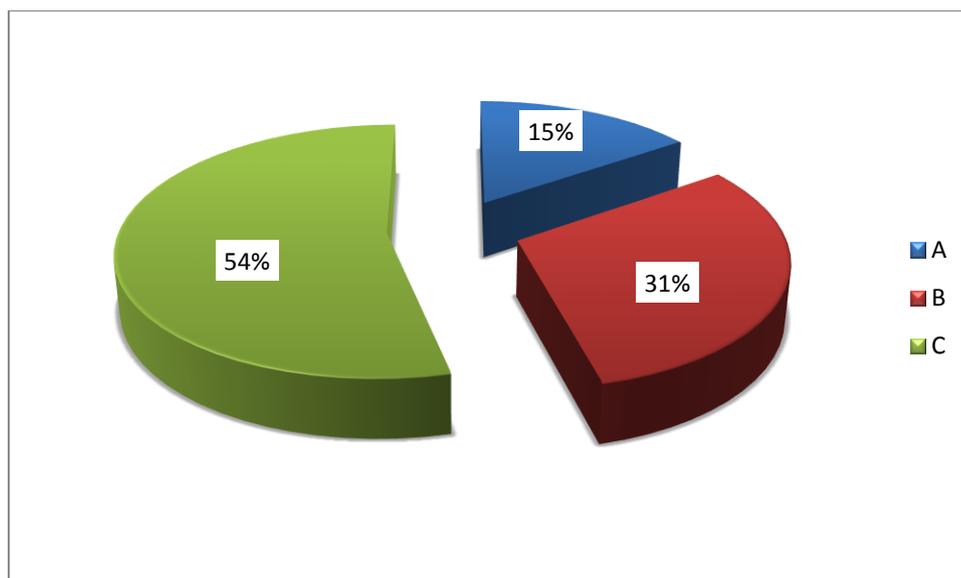
En la tabla 7 y gráfico 3, en relación a la evaluación de las habilidades sociales a través de la segunda sesión, se observa que el 46% (6) de los niños y niñas están en el nivel C, es decir el nivel de inicio; y el 15% (2) de los niños y niñas ha alcanzado el nivel A.

Tabla 8. Tercera Sesión: Jugando a la pelota

Logro del aprendizaje	f _i	%
A	2	15.00
B	4	31.00
C	7	54.00
TOTAL	13	100

Fuente: Nomina de matrícula de 2016

Gráfico 4. Tercera Sesión: Jugando a la pelota



Fuente: Tabla N° 8

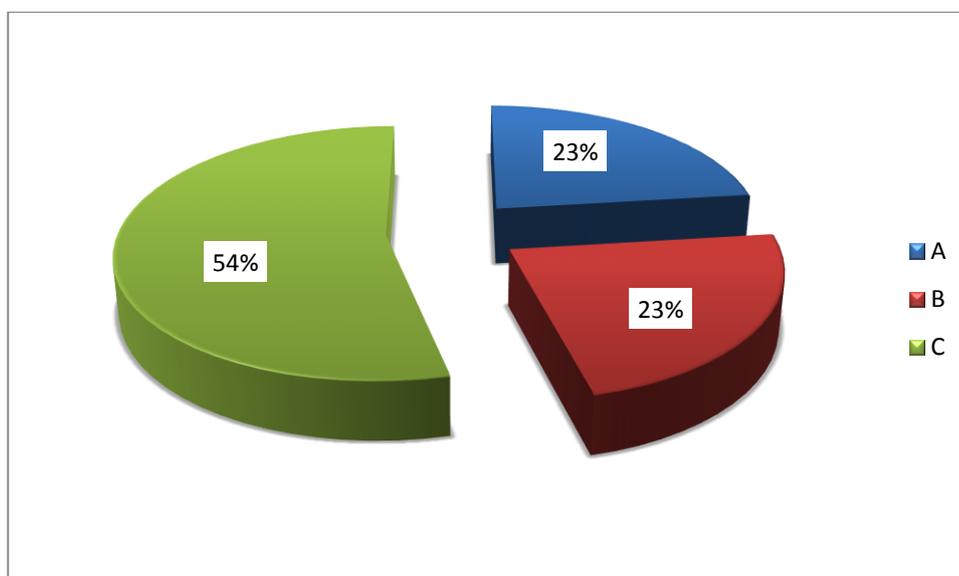
En la tabla 8 y gráfico 4, en relación a la evaluación de las habilidades sociales a través de la tercera sesión, se observa que el 54% (7) de los niños y niñas están en el nivel C, es decir el nivel de inicio; y el 15% (2) de los niños y niñas ha alcanzado el nivel A

Tabla 9. Cuarta sesión: Cuando me levanto

Logro del aprendizaje	fí	%
A	3	23.00
B	3	23.00
C	7	54.00
TOTAL	13	100

Fuente: Nomina de matrícula de 2016

Gráfico 5. Cuarta sesión: Cuando me levanto



Fuente: Tabla N° 9

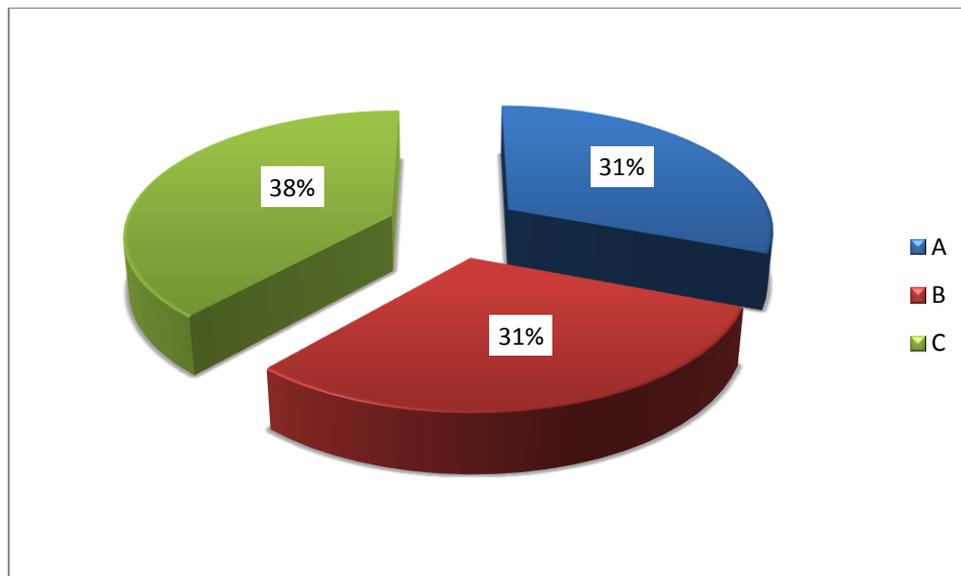
En la tabla 9 y gráfico 5, en relación a la evaluación de las habilidades sociales a través de la cuarta sesión, se observa que el 54 % (7) de los niños y niñas están en el nivel C, es decir el nivel de inicio; y el 23% (3) de los niños y niñas ha alcanzado el nivel A.

Tabla 10. Quinta Sesión: Jugando con las manos

Logro del aprendizaje	fi	%
A	4	31.00
B	4	31.00
C	5	38.00
TOTAL	13	100

Fuente: Nomina de matrícula de 2016

Gráfico 6. Quinta Sesión: Jugando con las manos



Fuente: Tabla N° 10

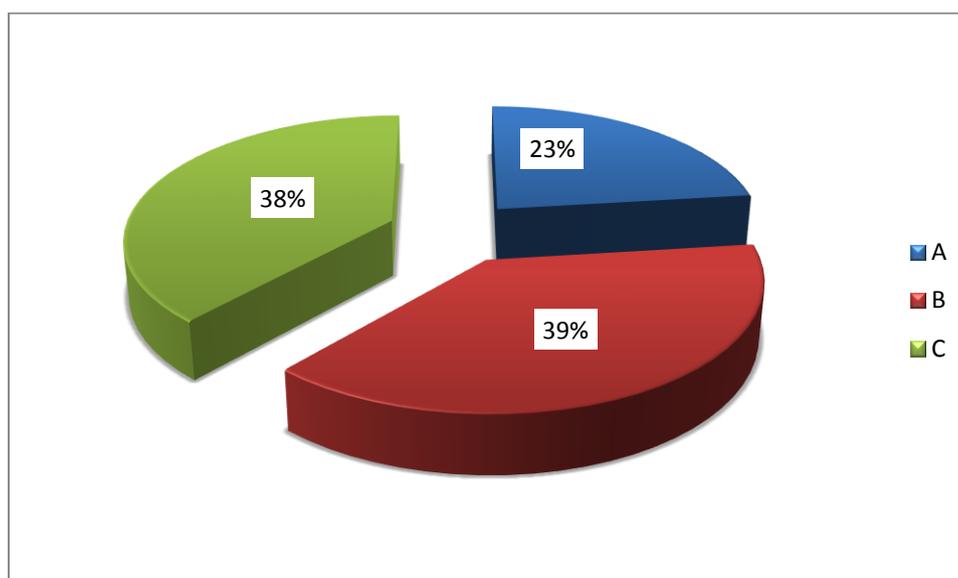
En la tabla 10 y gráfico 6, en relación a la evaluación de las habilidades sociales a través de la quinta sesión, se observa que el 38% (5) de los niños y niñas están en el nivel C, es decir el nivel de inicio; y el 31 % (4) de los niños y niñas ha alcanzado el nivel A

Tabla 11. Sexta sesión: La cuerda imaginaria

Logro del aprendizaje	fi	%
A	3	23.00
B	5	39.00
C	5	38.00
TOTAL	13	100

Fuente: Nomina de matrícula de 2016

Gráfico 7. Sexta sesión: La cuerda imaginaria



Fuente: Tabla N° 11

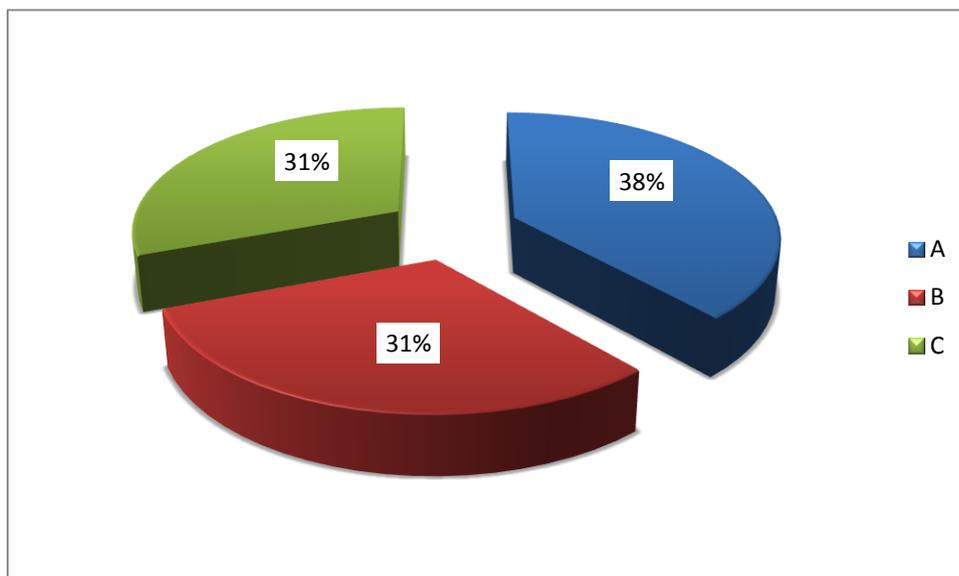
En la tabla 11 y gráfico 7, en relación a la evaluación de las habilidades sociales a través de la sexta sesión, se aprecias que el 38% (5) de los niños y niñas están el nivel C, es decir el nivel de inicio; y el 23 % (3) de los niños y niñas ha alcanzado el nivel A

Tabla 12. Séptima Sesión: La expresión sin palabras

Logro del aprendizaje	fi	%
A	5	48.00
B	4	31.00
C	4	31.00
TOTAL	13	100

Fuente: Nomina de matrícula de 2016

Gráfico 8. Séptima Sesión: La expresión sin palabras



Fuente: Tabla N° 12

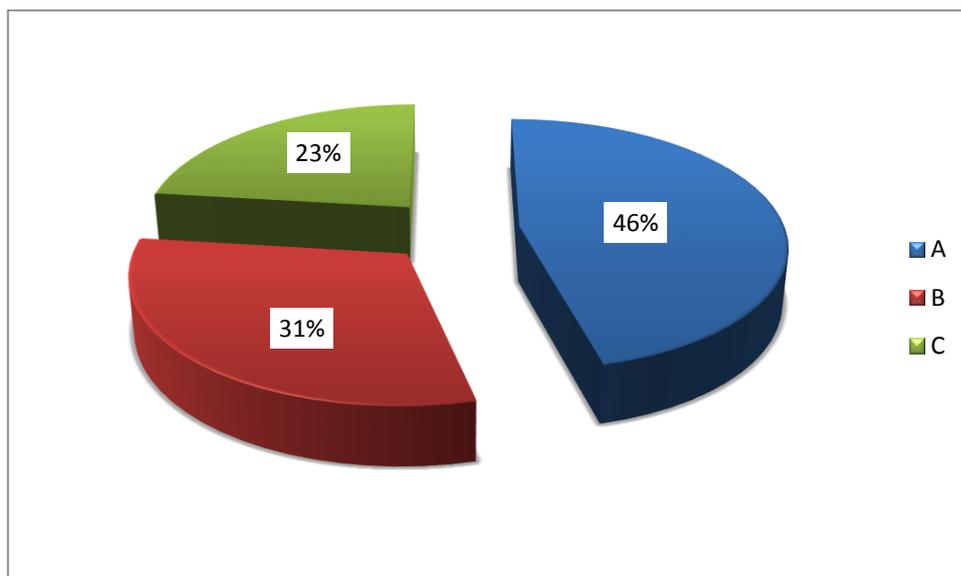
En la tabla 12 y gráfico 8, en relación a la evaluación de las habilidades sociales de la séptima sesión, se observa que el 31% (4) de los niños y niñas están en el nivel C, es decir el nivel de inicio; y el 38 % (5) de los niños y niñas ha alcanzado el nivel A

Tabla 13. Octava Sesión: Mi tía ha venido de Japón

Logro del aprendizaje	fi	%
A	6	46.00
B	4	31.00
C	3	23.00
TOTAL	13	100

Fuente: Nomina de matrícula de 2016

Gráfico 12. Octava Sesión: Mi tía ha venido de Japón



Fuente: Tabla N° 13

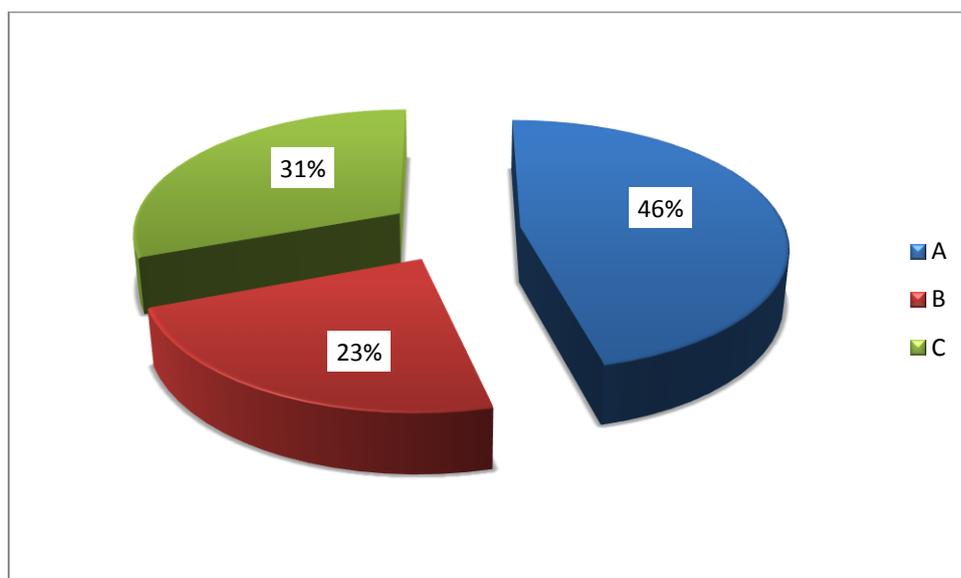
En la tabla 13 y gráfico 9 en relación a la evaluación de las habilidades sociales a través de la octava sesión, se observa que el 23% (3) de los niños y niñas están en el nivel C, es decir el nivel de inicio; y el 46 % (6) de los niños y niñas ha alcanzado el nivel A

Tabla 14. Novena sesión: Los gestos

Logro del aprendizaje	fi	%
A	6	46.00
B	3	23.00
C	4	31.00
TOTAL	13	100

Fuente: Nomina de matrícula de 2016

Gráfico 10. Novena sesión: Los gestos



Fuente: Tabla N° 14

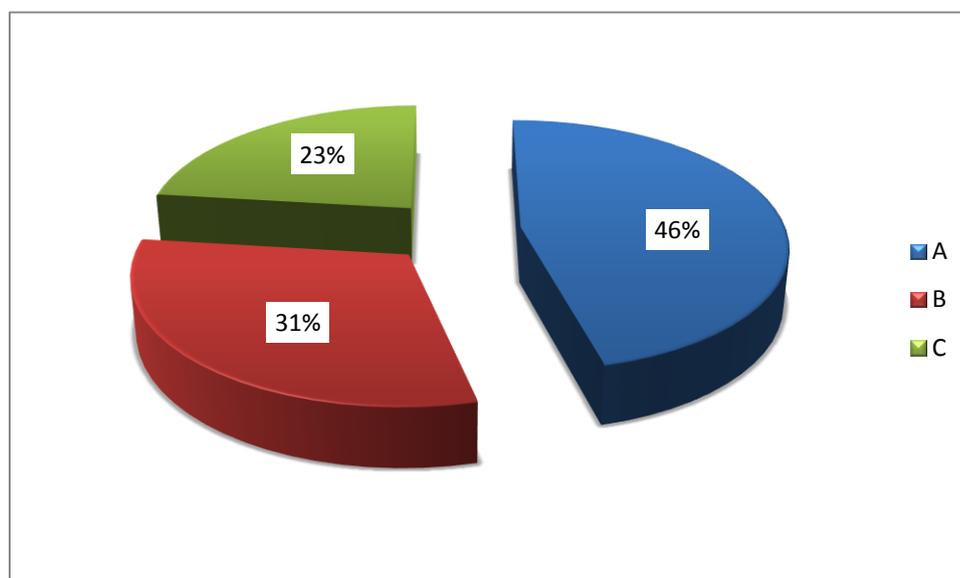
En la tabla 14 y gráfico 10, en relación a la evaluación de las habilidades sociales a través de la novena sesión, se observa que el 31% (4) de los niños y niñas están en el nivel C, es decir el nivel de inicio; y el 46% (6) de los niños y niñas ha alcanzado el nivel A

Tabla 15. Decima sesión: Improvisando con objetos

Logro del aprendizaje	fi	%
A	6	46.0
B	4	41.0
C	3	23.0
TOTAL	13	100

Fuente: Nomina de matrícula de 2016

Gráfico 11. Decima sesión: Improvisando con objetos



Fuente: Tabla N° 15

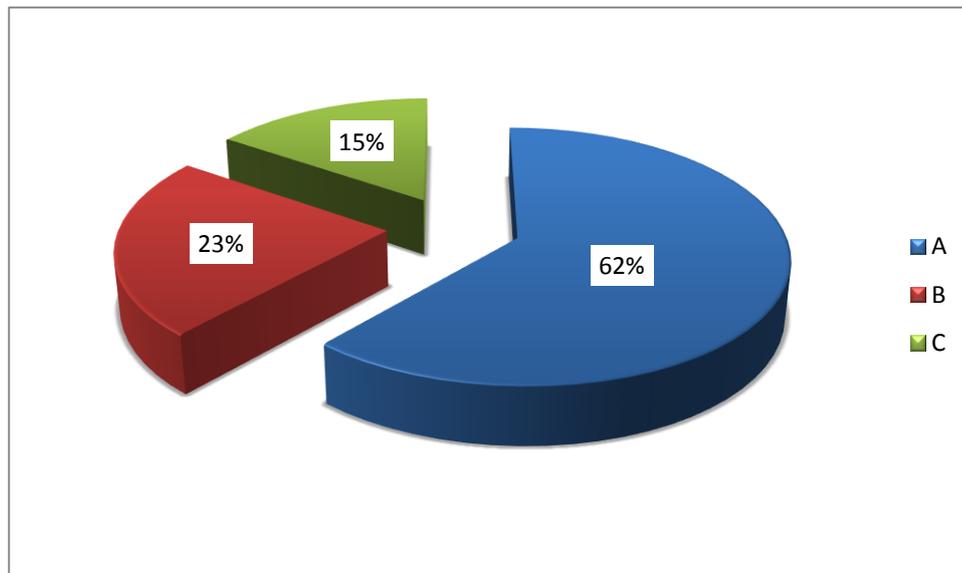
En la tabla 15 y gráfico 11, en relación a la evaluación de las habilidades sociales a través de la décima sesión, se observa que el 33% (3) de los niños y niñas están en el nivel C, es decir el nivel de inicio; y el 46% (6) de los niños y niñas ha alcanzado el nivel A

Tabla 16. Onceava sesión: Juegos de comunicación

Logro del aprendizaje	fi	%
A	8	62.00
B	3	23.00
C	2	15.00
TOTAL	13	100

Fuente: Nomina de matrícula de 2016

Gráfico 12. Onceava sesión: Juegos de comunicación



Fuente: Tabla N° 16

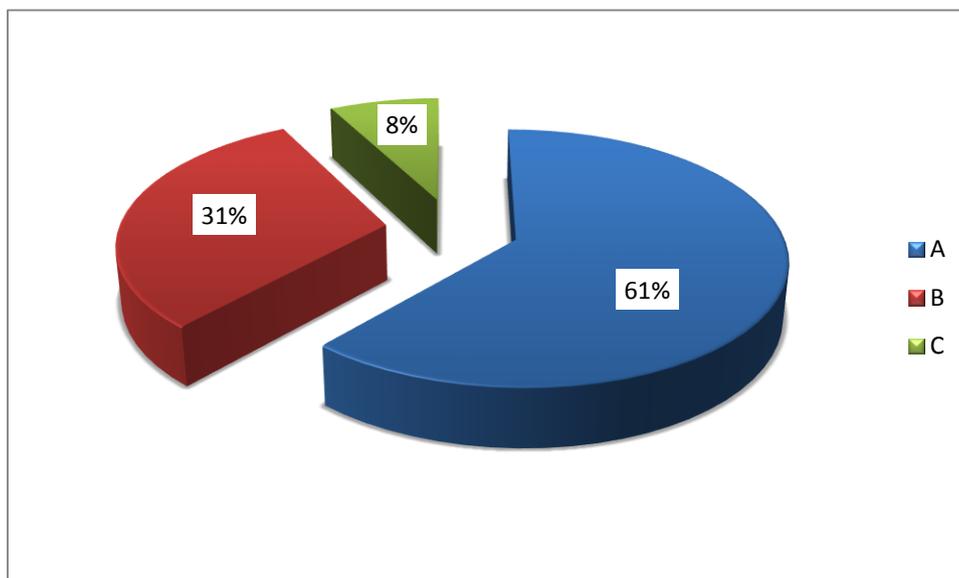
En la tabla 16 y gráfico 12, en relación a la evaluación de las habilidades sociales a través de la onceava sesión, se observa que el 15% (2) de los niños y niñas están en el nivel C, es decir el nivel de inicio; y el 62% (8) de los niños y niñas ha alcanzado el nivel A

Tabla 17. Doceava sesión: Jugando a la familia

Logro del aprendizaje	fi	%
A	8	61.00
B	4	31.00
C	1	8.00
TOTAL	13	100

Fuente: Nomina de matrícula de 2016

Gráfico 13. Doceava sesión: Jugando a la familia



Fuente: Tabla N° 17

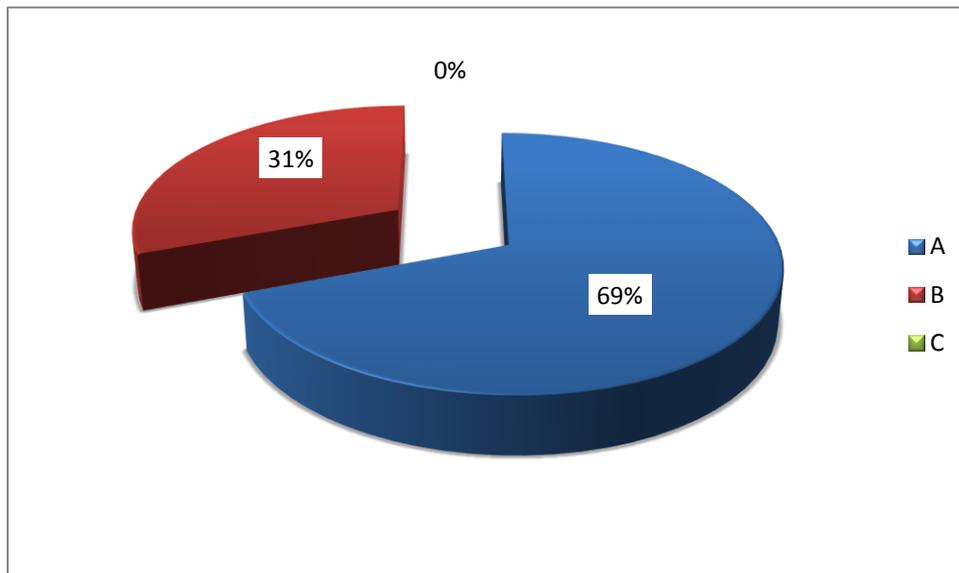
En la tabla 17 y gráfico 13, en relación a la evaluación de las habilidades sociales a través de la doceava sesión, se observa que el 8 % (1) de los niños y niñas están el nivel C, es decir el nivel de inicio; y el 61 % (8) de los niños y niñas ha alcanzado el nivel A

Tabla 18. Treceava sesión: Historia imaginaria

Logro del aprendizaje	fi	%
A	9	69.00
B	4	31.00
C	0	00.00
TOTAL	13	100

Fuente: Nomina de matrícula de 2016

Gráfico 14. Treceava sesión: Historia imaginaria



Fuente: Tabla N° 18

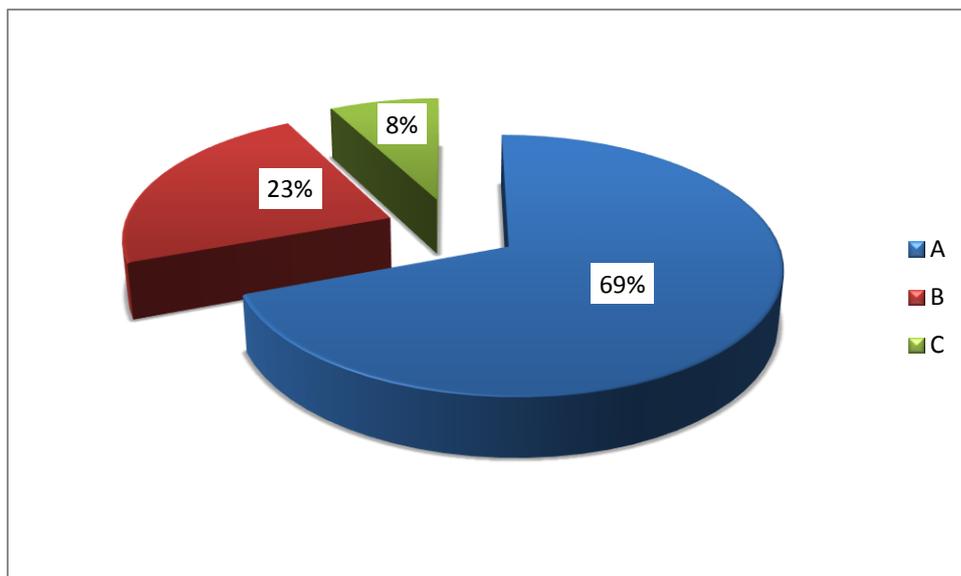
En la tabla 18 y gráfico 14, en relación a la evaluación de las habilidades sociales a través de la treceava sesión, se observa que el 0 % (0) de los niños y niñas están el nivel C, es decir el nivel de inicio; y el 80 % (12) de los niños y niñas han alcanzado el nivel A

Tabla 19. Catorceava sesión: Juegos dinámicos

Logro del aprendizaje	fi	%
A	9	69.00
B	3	23.00
C	1	8.00
TOTAL	13	100

Fuente: Nomina de matrícula de 2016

Gráfico 15. Catorceava sesión: Juegos dinámicos



Fuente: Tabla N° 19

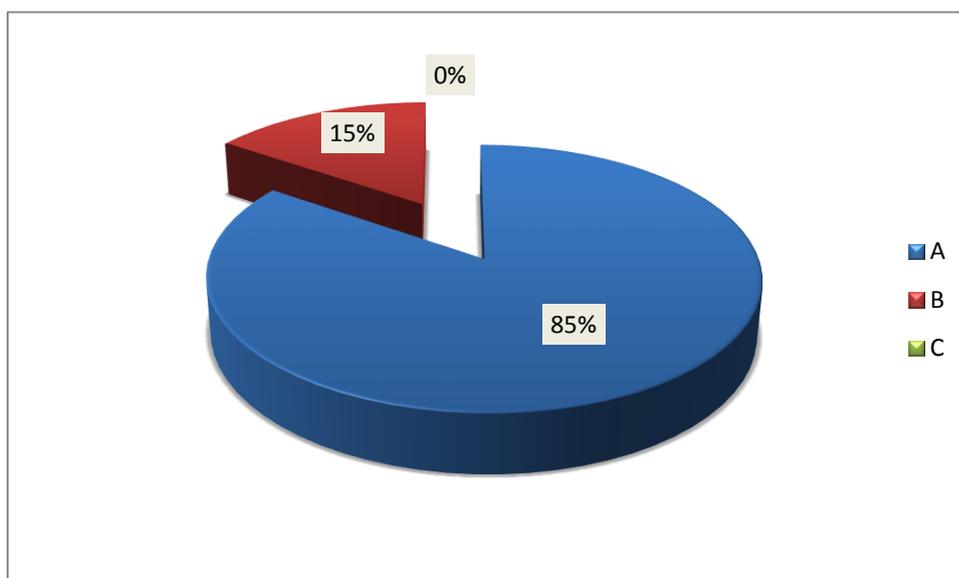
En la tabla 19 y gráfico 15, en relación a la evaluación de las habilidades sociales a través la catorceava sesión, se observa que el 0% (0) de los niños y niñas están el nivel C, es decir el nivel de inicio; y el 87 % (13) de los niños y niñas ha alcanzado el nivel A

Tabla 20. Quinceava sesión: El robot

Logro del aprendizaje	fi	%
A	11	85.00
B	2	15.00
C	0	00.00
TOTAL	13	100

Fuente: Nomina de matrícula 2016

Gráfico 16. Quinceava sesión: El robot



Fuente: Tabla N° 20

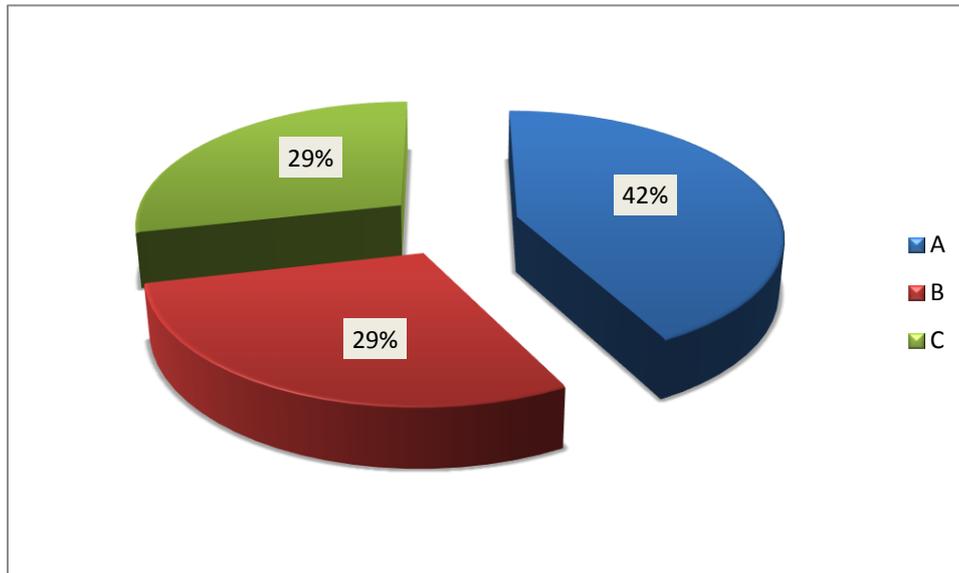
En la tabla 20 y gráfico 16, en relación a la evaluación de las habilidades sociales a través de la quinceava sesión, se observa que el 0% (0) de los niños y niñas están en el nivel C, es decir el nivel de inicio; y el 85 % (11) de los niños y niñas ha alcanzado el nivel A

Tabla 24. Promedio de las 15 sesiones aplicadas en clase

Logro del aprendizaje	fi	%
A	83	42.0
B	57	29.0
C	56	29.0
TOTAL	196	100

Fuente: Nomina de matrícula de 2016

Gráfico 19. Promedio de las 15 sesiones desarrolladas en el contexto áulico



Fuente: Tabla N° 21

En la tabla 21 y gráfico 17, en relación a la evaluación promedio de las 15 sesiones se observa que el 29 % (4) de los niños y niñas están en el nivel C, es decir el nivel de inicio; y el 42 % (5) de los niños y niñas ha alcanzado el nivel A

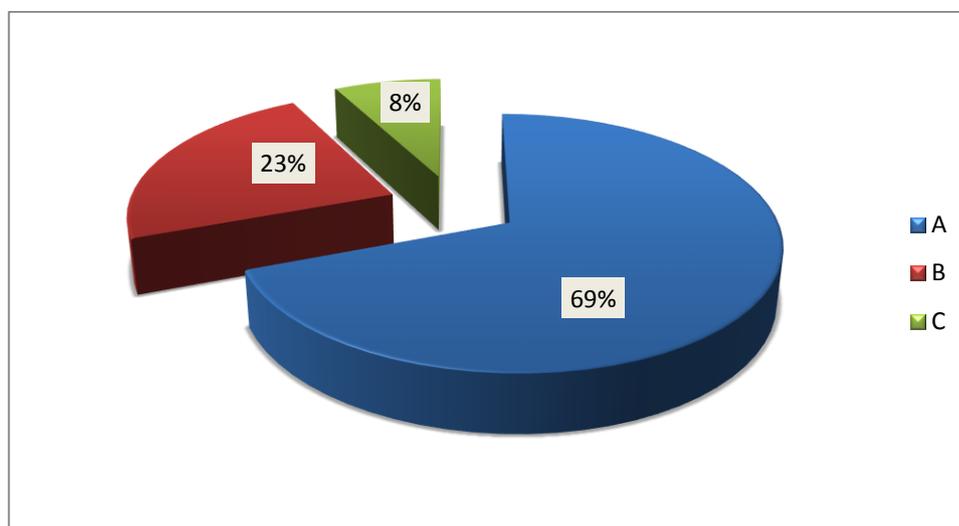
5.1.3. Evaluar el nivel de desarrollo de las habilidades sociales en los niños de 3 años a través de un Post-test

Tabla 22. Desarrollo de las habilidades sociales en los niños y niñas s a través de un Post test

Logro del aprendizaje	fi	%
A	9	69.00
B	3	23.00
C	1	8.00
TOTAL	13	100

Fuente: Nomina de matrícula de 2016

Gráfico 18. Desarrollo de las habilidades sociales en los niños y niñas s a través de un Post test



Fuente: Tabla 22

En la tabla 22 y gráfico 18, en relación a la evaluación de las habilidades sociales a través del post test, se observa que el 13 % (1) de los niños y niñas están en el nivel C, es decir el nivel de inicio; y el 69 % (9) de los niños y niñas están en el nivel A

4.1.4. Contraste de hipótesis

A. Hipótesis

Aplicación de juegos cooperativos bajo en el enfoque significativo utilizando dinámicas y mimos mejora significativamente las habilidades sociales en los niños y niñas de 3 años de Educación Inicial de la Institución Educativa Virgen de la puerta en el distrito de Chimbote, año 2016.

Tabla 23. Prueba de Rango De Wilcoxon

B. Nivel de Significancia: 0,05 = (5%).

C. Estadístico de prueba

Rangos

	N	Rango promedio	Suma de rangos
Postes - Pre test. Rangos negativos	0 ^a	,00	,00
Rangos positivos	21 ^b	6,50	78,00
Empates	1 ^c		
Total	27		

Estadísticos de contraste^a

	Post test - Pre test
Z	-3,066 ^b
Sig. Asintót. (bilateral)	,002

a. Prueba de los rangos con signo de Wilcoxon

b. Basado en los rangos negativos

Conclusión

Del contraste de la hipótesis se concluye que existe diferencia significativa entre las calificaciones de los alumnos obtenidas en el pre test y post test, siendo los calificativos mayores en el pos test. Tal “**p**” es igual a 0,002 y esto es $< ,05$.

5.2. Análisis de resultados

Los resultados del trabajo de investigación se presentan de acuerdo a los objetivos de la investigación y a la hipótesis planteada

En esta parte se procede a realizar el análisis de los resultados presentados anteriormente, con la finalidad de ver el efecto de la aplicación de la variable independiente: Juegos cooperativos bajo en el enfoque significativo utilizando dinámicas y mimos, sobre la variable dependiente: Habilidades sociales.

Por este motivo, el análisis de los resultados se presenta de acuerdo a los objetivos de la investigación y a la hipótesis planteada

5.2.1. En relación con el objetivo específico: Evaluar el nivel de desarrollo de las habilidades sociales en los niños a través de un pre-test.

Los resultados relacionados con este objetivo son el producto de la aplicación de un pre test a los niños de 3 años de edad de educación inicial con respecto al desarrollo de las habilidades sociales que estos muestran en esta corta edad. Para dichos resultados se utilizó como instrumento la lista de cotejo.

Dichos resultados se aprecian en la tabla 5 y gráfico 1, donde las habilidades sociales de los niños y niñas de 3 años se observa que el 61 % (8) de los niños (as) están en el nivel C, es decir el nivel de inicio; y solo el 8 % (1) de los niños (as) están en el nivel A

Los resultados obtenidos demuestran que los estudiantes tienen problemas de aprendizaje debido al alto porcentaje en el diagnóstico y evaluación, de acuerdo al ministerio de educación, las calificaciones ubica a la mayoría de los niños en el nivel de inicio estudiante está empezando a desarrollar los aprendizajes previstos o evidencia dificultades; de acuerdo con su ritmo y estilo de aprendizaje y para el desarrollo de estas habilidades sociales necesita mayor tiempo de acompañamiento e intervención de la docente. (MINEDU, 2009).

Los resultados obtenidos reflejaron que los estudiantes tienen un bajo logro de habilidades sociales, demostrando de tal manera que no desarrollaron las capacidades de creación y expresión individual a través de las diferentes técnicas con variedad de materiales requeridos.

Estos resultados son corroborados por **Aranda (2010)** y el **portal educativo Psicoblog 2011** quienes afirman que afirma que las habilidades o capacidades son destrezas que la persona debe ir desarrollando a lo largo de toda su vida. Y quienes tienen más habilidades sociales tienen más posibilidades de éxito en sus relaciones con los demás, mientras que quienes carecen de ellas o no las han desarrollado

apenas va a encontrar muy complicado interaccionar con los demás, lo que seguramente desembocará en cierto aislamiento social.

De acuerdo con los autores descritos los bajos niveles de habilidades sociales responden a que las docentes no están aplicando las técnicas adecuadas para lograr mejores resultados.

5.2.2. En relación con el objetivo específico: Diseñar y aplicar los juegos cooperativos bajo el enfoque significativo utilizando dinámicas y mimos.

Para llevar a cabo este objetivo, se diseñó los juegos cooperativos desarrollándose secuencialmente durante 15 sesiones pedagógicas.

Después de terminadas las sesiones programadas se procedió a la respectiva tabulación para obtener el promedio de la aplicación de las 15 sesiones tal como se muestra en la tabla 21 y gráfico 17, donde se aprecia que el 29 % (4) de los niños y niñas están en el nivel C, es decir el nivel de inicio; y el 42 % (5) de los niños y niñas ha alcanzado el nivel A mostrando mejoras en el desarrollo de las habilidades sociales

Según los resultados obtenidos el promedio es favorable, porque se aplicaron nuevas estrategias para mejorar las habilidades sociales. Estos resultados son corroborados con la investigación realizada por **Orobajo (2011)** quien concluyó que las relaciones de empatía se constituyen en una habilidad que debe promoverse en toda sociedad democrática ya que hace parte de las relaciones personales que se deterioran

diariamente. Por ello se deben plantear una serie de actividades, estrategias y propuestas, que contribuyen al cambio de actitudes que facilitan la interacción con el otro, manifestándose así en la mejora de buenas relaciones de amistad, noviazgo, compañerismo y relación familiar.

Con respecto a los juegos cooperativos el portal educativo **InteRed (2013)** señala que los juegos cooperativos son un valor fundamental de la educación de las generaciones actuales y futuras. El mundo del juego ofrece posibilidades y herramientas valiosas para trabajar los valores de la solidaridad y la cooperación. Participar en juegos de estructura cooperativa permite ensayar comportamientos deseables en la construcción de la comunidad y reflexionar acerca de los valores implícitos en la sociedad.

De otro modo **Otrera (2012)** señala que del juego depende el desarrollo físico, emocional y espiritual del niño. Otrera afirma que al jugar los niños aprenden distintas experiencias como: compartir, ganar, perder, socializar, tolerar, conocer límites, soñar y mucho más.

Asimismo **Ramírez (2013)** señala la importancia del aprendizaje significativo el cual es fundamental en el alumno y en el proceso que aprendizaje y de construcción de significados, pues gran parte del aprendizaje significativo depende de las motivaciones e intereses que el alumno tenga, sin embargo al que aprende le corresponde asumir una actitud crítica dentro de ese proceso cognitivo para que sea

capaz de analizar, desde distintas perspectivas, los materiales que se le presentan para lograr un trabajo activo y pueda atribuir significado.

No obstante que las dinámicas y mimos, **Carreto (2010)** sostiene que las dinámicas las actitudes y sentimientos que presentan los componentes de un grupo ante la presentación de un problema o actividad al que deben dar solución.

La importancia de las dinámicas y mimos en la educación, **Aranda (2010)** resalta que las dinámicas de grupo es una herramienta muy usada actualmente en la educación y se usan para que los alumnos puedan aprender de manera práctica determinadas cosas, además de hacer las clases mucho más divertidas

5.2.3. En relación con el objetivo específico: Evaluar el nivel de desarrollo de las habilidades sociales en los niños a través de un post test y contraste de la Hipótesis

Los resultados obtenidos en relación a este objetivo son datos tabulados de la lista de cotejo con la cual se evaluó el nivel de las habilidades sociales de los niños y niñas de 3 años.

Los resultados del pos test, tal como se muestran en la tabla 22 y gráfico 18, se observa que el 69 % (9) de los niños y niñas están en el nivel A, es decir el nivel de Logro previsto; y el 23 % (3) de los niños y niñas están en el nivel B, o nivel de proceso; mientras que el 8% (1) su aprendizaje está en inicio y requiere la intervención y ayuda de la docente.

Los resultados muestran que el mayor porcentaje de los niños y niñas su calificaciones han alcanzado el logro previsto, esto es debido a la correcta aplicación de nuevas técnicas, he innovadoras para mejorar las habilidades sociales.

Los resultados se pueden corroborar con la investigación realizada por **Martínez (2012)** que concluyó que los juegos cooperativos le ofrecen al grupo una oportunidad ideal para conocerse, para reflexionar acerca de muchas cosas que los docentes damos en la teoría, pero es bueno que ellos puedan verlas en la práctica. Estos juegos le dan la posibilidad de actuar de manera social, buscando estrategias conjuntas para ayudarse entre pares y lograr el objetivo, dado que ganan todos o pierden todos.

Sobre las habilidades sociales **Cortejoso (2012)** refiere que, en todos los grupos de niños, sea en el ámbito familiar, en los grupos de amigos, los compañeros de clase, o los del equipo de fútbol.

Cortejoso señala también que la enseñanza de habilidades sociales tales como: el ser asertivo, la empatía, el hablar en público y la solución de conflictos, es muy importante para el futuro social de los niños, ya que influirá a su vez en su éxito laboral y personal.

Después de contrastar el Post test con el Pre test y aplicar la prueba estadística, se observó que el nivel de significancia es de 0,002; el cual es menor que 0,05 ($p < 0,05$).

Este resultado indica que existe una diferencia significativa entre el logro de aprendizaje obtenido en el pre test con el logro del pos test; los estudiantes han demostrado tener un mejor logro de aprendizaje después de la aplicación de juegos cooperativos bajo el enfoque significativo utilizando dinámicas y mimos, ya que mejoraron las habilidades sociales.

Cortejoso (2012) agrega que conocerse a sí mismo, enseñarles a potenciar habilidades sabrán diferenciar entre la imagen que tienen de sí mismos y la que creen que tienen los demás de uno mismo, mejora de la autoestima es valor que se aman a sí mismos como individuos y conociendo sus propias capacidades encontrarán los puntos flojos y fuertes que tienen; también aprenderán a cómo se relacionarse con los demás, y cómo vivir en grupo.

VI. CONCLUSIONES

- Los resultados obtenidos referente a evaluar el nivel de desarrollo de las habilidades sociales en los niños a través de un pre-test los resultados reflejaron que el 61 % (8) de los estudiantes de 3 años de edad de la Institución Educativa particular “Virgen de la Puerta” tienen un bajo logro de acuerdo al nivel del desarrollo de habilidades sociales, demostrando de tal manera que no desarrollaron las capacidades de empatía, asertividad y atención, a través de las diferentes estrategias, utilizando variedad de técnicas requeridas.

- El diseño y la aplicación de los juegos cooperativos bajo el enfoque significativo utilizando dinámicas y mimos, se realizó a través de 15 sesiones de aprendizaje, los niños (as) fueron mejorando paulatinamente sus habilidades sociales de acuerdo al desarrollo del programa, fueron alcanzaron el logro esperado.

- Los resultados obtenidos sobre el objetivo específico, evaluar el nivel de desarrollo de las habilidades sociales en los niños a través de un post test se evidenció que el 69% (9) de los estudiantes tuvieron un buen logro de sus habilidades sociales.

6. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aciprensa (2013). *Juegos educativos*. Recuperado de:
<http://www.aciprensa.com/Familia/edujuegos.htm>
- Aranda, L. (2010). *Importancia de las dinámicas de grupo*. Recuperado de:
<http://www.todoeducacion.es/dinamicas-grupo/la-importancia-de-las-dinamicas-de-grupo>
- Arias, Y. (2010). *Importancia del juego en educación inicial*. Recuperado de:
<http://importancia-del-juego.blogspot.mx/>
- Ballester, E. & Campillo, F. (2011). *El mimo y la pantomima como recursos en las sesiones de expresión corporal en la Educación*. Recuperado de:
<http://www.efdeportes.com/efd152/el-mimo-y-la-pantomima-en-expresion-corporal.htm>
- Banus, S. (s/f). *Habilidades sociales en la infancia*. Recuperado de:
<http://www.psicodiagnosis.es/areageneral/habilidadessocialesinfancia/index.php>
- Bowerman, T. (2013). *Juegos de niños que desarrollan habilidades sociales y emocionales*. Recuperado de:
http://www.ehowenespanol.com/juegos-ninos-desarrollan-habilidades-sociales-emocionales-info_165494/
- Caldeiro, G. (2005). *La enseñanza para promover el aprendizaje significativo*. Recuperado de:
http://educacion.idoneos.com/index.php/La_ense%C3%B1anza_y_el_enfoque_cognitivo

- Calvo, L. (2009). *La importancia del juego en la educación*. Recuperado de:
<http://www.slideshare.net/lauracalvo/la-importancia-del-juego-en-la-educacin>
- Carralero, K. (2006). *Los juegos cooperativos: una propuesta para la clase de Educación Física en el primer ciclo de la Enseñanza*. Recuperado de:
<http://www.efdeportes.com/efd99/coop.htm>
- Carrasco, A. (2003). *El aprendizaje significativo*. Recuperado de:
<http://unaprendizajesignificativo.blogspot.com/>
- Carreto, J (2010). *Definición de dinámica de grupo*. Recuperado de:
<http://uprocomp.blogspot.com/2007/08/definicin-de-dinmica-de-grupo.html>
- Centro de Psicología en Madrid. (2014). *Taller de Habilidades Sociales para Niños y Adolescentes*. Recuperado de:
<http://www.psicomaster.es/psicologos/taller-habilidades-sociales-ninos/>
- Ciro, M. (2010). *Importancia de los conocimientos previos*. Recuperado de:
<http://maestrociro.wordpress.com/2010/08/22/el-aprendizaje-significativo-importancia-de-los-conocimientos-previos-de-los-estudiantes/>
- Cornago, A. (2010). *Habilidades Sociales*. Recuperado de:
<http://es.scribd.com/doc/30679704/LAS-HABILIDADES-SOCIALES>

- Cortejoso, D. (2012). *Las habilidades sociales en los niños*. Recuperado de:
<http://www.psicoglobalia.com/las-habilidades-sociales-en-los-ninos/>
- DCN. (2009) *Diseño curricular nacional*. Recuperado de:
<http://ebr.minedu.gob.pe/pdfs/dcn2009final.pdf>
- Gil (2005). *Aprendizaje significativo*. Recuperado de:
http://www.espaciologopedico.com/revista/articulo/879/aprendizaje_significativo.html
- González, A. (2010). *Tipo de dinámicas*. Recuperado de:
<http://gruposinteraccion.blogspot.com/2010/08/tipos-de-dinamicas.html>
- InteRed (2013). *Los juego cooperativos*. Recuperado de:
<http://www.intered.org/juegos-cooperativos>
- Juegos cooperativos (2008). *Importancia de los juegos cooperativos*. Recuperado de:
<http://juegoscooperativosinfancia.blogspot.com/>
- Johnson, N. (2012). *Instrumentos de Evaluación*. Recuperado de:
<http://es.scribd.com/doc/83116728/Definicion-de-Tecnicas-e-Instrumentos-de-Evaluacion>
- Londoño, E. (2012). *Instrumentos de evaluación*. Recuperado de:
<http://metodologiaesad.blogia.com/2008/082102-diseno-de-instrumentos-de-evaluacion-educativa.php>

- Quiroga, Y. (2013). *Clases de juegos cooperativos para niños de preescolar*. Recuperado de: <http://juegosintegralesdepreescolar.blogspot.com/2013/09/clases-de-juegos-cooperativos.html>
- Merchán, I. (2007). *Instrumento de evaluación*. Recuperado de: <http://instrumentosdmedicion.blogspot.mx/2007/11/lista-de-cotejo.html>
- Martínez, G. (2010). *El Juego en la Educación Inicial*. Recuperado de: <http://eljuegoenlaeducacininicial.blogspot.com/>
- Martínez, G. (2012). *Los Juegos Cooperativos y su relación con el desarrollo de Habilidades Sociales en la Educación Inicial*. Universidad Abierta Interamericana. Recuperado de: <http://imgbiblio.vaneduc.edu.ar/fulltext/files/TC105810.pdf>
- Modelos pedagógicos (2012). *Institución educativa La Libertad*. Recuperado de: <http://www.ielalibertad.edu.co/index2.php?id=6008&idmenutipo=12&tag=col>
- Nicolás, A. (2009). *El mimo en la educación*. Recuperado de: <http://www.efdeportes.com/efd129/el-mimo-en-educacion.htm>
- Orobajo, J. (2011). *Una propuesta pedagógica fundamentada en los juegos cooperativos para mejorar las relaciones de empatía en los estudiantes del colegio república de Colombia*. Universidad libre de Colombia. Recuperado de:

<http://repository.unilibre.edu.co/bitstream/10901/5994/1/OrobajoRamirezJonathanDavid2011.pdf>

Orozco, D. (2014). *Definición de juego*. Recuperado de: <http://conceptodefinicion.de/juego/>

Osorio, Y. (2010). *Los mimos*. Recuperado de: <http://es.slideshare.net/YOLANDAOSORIO/los-mimos>

Otrera, J. (2012). *El juego en la educación inicial*. Recuperado de: <http://el-juegoenlaeducacioninicial.blogspot.com.es/>

Parra, H. (2010). *Definición de juego*. Recuperado de: <http://es.scribd.com/doc/43691371/Definicion-de-juegos>

Pérez, E. (2011). *El aprendizaje significativo*. Recuperado de: <http://es.scribd.com/doc/54933647/El-aprendizaje-significativo>

Pérez, J. (2009). *Diseños pre experimentales*. Recuperado de: <http://psicologiaexperimental.files.wordpress.com/2009/03/cuadro-de-disenos-preexperimentos1.pdf>

Pértigas, S. (2002). *Investigación cuantitativa*. Recuperado de: http://www.fisterra.com/mbe/investiga/cuanti_cuali/cuanti_cuali.asp

p

Portal educativo Intered (2014). *Juegos cooperativos*. Recuperado de: <http://www.intered.org/juegos-cooperativos>

Portal de Juegos cooperativos (2008). *Juegos cooperativos*. Recuperado de: <http://juegoscooperativosinfancia.blogspot.com/>

- Psicoblog (2011). *Las habilidades sociales*. Recuperado de:
<http://psicoblog.com/tipos-de-habilidades-sociales/>
- Sebastián, C. (2010). *Habilidades sociales*. Recuperado de:
<http://www.mailxmail.com/curso-habilidades-sociales1/habilidades-sociales-definiciones>
- Red escolar Nacional de Venezuela (2008). *Población y muestra*. Recuperado de:
<http://www.rena.edu.ve/cuartaEtapa/metodologia/Tema6.html>
- Rodríguez, C. (2013). *Habilidades sociales: Educar para las relaciones sociales*. Recuperado de:
<http://www.educapeques.com/escuela-de-padres/habilidades-sociales-educar-para-las-relaciones-sociales.html>
- Rubio, P. (2010). *Definición de juego*. Recuperado de:
<http://www.educacioninicial.com/ei/contenidos/00/2300/2313.asp>
- Ramírez, R. (2013). *Importancia del aprendizaje significativo*. Recuperado de:
<http://es.scribd.com/doc/137214355/La-Importancia-Del-Aprendizaje-Significativo>
- Retamal, G. (s/f). *Definición de dinámica de grupo*. Recuperado de:
<http://www.leonismoargentino.com.ar/INST218.htm>
- Rodríguez, L. (2004). *La teoría del aprendizaje significativo*. Recuperado de:
<http://cmc.ihmc.us/papers/cmc2004-290.pdf>
- Web de definición ABC (2010). *Definición de juego*. Recuperado de:
<http://www.definicionabc.com/general/juego.php>

Wynarczyk, M. (2002). *Niveles de investigación*. Recuperado de:
<http://www.buenastareas.com/ensayos/Niveles-De-Investigacion/55475.html>

Zuloaga, J. (2011). *El arte del mimo en la educación*. Recuperado de:
<http://teatrodcjmensajes.blogspot.com/2011/11/el-arte-del-mimo-en-la-educacion.html>

ANEXOS

Anexo N° 01

TABLA 3: Matriz de consistencia del proyecto de investigación

Enunciado	Objetivo general	Variables	Hipótesis	Metodología
<p>¿La Aplicación de juegos cooperativos bajo en el enfoque significativo utilizando dinámicas y mimos para la mejora de las habilidades sociales en los niños y niñas de 3 años de Educación Inicial de la Institución Educativa Virgen de la puerta en el distrito de Chimbote, año 2016?</p>	<p>Determinar si Aplicación de juegos cooperativos bajo en el enfoque significativo utilizando dinámicas y mimos para la mejora de las habilidades sociales en los niños y niñas de 3 años de Educación Inicial de la Institución Educativa Virgen de la puerta en el distrito de Chimbote, año 2016.</p> <p>Objetivos específicos</p> <ul style="list-style-type: none"> -Evaluar el nivel de desarrollo de las habilidades sociales en los niños a través de un pre-test. -Diseñar y aplicar los juegos cooperativos bajo el enfoque significativo. -Evaluar el nivel de desarrollo de las habilidades sociales en los niños a través de un post test. 	<p>Variable independiente</p> <p>La aplicación de juegos cooperativos bajo en el enfoque significativo utilizando dinámicas y mimos</p> <p>Variables dependiente</p> <p>mejora de las habilidades sociales</p>	<p>Aplicación de juegos cooperativos bajo en el enfoque significativo utilizando dinámicas y mimos para mejorar significativamente las habilidades sociales en los niños y niñas de 3 años de Educación Inicial de la Institución Educativa Virgen de la puerta en el distrito de Chimbote, año 2016</p>	<p>Tipo de investigación: Cuantitativo</p> <p>Nivel de investigación: Explicativo.</p> <p>Diseño de investigación: Pre-experimental.</p> <p>Técnica: La observación</p> <p>Instrumento: Lista de cotejo.</p> <p>Plan de análisis. Se hará uso de la Prueba estadística de Wilcoxon, para pruebas no paramétricas, utilizando el Software estadístico SPSS (Statistical Package for the social Sciences) versión 18.0. Y para la elaboración de gráficos se hará uso del programa Microsoft Excel 2007.</p>

ANEXO 2

VALIDEZ DE LA LISTA DE COTEJO PARA EVALUAR LAS HABILIDADES SOCIALES DE LOS NIÑOS DEL NIVEL INICIAL

MATRIZ DE EVALUACIÓN DE EXPERTAS:

Nº	Experto 1	Experto 2	Experto 3	Experto 4	Experto 5	Experto 6	Experto 7	Experto 8	Ne	CVR por pregunta
1	1	1	1	1	1	1	1	1	8	1.000
2	2	1	2	2	1	1	1	1	6	0.750
3	1	1	1	1	1	1	1	1	8	1.000
4	1	1	1	1	1	1	1	1	8	1.000
5	1	1	1	1	3	1	1	1	7	0.875
6	1	2	1	2	1	1	1	1	6	0.750
*7	2	1	2	2	1	1	1	1	5	0.625
8	1	1	1	1	3	1	1	1	7	0.875
9	1	1	1	1	1	1	1	1	8	1.000
10	1	2	1	1	3	1	1	1	6	0.750
*11	2	1	2	2	1	1	1	1	5	0.625
12	1	1	1	1	1	1	1	1	8	1.000
13	1	1	1	1	1	1	1	1	8	1.000
14	1	1	1	1	1	1	1	1	8	1.000
15	1	1	1	1	3	1	1	1	7	0.875

16	1	1	1	1	1	1	1	1	8	1.000
17	1		1	1	3	1	1	1	7	0.875
18	1	1	1	1	1	1	1	1	8	1.000
19	1	1	1	1	1	1	1	1	8	1.000
20	1	1	1	1	1	1	3	1	7	0.875
21	1	1	1	1	1	1	3	1	7	0.875
22	1	1	1	1	1	1	3	1	7	0.875
23	1	1	1	1	1	1	3	1	7	0.875
$\sum CVRi$										20,500

Fuente: Ficha de evaluación de expertos.

(*) Preguntas N° 7 y N° 11 fueron consideradas como no necesarias por las expertas. Sin embargo estas preguntas permanecieron en el cuestionario por decisión de la investigadora ya que no afecto que la Validez total del cuestionario logrará el valor mínimo requerido (0,75).

ANEXO 2

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

**FICHA DE VALIDACIÓN PARA EVALUAR EL LAS HABILIDADES SOCIALES EN LOS
NIÑOS Y NIÑAS DEL NIVEL INICIAL**

NOMBRE Y APELLIDO DEL EXPERTO:

INSTITUCIÓN DONDE LABORA ACTUALMENTE:

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

(*) Mayor puntuación indica que está adecuadamente formulada.

DETERMINANTES DE LAS HABILIDADES SOCIALES	PERTINENCIA			ADECUACIÓN (*)				
	¿La habilidad o conocimiento medido por esta pregunta es....?	¿Está adecuadamente formulada para los destinatarios a encuestar?		1	2	3	4	5
	Esencial	Útil pero no esencial	No necesaria					
I. DETERMINANTE EMPATÍA								
P1. Presenta una elevada sensibilidad social								
Comentario:								
P2. Discrimina sentimientos y conductas								
Comentario:								
P3. Respeta y comprenden a sus compañeros								
Comentario:								
P4. Muestra sensibilidad al transmitir sus sentimientos								
Comentario:								
P5. Mantiene una comunicación fluida								
Comentario:								
P6. Respeta las decisiones de sus compañeros								
Comentario:								
P7. Es comprensivo ante circunstancias adversas								
Comentario:								
P8. Comprende fácilmente las reglas del juego								
Comentario:								
II. DETERMINANTES DE ASERTIVIDAD								
P 9 Reconoce sus propios derechos y los comunica								
comentario								
P. 10. Habla fluidamente y con seguridad								
Comentario:								

P. 11. Muestra una alta autoestima y no se siente mejor o peor que los demás									
Comentario:									
P. 12. Expresa directamente sus propios sentimientos									
Comentario:									
P. 13 Defiende sus derechos y los derechos de los demás									
Comentario:									
P. 14. No agrede ni se somete a la voluntad de otras personas									
Comentario:									
P 15. Establece sus límites y normas de convivencia									
Comentario:									
P.16 Actúa sabiamente ante cualquier circunstancia									
Comentario:									
III. DETERMINANTES DE HABITOS PERSONALES DE SALUD									
P 17. Prestar atención a lo que se explica									
Comentario:									
P 18. Mantiene su postura al realizar un juego									
Comentario:									
P19. Participa en las actividades culturales									
Comentario:									
P. 20. Reconoce elementos y escucha a personajes de su comunidad									
Comentario:									
P. 21. Está atento cuando se realizan las actividades									
Comentario:									
P.15 Tiene disposición para ayudar a sus compañeros									
Comentario:									
P. 16. Se muestra solidario con sus compañeros									
Comentario:									

VALORACIÓN GLOBAL:					
¿El cuestionario está adecuadamente formulado para los destinatarios a encuestar?	1	2	3	4	5
Comentario:					

Gracias por su colaboración.

ANEXO 3: PRE TEST (ÁREA PERSONAL SOCIAL). LISTA DE COTEJO

I.E Virgen de la Puerta

N°	Apellidos y Nombres	Empatía																	
		1. Presenta una elevada sensibilidad social.		2. Discrimina sentimientos y conductas		3. Respeta y comprende a sus compañeros		4. Muestra sensibilidad al transmitir sus sentimientos		5. Mantiene una comunicación fluida		6. Respeta las decisiones de sus compañeros		7. Es comprensivo o ante circunstancias adversas		8. Comprende fácilmente las reglas del juego		Promedio	
		si	no	si	no	si	no	si	no	si	no	si	no	si	no	si	no		
1																			
2																			
3																			
4																			
5																			
6																			
7																			
8																			
9																			
10																			
11																			
12																			
13																			
14																			
15																			
16																			

<p>LEYENDA SI = (1) NO = (0)</p>
--

PRE TEST (ÁREA PERSONAL SOCIAL). LISTA DE COTEJO

I.E Virgen de la Puerta

N°	Apellidos y Nombres	Asertividad																	
		1. Reconoce sus propios derechos y los comunica		2. Habla fluidamente y con seguridad		3. Muestra una alta autoestima y no se siente mejor o peor que los demás		4. Expresa directamente sus propios sentimientos		5. Defiende sus derechos y los derechos de los demás		6. No agrede ni se somete a la voluntad de otras personas		7. Establece sus límites y normas de convivencia		8. Actúa sabiamente ante cualquier circunstancia		Promedio	
		si	no	si	no	si	no	si	no	si	no	si	no	si	no	si	no		
1																			
2																			
3																			
4																			
5																			
6																			
7																			
8																			
9																			
10																			
11																			
12																			
13																			
14																			
15																			
16																			

LEYENDA
SI = (1) NO = (0)

PRE TEST (ÁREA PERSONAL SOCIAL). LISTA DE COTEJO

I.E Virgen de la Puerta

N°	Apellidos y Nombres	Escuchar																		Promedio
		1. Prestar atención a lo que se explica		2. Mantiene su postura al realizar un juego		3. Participa en las actividades culturales		4. Reconoce elementos y escucha a personajes de su comunidad		5. Está atento cuando se realizan las actividades		6. Tiene disposición para ayudar a sus compañeros		7. Se interesa por escuchar las opiniones de sus compañeros		8. Se muestra solidario con sus compañeros		9. Escucha y practica lo que ha comprendido		
		si	no	si	no	si	no	si	no	si	no	si	no	si	no	si	no	si	no	
1																				
2																				
3																				
4																				
5																				
6																				
7																				
8																				
9																				
10																				
11																				
12																				
13																				
14																				
15																				
16																				

LEYENDA
SI = (1) NO = (0)

ANEXO N° 4: Matriz de consistencia del proyecto de investigación.

Enunciado	Objetivo general	Variables	Hipótesis	Metodología
<p>¿La Aplicación de juegos cooperativos bajo en el enfoque significativo utilizando dinámicas y mimos para la mejora de las habilidades sociales en los niños y niñas de 3 años de Educación Inicial de la Institución Educativa Virgen de la puerta en el distrito de Chimbote, año 2016?</p>	<p>Determinar si Aplicación de juegos cooperativos bajo en el enfoque significativo utilizando dinámicas y mimos para la mejora de las habilidades sociales en los niños y niñas de 3 años de Educación Inicial de la Institución Educativa Virgen de la puerta en el distrito de Chimbote, año 2016.</p> <p>Objetivos específicos</p> <ul style="list-style-type: none"> -Evaluar el nivel de desarrollo de las habilidades sociales en los niños a través de un pre-test. -Diseñar y aplicar los juegos cooperativos bajo el enfoque significativo. -Evaluar el nivel de desarrollo de las habilidades sociales en los niños a través de un post test. 	<p>Variable independiente</p> <p>La aplicación de juegos cooperativos bajo en el enfoque significativo utilizando dinámicas y mimos</p> <p>Variables dependiente</p> <p>mejora de las habilidades sociales</p>	<p>Aplicación de juegos cooperativos bajo en el enfoque significativo utilizando dinámicas y mimos para mejorar significativamente las habilidades sociales en los niños y niñas de 3 años de Educación Inicial de la Institución Educativa Virgen de la puerta en el distrito de Chimbote, año 2016</p>	<p>Tipo de investigación: Cuantitativo</p> <p>Nivel de investigación: Explicativo.</p> <p>Diseño de investigación: Pre-experimental.</p> <p>Técnica: La observación</p> <p>Instrumento: Lista de cotejo.</p> <p>Plan de análisis. Se hará uso de la Prueba estadística de Wilcoxon, para pruebas no paramétricas, utilizando el Software estadístico SPSS (Statistical Package for the social Sciencies) versión 18.0. Y para la elaboración de gráficos se hará uso del programa Microsoft Excel 2007.</p>

ANEXO 5: DESARROLLO DE LA ESTRATEGIA DIDACTICA

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 01

I. DATOS GENERALES:

1. **Institución Educativa** : I.E.P .Virgen de la puerta
2. **Aula** : Los Ositos
3. **Edad** : 3 años
4. **Unidad Didáctica** : Convivencia democrática
4. **Área** : Personal Social
5. **Docente Practicante** : Doris Dina Romero Chávez

II. NOMBRE DE LA SESIÓN: “Cabeza, hombros y rodillas”

III. EXPECTATIVAS DE LOGRO:

Área	Organizador	Capacidad y conocimiento	Indicador	Actitud	Instrumento de Evaluación
Personal social	Habilidades sociales	Mantiene una relación abierta con los demás miembros del grupo	-Presenta una elevada sensibilidad social. -Discrimina sentimientos y conductas.	Se muestra autónomo cuando toma sus acciones y sus expresiones.	Lista de cotejo

IV. Secuencia Didáctica:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	MATERIALES DIDÁCTICOS	TIEMPO 30 min
Inicio	<p>Se reúne y se comenta el juego que va a realizar.</p> <p>Cada niño realiza movimientos de pies y manos</p>	<p>Niños</p> <p>Maestra</p>	5 minutos
Proceso	<p>El grupo de niños realizan el siguiente juego.</p> <p>Un niño sale al frente y realiza los tocamientos de las partes del cuerpo de acuerdo como los demás niños le van nombran.</p> <p>(Hombros, Cabeza y rodillas y pies)</p> <p>(Rodillas y pies, Cabeza y hombros,)</p> <p>(Ojos y orejas, boca y nariz)</p> <p>(Cabeza y hombros, rodillas y pies)</p> <p>(Rodillas y Pies.....Etc.)</p>	<p>Niños</p> <p>Maestra</p> <p>Escenario</p>	20 minutos
Salida	<p>Se pregunta a los niños que es lo que más les gusto del juego.</p>	<p>Docente</p> <p>Niños</p>	5 minutos

LISTA DE COTEJO

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1. Área** : Personal social
- 2 Sección** : 3 años
- 3. Grado** : “Los ositos”
- 4. Docente** : Doris Dina Romero Chávez
- 5. Nombre de la sesión** : “Cabeza y hombros, rodillas”

ÁREA		Personal Social			
Indicadores		Presenta una elevada sensibilidad social.		-Discrimina sentimientos y conductas.	
Apellidos y nombre		SI	NO	SI	NO
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					

CALIFICACIONES DE LOS LOGROS ESPERADOS DE LA SESIÓN N° 01:

Apellidos y nombres		Calificaciones	Personal social		
			A	B	C
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 02

I. DATOS GENERALES:

- 1. Institución Educativa** : I.E.P .Virgen de la puerta
2. Aula : Los Ositos
3. Edad : 3 años
4. Unidad Didáctica : Convivencia democrática
4. Área : Personal Social
5. Docente Practicante : Doris Dina Romero Chávez

II. NOMBRE DE LA SESIÓN : Jugando al globo

III. EXPECTATIVAS DE LOGRO:

Área	Organizador	Capacidad y conocimiento	Indicador	Actitud	Instrumento de Evaluación
Personal social	Habilidades sociales	Expresa sus ideas abiertamente, al comunicarse	- Mantiene una comunicación fluida - Respeta las decisiones de sus compañeros.	Es colaborador y tiene disposición para las acciones.	Lista de cotejo

IV. Secuencia Didáctica:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	MATERIALES DIDÁCTICOS	TIEMPO 30 min
Inicio	La docente comenzará a dirigir situaciones concretas para que sean representadas mediante lenguaje corporal:	Niños Docente Escenario	5 minutos
Proceso	<p>Vamos andando y nos encontramos un globo tirado en el suelo (imaginario), lo cogemos y empezamos a inflarlo, se va haciendo más grande y más grandes hasta que se nos escapa y se desinfla, lo cogemos otra vez y volemos a inflarlo, se hace grande cada vez más y cuando está lo suficientemente grande lo atamos.</p> <p>Pero este globo no es normal y empieza a subir hacia arriba y nosotros intentamos que no se nos escape, más tarde intenta ir hacia el suelo y nosotros intentamos que no se nos valla, pero después el globo se va hacia la izquierda y a la derecha; e incluso el globo se va hacia el color azul más cercano que tenga, nosotros siempre intentamos que no se mueva pero es imposible, hasta que llega un gracioso y nos lo pincha</p>	Niños Maestra Escenario	20 minutos
Salida	La maestra les hace recordar a los niños la importancia del compañerismo	Docente Niños	5 minutos

LISTA DE COTEJO

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1. Área** : Personal social
2 Sección : 3 años
3. Grado : “Los Ositos”
4. Docente : Doris Dina Romero Chávez
5. Nombre de la sesión : “Jugando al globo”

ÁREA		Personal Social			
Indicadores		- Mantiene una comunicación fluida		Respeta las decisiones de sus compañeros.	
				SI	NO
Apellidos y nombre					
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					

CALIFICACIONES DE LOS LOGROS ESPERADOS DE LA SESIÓN N° 02:

Apellidos y nombres		Calificaciones	Personal social		
			A	B	C
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 03

I. DATOS GENERALES:

1. **Institución Educativa** : I.E.P .Virgen de la puerta
2. **Aula** : Los Ositos
3. **Edad** : 3 años
4. **Unidad Didáctica** : Convivencia democrática
4. **Área** : Personal Social
5. **Docente Practicante** : Doris Dina Romero Chávez

II. NOMBRE DE LA SESIÓN: “Jugando a la planta”

III. EXPECTATIVAS DE LOGRO:

Área	Organizador	Capacidad y conocimiento	Indicador	Actitud	Instrumento de Evaluación
Personal social	Habilidades sociales	Interactúa con diversas personas del ámbito familiar, comunal y religioso, tomando parte de las actividades	- Es comprensivo ante circunstancias adversas - Comprende fácilmente las reglas del juego	Cumple los acuerdos con buen ánimo	Lista de cotejo

IV. Secuencia Didáctica:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	MATERIALES DIDÁCTICOS	TIEMPO 30 min
Inicio	Se inicia la clase enseñando a los niños lo malo que es para las personas el tener que mentir.y se lee un cuento.	Niños Docente	5 minutos
Proceso	Imaginamos que somos una semilla de árbol que esta plantada en la tierra (encogidos en el suelo) y poco a poco crecemos, estirando las piernas, levantando el tronco, después estirando los brazos, manos y dedos, pero al paso del tiempo el árbol se va envejeciendo y volvemos a la posición inicial poco a poco, hasta que caemos al suelo.	Niños Maestra Escenario	20 minutos
Salida	La maestra explica a los niños la importancia del jugar cooperativamente.	Docente Niños	5 minutos

LISTA DE COTEJO

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1. Área** : Personal social
- 2 Sección** : 3 años
- 3. Grado** : “Los ositos”
- 4. Docente** : Doris Dina Romero Chávez
- 5. Nombre de la sesión** : “Jugando a la planta”

ÁREA		Personal Social			
Indicadores		- Es comprensivo ante circunstancias adversas		- Comprende fácilmente las reglas del juego.	
Apellidos y nombre		SI	NO	SI	NO
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					

CALIFICACIONES DE LOS LOGROS ESPERADOS DE LA SESIÓN N° 03:

Apellidos y nombres		Calificaciones	Personal social		
			A	B	C
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 04

I. DATOS GENERALES:

1. **Institución Educativa** : I.E.P .Virgen de la puerta
2. **Aula** : Los Ositos
3. **Edad** : 3 años
4. **Unidad Didáctica** : Convivencia democrática
4. **Área** : Personal Social
5. **Docente Practicante** : Doris Dina Romero Chávez

II. NOMBRE DE LA SESIÓN: “Cuando me levanto”

III. EXPECTATIVAS DE LOGRO:

Área	Organizador	Capacidad y conocimiento	Indicador	Actitud	Instrumento de Evaluación
Personal social	Habilidades sociales	Identifica los miembros de su familia y sus roles	-Presenta una elevada sensibilidad social. -Discrimina sentimientos y conductas.	Cumple los acuerdos con buen animo	Lista de cotejo

IV. Secuencia Didáctica:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	MATERIALES DIDÁCTICOS	TIEMPO 30 min
Inicio	Se forman un grupo y se indica cómo se realizará el juego y se canta una canción	Niños Docente	5 minutos
Proceso	<p>Los alumnos se colocan frente al profesor, tumbados de cubito supino, y comenzaran a realizar acciones que realizan diariamente desde que nos levantamos, hasta el momento de salir de casa:</p> <p>Suena el despertador, me incorporo, me levanto, voy al baño, me lavo la cara, los dientes, me peino, y cuando voy a salir de casa me encuentro un compañero. Los alumnos deberán identificar mediante el tacto, a la persona que tienen más próxima.</p> <p>Por parejas, y tras identificarse mutuamente mediante el tacto, abrirán los ojos e intentaran imitar la acción de un espejo. Primero con el tren superior y después el inferior, después de espaldas, etc.</p> <p>En este momento los alumnos tendrán que trabajar el gesto de la cara: se colocan frente a su pareja e imitan la cara del compañero, intentan hacer reír, y ponen caras de alegría, tristeza, asombro, etc.</p>	Docente Niños	20 minutos
Salida	Se recomienda a los niños vivir en armonía y respetándose unos a otros	Docente Niños	5 minutos

LISTA DE COTEJO

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1. Área** : Personal social
2 Sección : 3 años
3. Grado : “Los cositos”
4. Docente : Doris Dina Romero Chávez
5. Nombre de la sesión : “Cuando me levanto”

ÁREA		Personal Social			
Indicadores		-Presenta una elevada sensibilidad social.		-Discrimina sentimientos y conductas.	
Apellidos y nombre		SI	NO	SI	NO
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					

CALIFICACIONES DE LOS LOGROS ESPERADOS DE LA SESIÓN N° 04:

Apellidos y nombres		Calificaciones	Personal social		
			A	B	C
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 05

I. DATOS GENERALES:

1. **Institución Educativa** : I.E.P .Virgen de la puerta
2. **Aula** : Los Ositos
3. **Edad** : 3 años
4. **Unidad Didáctica** : Convivencia democrática
4. **Área** : Personal Social
5. **Docente Practicante** : Doris Dina Romero Chávez

II. NOMBRE DE LA SESIÓN: “Jugando con las manos”

III. EXPECTATIVAS DE LOGRO:

Área	Organizador	Capacidad y conocimiento	Indicador	Actitud	Instrumento de Evaluación
Personal social	Habilidades sociales	Regula su comportamiento en función de explicación del adulto	- Discrimina sentimientos y conductas Mantiene una comunicación fluida	Cumple los acuerdos con buen ánimo.	Lista de cotejo

IV. Secuencia Didáctica:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	MATERIALES DIDÁCTICOS	TIEMPO 30 min
Inicio	<p>La docente explica las tres dimensiones del juego.</p> <p>Por parejas, uno enfrente de otro, se les pide que imaginen que cosas hacen con las manos, sin emitir palabras.</p>	<p>Niños</p> <p>Docente</p>	5 minutos
Proceso	<p>Plano horizontal.- <i>Mesa</i>: "Palpo su superficie, localizo las esquinas. Apoyo mi cuerpo en una mano sobre la mesa. Ahora apoyo mi cara en las manos y los codos sobre la mesa. Me siento y escribo o leo un libro que apoyo sobre la mesa".</p> <p>Plano vertical: Imaginamos que estamos limpiando un cristal muy grande, estamos tranquilos, lo limpiamos por todas partes y esquinas; pero de repente nos quedamos encerrados dentro de un cubo de cristal, cambiamos el gesto por de preocupación y empezamos a buscar nerviosos la salida, la cual no encontramos, pero tras un rato encontramos un hueco y salimos del cubo, ahora estamos tranquilos.</p>	<p>Docente</p> <p>Niños</p> <p>Pañuelo</p> <p>escenario</p>	20 minutos

	<p>Inciendo en volumen y peso.- Pasarse un globo, una pelota de tenis, un balón medicinal, coger del suelo un cubo lleno de agua y pasarlo al compañero/a, coger una caja de gran tamaño y pedirle ayuda al compañero/a para transportarla (sin palabras).</p>		
Salida	<p>Después que se termina el juego, la maestra forma un solo grupo y aconseja a los niños (as) que las malas conductas malogran las habilidades sociales y la comunión en el grupo.</p>	<p>Docente Niños</p>	<p>5 minutos</p>

LISTA DE COTEJO

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1. Área** : Personal social
2 Sección : 3 años
3. Grado : “Los ositos”
4. Docente : Dina Doris Romero Chávez
5. Nombre de la sesión : “Jugando con las manos”

ÁREA		Personal Social			
Indicadores		- Discrimina sentimientos y conductas		-Mantiene una comunicación fluida	
		SI	NO	SI	NO
Apellidos y nombre					
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					

CALIFICACIONES DE LOS LOGROS ESPERADOS DE LA SESIÓN N° 05:

Apellidos y nombres		Calificaciones	Personal social		
			A	B	C
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					

Fin

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 06

I. DATOS GENERALES:

1. **Institución Educativa** : I.E.P .Virgen de la puerta
2. **Aula** : Los Ositos
3. **Edad** : 3 años
4. **Unidad Didáctica** : Convivencia democrática
4. **Área** : Personal Social
5. **Docente Practicante** : Doris Dina Romero Chávez

II. NOMBRE DE LA SESIÓN: “La cuerda imaginaria”

III. EXPECTATIVAS DE LOGRO:

Área	Organizador	Capacidad y conocimiento	Indicador	Actitud	Instrumento de Evaluación
Personal social	Habilidades sociales	Interactúa con diversas personas del ámbito familiar, comunal y religioso, formando parte de las actividades	- Respeta y comprenden a sus compañeros -Es comprensivo ante circunstancias adversas.	Acepta con agrado la ayuda y protección de la familia y otros adultos en diversas situaciones.	Lista de cotejo

IV. Secuencia Didáctica:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	MATERIALES DIDÁCTICOS	TIEMPO 30 min
Inicio	La docente indica las reglas del juego, y repite si todos los niños si han entendido el juego de la cuerda	Niños Docente	5 minutos
Proceso	El juego consiste en pasar esta consigna de uno a otro y se responde: "¿y qué te ha traído?". Por gestos deberán uno a uno hacer la mímica de un objeto, por ejemplo: "Un abanico". Todos los participantes imitarán este gesto y tal y como se avance por el círculo se irán añadiendo los demás objetos: abanico, mecedora, muñeca, sombrero. Al final de esta ronda, todo el grupo estará en movimiento imitando de forma seguida cada uno de los gestos.	Gomas Cajas Libros	20 minutos
Salida	La maestra recomienda que contesten las preguntas en forma de mimo, moviendo la cabeza o las manos con un sí o un no: Luego pregunta ¿Fue fácil realizar el juego ¿Qué parte del juego te pareció más interesante? ¿Lo realizaras en casa con tus amiguitos?	Docente Niños	5 minutos

LISTA DE COTEJO

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1. Área** : Personal social
- 2 Sección** : 3 años
- 3. Grado** : “Los ositos”
- 4. Docente** : Doris Dina Romero Chávez
- 5. Nombre de la sesión** : “La cuerda imaginaria”

ÁREA		Personal Social			
Indicadores		Presenta una elevada sensibilidad social.		-Discrimina sentimientos y conductas.	
Apellidos y nombre		SI	NO	SI	NO
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					

CALIFICACIONES DE LOS LOGROS ESPERADOS DE LA SESIÓN N° 06:

		Personal social		
		A	B	C
Apellidos y nombres	Calificaciones			
	1			
	2			
	3			
	4			
	5			
	6			
	7			
	8			
	9			
	10			
	11			
	12			
	13			
14				

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 07

I. DATOS GENERALES:

- 1. Institución Educativa** : I.E.P .Virgen de la puerta
2. Aula : Los Ositos
3. Edad : 3 años
4. Unidad Didáctica : Convivencia democrática
4. Área : Personal Social
5. Docente Practicante : Doris Dina Romero Chávez

II. NOMBRE DE LA SESIÓN : La expresión sin palabras

III. EXPECTATIVAS DE LOGRO:

Área	Organizador	Capacidad y conocimiento	Indicador	Actitud	Instrumento de Evaluación
Personal social	Habilidades sociales	Reconoce elementos y personajes característicos de su comunidad e interactúa con ellos en diferentes actividades, visitas y reuniones	- Reconoce sus propios derechos y los comunica. - Defiende sus derechos y los derechos de los demás.	Acepta con agrado la ayuda y protección de la familia y otros adultos en diversas situaciones.	Lista de cotejo

IV. Secuencia Didáctica:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	MATERIALES DIDÁCTICOS	TIEMPO 30 min
Inicio	La docente tiene elaboradas una serie de cartoncitos en los que vienen escritos en cada uno una profesión. Estas tarjetitas se repartirán y cada niño (a) tendrá que representar mímicamente esa profesión	Niños Docente Escenario	5 minutos
Proceso	Cada niño representa un oficio: al carpintero, albañil, pintor, médico, torero, etc.), y el resto que estarán observándole deberán adivinar de qué oficio se trata. El que representa no podrá hablar, simplemente hablará con su cuerpo.	Niños Docente	20 minutos
Salida	La docente recomienda practicar el juego en casa con otros niños.	Docente Niños	5 minutos

LISTA DE COTEJO

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1. Área** : Personal social
2 Sección : 3 años
3. Grado : “Los Ositos”
4. Docente : Doris Dina Romero Chávez
5. Nombre de la sesión : “La expresión sin palabras”

ÁREA		Personal Social			
Indicadores		- Mantiene una comunicación fluida		Respetar las decisiones de sus compañeros.	
				SI	NO
Apellidos y nombre					
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					

CALIFICACIONES DE LOS LOGROS ESPERADOS DE LA SESIÓN N° 07:

Apellidos y nombres		Calificaciones	Personal social		
			A	B	C
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 08

I. DATOS GENERALES:

- 1. Institución Educativa** : I.E.P .Virgen de la puerta
2. Aula : Los Ositos
3. Edad : 3 años
4. Unidad Didáctica : Convivencia democrática
4. Área : Personal Social
5. Docente Practicante : Doris Dina Romero Chávez

II. NOMBRE DE LA SESIÓN: “Mi tía ha venido del Japón”

III. EXPECTATIVAS DE LOGRO:

Área	Organizador	Capacidad y conocimiento	Indicador	Actitud	Instrumento de Evaluación
Personal social	Habilidades sociales	Reconoce elementos y personajes característicos de su comunidad e interactúa con ellos en diferentes actividades, visitas y reuniones	- Se muestra solidario con sus compañeros. - Expresa directamente sus propios sentimientos	Muestra disposición e interés en la participación de diferentes actividades de su comunidad y las disfruta	Lista de cotejo

IV. Secuencia Didáctica:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	MATERIALES DIDÁCTICOS	TIEMPO 30 min
Inicio	<p>La docente inicia la sesión haciendo recordando mímicas y mimos y le pide a los niños que repitan lo que ella hace.</p> <p>Se pide que los niños hagan uso de su creatividad al repetir la dinámica y el juego que se va a realizar.</p>	<p>Niños</p> <p>Docente</p>	5 minutos
Proceso	<p>El juego consiste en pasar esta consigna de uno a otro y se responde: "¿y qué te ha traído?". Por gestos deberán uno a uno hacer la mímica de un objeto, por ejemplo: "Un abanico". Todos los participantes imitarán este gesto y tal y como se avance por el círculo se irán añadiendo los demás objetos: abanico, mecedora, muñeca, sombrero. Al final de esta ronda, todo el grupo estará en movimiento imitando de forma seguida cada uno de los gestos.</p>	<p>Escenario</p> <p>Niños</p>	20 minutos
Salida	<p>Cuando todos los niños han participado la maestra explica la importancia de las dinámicas y los mimos</p>	<p>Docente</p> <p>Niños</p>	5 minutos

LISTA DE COTEJO

I. DATOS INFORMATIVOS:

1. **Área** : Personal social
 2 **Sección** : 3 años
 3. **Grado** : “Los ositos”
 4. **Docente** : Doris Dina Romero Chávez
 5. **Nombre de la sesión** : “Mi tía ha venido del Japón”

ÁREA		Personal Social			
Indicadores		- Se muestra solidario con sus compañeros.		- Expresa directamente sus propios sentimientos.	
		SI	NO	SI	NO
Apellidos y nombre					
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					

CALIFICACIONES DE LOS LOGROS ESPERADOS DE LA SESIÓN N° 08:

		Personal social			
		A	B	C	
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14	Calificaciones				
	Apellidos y nombres				

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 09

I. DATOS GENERALES:

- 1. Institución Educativa** : I.E.P .Virgen de la puerta
2. Aula : Los Ositos
3. Edad : 3 años
4. Unidad Didáctica : Convivencia democrática
4. Área : Personal Social
5. Docente Practicante : Doris Dina Romero Chávez

II. NOMBRE DE LA SESIÓN: “Los gestos”

III. EXPECTATIVAS DE LOGRO:

Área	Organizador	Capacidad y conocimiento	Indicador	Actitud	Instrumento de Evaluación
Personal social	Habilidades sociales	Reconoce elementos y personajes característicos de su comunidad e interactúa con ellos en diferentes actividades, visitas y reuniones	- Participa en las actividades culturales. - Se muestra solidario con sus compañeros	Muestra disposición e interés en la participación de diferentes actividades de su comunidad y las disfruta	Lista de cotejo

IV. Secuencia Didáctica:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	MATERIALES DIDÁCTICOS	TIEMPO 30 min
Inicio	Acompañado de explicaciones la maestra habla sobre la importancia del gesto. Se forman grupos de 4 o 3 niños.	Niños Docente	5 minutos
Proceso	Cada grupo realiza un gesto. Se queda un grupo en el escenario, mientras que los demás grupos se alejan sin ver lo que hace el grupo que se queda. Cuando el grupo ha realizado varias veces en juego se pide que ingresen los demás grupos al escenario y que adivine qué tipo de gesto se está realizando. Y así el juego se repite las veces que se crea conveniente	Docente Niños	20 minutos
Salida	La maestra explica que los gestos son una manera de comunicar lo que una persona quiere comunicar sin decir palabras.	Docente Niños	5 minutos

LISTA DE COTEJO

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1. Área** : Personal social
2 Sección : 3 años
3. Grado : “Los cositos”
4. Docente : Doris Dina Romero Chávez
5. Nombre de la sesión : “Los gestos”

ÁREA		Personal Social			
Indicadores		-Participa en las actividades culturales.		- Se muestra solidario con sus compañeros	
		SI	NO	SI	NO
Apellidos y nombre					
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					

CALIFICACIONES DE LOS LOGROS ESPERADOS DE LA SESIÓN N° 09:

		Calificaciones	Personal social		
			A	B	C
Apellidos y nombres					
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 10

I. DATOS GENERALES:

- 1. Institución Educativa** : I.E.P .Virgen de la puerta
- 2. Aula** : Los Ositos
- 3. Edad** : 3 años
- 4. Unidad Didáctica** : Convivencia democrática
- 4. Área** : Personal Social
- 5. Docente Practicante** : Doris Dina Romero Chávez

II. NOMBRE DE LA SESIÓN: “Improvisando con objetos”

III. EXPECTATIVAS DE LOGRO:

Área	Organizador	Capacidad y conocimiento	Indicador	Actitud	Instrumento de Evaluación
Personal social	Habilidades sociales	Reconoce elementos y personajes característicos de su comunidad e interactúa con ellos en diferentes actividades, visitas y reuniones	- Mantiene su postura al realizar un juego -No agrede ni se somete a la voluntad de otras personas	Muestra disposición e interés en la participación de diferentes actividades de su comunidad y las disfruta.	Lista de cotejo

IV. Secuencia Didáctica:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	MATERIALES DIDÁCTICOS	TIEMPO 30 min
Inicio	<p>-Se forma un solo grupo con todos los integrantes</p> <p>-Se realiza movimientos corporales de acuerdo a lo que la docente indica</p>	<p>Niños</p> <p>Docente</p>	5 minutos
Proceso	<p>Los alumnos/as colocados en círculo. En el centro colocamos un globo o un bolígrafo, etc. Se les pide que piensen en dar a cada material una utilidad que no es la propia y salgan a representarla. Por ejemplo:</p> <p>Una bruja con una bola mágica (pelota), un chico que se peina (bolígrafo). Etc.</p>	<p>Docente</p> <p>Niños</p>	20 minutos
Salida	<p>La maestra hace recordar a los niños que cada juego es importante para hacer fortalecer el organismo.</p>	<p>Docente</p> <p>Niños</p>	5 minutos

LISTA DE COTEJO

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1. Área** : Personal social
2 Sección : 3 años
3. Grado : “Los ositos”
4. Docente : Dina Doris Romero Chávez
5. Nombre de la sesión : “Improvisando con objetos”

ÁREA		Personal Social			
Indicadores		- Mantiene su postura al realizar un juego		-No agrade ni se somete a la voluntad de otras personas	
		SI	NO	SI	NO
Apellidos y nombre					
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					

CALIFICACIONES DE LOS LOGROS ESPERADOS DE LA SESIÓN N° 10:

Apellidos y nombres		Calificaciones	Personal social		
			A	B	C
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 11

I. DATOS GENERALES:

- 1. Institución Educativa** : I.E.P .Virgen de la puerta
2. Aula : Los Ositos
3. Edad : 3 años
4. Unidad Didáctica : Convivencia democrática
4. Área : Personal Social
5. Docente Practicante : Doris Dina Romero Chávez

II. NOMBRE DE LA SESIÓN: “Juegos de comunicación”

III. EXPECTATIVAS DE LOGRO:

Área	Organizador	Capacidad y conocimiento	Indicador	Actitud	Instrumento de Evaluación
Personal social	Habilidades sociales	Regula su comportamiento en función de explicación del adulto; se calma con mayor facilidad	<ul style="list-style-type: none"> - Actúa sabiamente ante cualquier circunstancia - No agrede ni se somete a la voluntad de otras personas. 	<ul style="list-style-type: none"> -Cumple los acuerdos con buen animo - Es solidario con sus pares y adultos. 	Lista de cotejo

IV. Secuencia Didáctica:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	MATERIALES DIDÁCTICOS	TIEMPO 30 min
Inicio	<p>Se forman varios grupos y se explica la dinámica que se va a realizar.</p> <p>En cada grupo se forman parejas, para realizar el juego.</p> <p>Se establecer ciertos códigos corporales como indicar con los dedos el número de palabras del título.</p>	<p>Niños</p> <p>Docente</p>	5 minutos
Proceso	<p>A cada grupo se le da un cartón con varios títulos de películas. Por parejas se representará dicho título dentro del círculo, (No el contenido de la película sino las palabras). El resto deberán adivinarlo.</p> <p>El grupo debe de ir presentando palabra por palabra hasta que muestren todas y puedan adivinar el título.</p> <p>En este momento se podrá romper con la estructura del círculo aunque los grupos seguirán juntos</p>	<p>Niños</p> <p>Video</p> <p>Tv</p> <p>DVD</p>	20 minutos
Salida	Se evalúa que grupo acertó más títulos de películas.	<p>Docente</p> <p>Niños</p>	5 minutos

LISTA DE COTEJO

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1. Área** : Personal social
2 Sección : 3 años
3. Grado : “Los ositos”
4. Docente : Doris Dina Romero Chávez
5. Nombre de la sesión : “Juegos de comunicación”

ÁREA		Personal Social			
Indicadores		- Actúa sabiamente ante cualquier circunstancia		- No agrede ni se somete a la voluntad de otras personas.	
		SI	NO	SI	NO
Apellidos y nombres					
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					

CALIFICACIONES DE LOS LOGROS ESPERADOS DE LA SESIÓN N° 11

<div style="display: flex; justify-content: space-between;"> Apellidos y nombres Calificaciones </div>		Personal social		
		A	B	C
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 12

I. DATOS GENERALES:

- 1. Institución Educativa** : I.E.P .Virgen de la puerta
2. Aula : Los Ositos
3. Edad : 3 años
4. Unidad Didáctica : Convivencia democrática
4. Área : Personal Social
5. Docente Practicante : Doris Dina Romero Chávez

II. NOMBRE DE LA SESIÓN : Jugando a la familia

III. EXPECTATIVAS DE LOGRO:

Área	Organizador	Capacidad y conocimiento	Indicador	Actitud	Instrumento de Evaluación
Personal social	Habilidades sociales	Regula su comportamiento en función de explicación del adulto; se calma con mayor facilidad	- Participa en las actividades culturales. - Tiene disposición para ayudar a sus compañeros.	-Cumple los acuerdos con buen animo - Es solidario con sus pares y adultos.	Lista de cotejo

IV. Secuencia Didáctica:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	MATERIALES DIDÁCTICOS	TIEMPO 30 min
Inicio	<p>Se da un globo al grupo para que desarrollen sus habilidades no dejándolo caer al piso.</p> <p>Además se pide que vayan recordando a los miembros de su familia.</p>	<p>Niños</p> <p>Docente</p>	5 minutos
Proceso	<p>A cada grupo se le asigna un tema que se plasmará en tres momentos. Los componentes de cada grupo se repartirán personajes con distintas formas de ser y comportarse de manera que pueda apreciarse toda una gama de posibles expresiones. Cuidarán, así mismo, de equilibrar los niveles en cada escena. Por ejemplo personas de distintas edades o una familia con abuelo, padres, hijos adolescentes, bebés....A una palmada de la profesora han pasado 20 años y cada uno del grupo modifica en un instante su postura y gesto creando una segunda escena. A la siguiente palmada han pasado otros 20 años. La palmada es la que marca el paso de una escena a otra.</p>	<p>Niños</p> <p>Docente</p> <p>Escenario</p>	20 minutos
Salida	<p>Se recomienda que es muy importante reconocer cada miembro de la familia o con quien vivimos en casa.</p>	<p>Docente</p> <p>Niños</p>	5 minutos

LISTA DE COTEJO

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1. Área** : Personal social
- 2 Sección** : 3 años
- 3. Grado** : “Los Ositos”
- 4. Docente** : Doris Dina Romero Chávez
- 5. Nombre de la sesión** : “Jugando a la familia”

ÁREA		Personal Social			
Indicadores		- Participa en las actividades culturales.		- Tiene disposición para ayudar a sus compañeros	
		SI	NO	SI	NO
Apellidos y nombre					
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					

CALIFICACIONES DE LOS LOGROS ESPERADOS DE LA SESIÓN N° 12:

Apellidos y nombres		Calificaciones	Personal social		
			A	B	C
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 13

I. DATOS GENERALES:

- 1. Institución Educativa** : I.E.P .Virgen de la puerta
2. Aula : Los Ositos
3. Edad : 3 años
4. Unidad Didáctica : Convivencia democrática
4. Área : Personal Social
5. Docente Practicante : Doris Dina Romero Chávez

II. NOMBRE DE LA SESIÓN: “Historia imaginaria”

III. EXPECTATIVAS DE LOGRO

Área	Organizador	Capacidad y conocimiento	Indicador	Actitud	Instrumento de Evaluación
Personal social	Habilidades sociales	Interactúa con diversas personas del ámbito familiar, comunal y religioso, tomando parte de las actividades	- Mantiene su postura al realizar un juego - Actúa sabiamente ante cualquier circunstancia	-Cumple los acuerdos con buen ánimo -Disfruta de los acuerdos, eligiendo entre varias opciones	Lista de cotejo

IV. Secuencia Didáctica:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	MATERIALES DIDÁCTICOS	TIEMPO 30 min
Inicio	Se separa por grupos para escenificar pero sin palabras delante de los demás grupos. Para ello se asigna una historia concreta y tendrán de 5 a 10 minutos para prepararla. -Cada grupo tendrá una historia.	Niños Docente	5 minutos
Proceso	Los grupos deberán tener en cuenta que no se trata de una representación normal, sino de mimo, por lo que realizaran todos los movimientos muy despacio y marcándolos mucho. Cuando se representen las historias los demás grupos deben esperar a que terminen para intentar adivinar de qué se trata. Todas las representaciones tendrán principios y finales claros. Propuestas para ser representadas: asalto a un banco, una boda, accidente de un avión y el consecuente naufragio, el reparto de notas en una clase, la llegada de un ovni, un circo, una discoteca, un parto, etc.	Gomas Cajas Libros	20 minutos
Salida	Se recomienda realizar nuevas historias para ser representadas.	Docente Niños	5 minutos

LISTA DE COTEJO

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1. Área** : Personal social
2 Sección : 3 años
3. Grado : “Los ositos”
4. Docente : Doris Dina Romero Chávez
5. Nombre de la sesión : “Historia imaginaria”

ÁREA		Personal Social			
Indicadores		- Mantiene su postura al realizar un juego		- Actúa sabiamente ante cualquier circunstancia	
		SI	NO	SI	NO
Apellidos y nombre					
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					

CALIFICACIONES DE LOS LOGROS ESPERADOS DE LA SESIÓN N° 13:

Apellidos y nombres		Calificaciones	Personal social		
			A	B	C
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 14

I. DATOS GENERALES:

- 1. Institución Educativa** : I.E.P .Virgen de la puerta
2. Aula : Los Ositos
3. Edad : 3 años
4. Unidad Didáctica : Convivencia democrática
4. Área : Personal Social
5. Docente Practicante : Doris Dina Romero Chávez

II. NOMBRE DE LA SESIÓN: “Juegos dinámicos”

III. EXPECTATIVAS DE LOGRO:

Área	Organizador	Capacidad y conocimiento	Indicador	Actitud	Instrumento de Evaluación
Personal social	Habilidades sociales	Incorpora en su accionar hábitos sociales de convivencia; escuchar, pedir la palabra, esperar su turno, agradecer y cumplir acuerdos	- Respeta las decisiones de sus compañeros - Se muestra solidario con sus compañeros	Muestra interés en la participación de diferentes actividades de su comunidad y las disfruta	Lista de cotejo

IV. Secuencia Didáctica:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	MATERIALES DIDÁCTICOS	TIEMPO 30 min
Inicio	Se explica al grupo que tipos de juegos se van a realizar y se recomienda estar listos para representarlos a través de mimos.	Niños Docente	5 minutos
Proceso	A la indicación de la profesora los niños realizan los siguientes juegos 1- Subiendo unas escaleras 2.-Trepador a un árbol, 3.- Tendiendo la ropa 4.-Tomando fotos 5.- Pidiendo limosna 6.- Bailen varios tipos de baile 7.- Imiten varios tipos de deporte	Docente Niños Una pelotita pequeña Una tela de un metro cuadrado	20 minutos
Salida	Se evalúa todas las actividades y llama a cada uno de los participantes para su respectiva felicitación.	Docente Niños	5 minutos

LISTA DE COTEJO

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1. Área** : Personal social
2 Sección : 3 años
3. Grado : “Los cositos”
4. Docente : Doris Dina Romero Chávez
5. Nombre de la sesión : “Juegos dinámicos”

ÁREA		Personal Social			
Indicadores		- Respeta las decisiones de sus compañeros		- Se muestra solidario con sus compañeros.	
Apellidos y nombre		SI	NO	SI	NO
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					

CALIFICACIONES DE LOS LOGROS ESPERADOS DE LA SESIÓN N° 14:

Apellidos y nombres		Calificaciones	Personal social		
			A	B	C
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 15

I. DATOS GENERALES:

- 1. Institución Educativa** : I.E.P .Virgen de la puerta
- 2. Aula** : Los Ositos
- 3. Edad** : 3 años
- 4. Unidad Didáctica** : Convivencia democrática
- 4. Área** : Personal Social
- 5. Docente Practicante** : Doris Dina Romero Chávez

II. NOMBRE DE LA SESIÓN: “El robot”

III. EXPECTATIVAS DE LOGRO:

Área	Organizador	Capacidad y conocimiento	Indicador	Actitud	Instrumento de Evaluación
Personal social	Habilidades sociales	Incorpora en su accionar hábitos sociales de convivencia; escuchar, pedir la palabra, esperar su turno, agradecer y cumplir acuerdos	- Discrimina sentimientos y conductas Mantiene una comunicación fluida.	Muestra interés en la participación de diferentes actividades de su comunidad y las disfruta. -Cumple los acuerdos con buen animo	Lista de cotejo

IV. Secuencia Didáctica:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	MATERIALES DIDÁCTICOS	TIEMPO 30 min
Inicio	Se m muestra al grupo un robot y se coloca pilas para que funcione. Se pide a los niños que observen cada movimiento y traten de memorizarlo.	Niños Docente	5 minutos
Proceso	<p>Después de haber visto la función del robot se pide a los niños q formen un círculo y que uno imite las posiciones del robot.</p> <p>La posición inicial es de pie sobre la pierna derecha, y con la pierna izquierda levantada y extendida. Tenemos el brazo derecho delante y el izquierdo detrás. En el primer cambio, caemos hacia delante para cambiar el peso de la pierna derecha a la pierna izquierda. Mantenemos el cuerpo recto con la pierna derecha, quedándonos en bloque. Seguimos con el cuerpo en bloque, pero ahora soltamos la cadera izquierda sobre la pierna izquierda, hacemos un movimiento de hacia atrás. Cambiamos los brazos; ponemos el brazo derecho detrás y el izquierdo delante, etc.</p>	Docente Niños Robot Pilas	20 minutos
Salida	Se pregunta a los niños cual posición fue la más fácil y la más difícil	Docente Niños	5 minutos

LISTA DE COTEJO

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1. Área** : Personal social
2 Sección : 3 años
3. Grado : “Los ositos”
4. Docente : Dina Doris Romero Chávez
5. Nombre de la sesión : “El robot”

ÁREA		Personal Social			
Indicadores		- Discrimina sentimientos y conductas		-Mantiene una comunicación fluida	
Apellidos y nombre		SI	NO	SI	NO
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					

CALIFICACIONES DE LOS LOGROS ESPERADOS DE LA SESIÓN N° 15:

Apellidos y nombres		Calificaciones	Personal social		
			A	B	C
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					