

**UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN**

JUEGOS COOPERATIVOS COMO ESTRATEGIA PARA
DESARROLLAR LAS HABILIDADES SOCIALES DE
NIÑOS Y NIÑAS DE 04 AÑOS DE EDAD EN LA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 201 DE RAYÁN,
YAUYA 2017.

TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE
LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL

AUTORA:

Bach. YENNY ARAUJO VEGA

ASESOR

Dr. TIMOTEO AMADO PADILLA MONTES

HUARAZ – PERÚ

2018

HOJA DE FIRMA DEL JURADO

.....
Mgtr. Andrés ZAVALA RODRÍGUEZ
Presidente

.....
Mgtr. Sofía CARHUANINA CALAHUALA
Miembro

.....
Dra. Lita JIMÉNEZ LÓPEZ
Miembro

Título de la tesis

Juegos cooperativos como estrategia para desarrollar las habilidades sociales de niños y niñas de 04 años de edad en la Institución Educativa Inicial N° 201 de Rayán, Yauya 2017.

DEDICATORIA

A mi esposo e hijos que siempre me apoyaron incondicionalmente en la parte moral y económicamente para poder llegar hacer un profesional. Asimismo, a mi madre y mis hermanos por el apoyo que siempre me brindaron día a día en el transcurso de cada año de mi carrera profesional.

Yenny

AGRADECIMIENTO

A nuestro padre creador del universo por concedernos la vida y la oportunidad de hacerme profesional al servicio de los que más necesitan.

Asimismo, a los niños y niñas de la institución Educativa Inicial N° 201 de Rayan, por su alegría y colaboración en la ejecución de la parte experimental de la investigación.

Del mismo modo a la directora y personal docente de la Institución Educativa Inicial N°201 de Rayán, distrito de Yauya, Provincia de Carlos Fermín Fitzcarrald, por su apertura y apoyo desinteresado para el desarrollo del estudio.

Al personal docente de la escuela profesional de Educación de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote Sede Huaraz, por su profesionalismo y acertadas orientaciones durante nuestra formación profesional.

La sustentante.

RESUMEN

El presente trabajo de investigación desarrollado tuvo como propósito, comprobar la influencia de los juegos cooperativos para desarrollar habilidades sociales en los niños y niñas de 04 años de edad en la Institución educativa Inicial N° 201 de Rayán, Yauya, 2017.

La metodología de estudio se da inicio con el análisis de los juegos cooperativos y el desarrollo de habilidades sociales, la muestra de estudio estuvo constituida por 15 niños y niñas. Se aplicó la técnica de la observación estructurada para recopilar la información de los estudiantes mediante la escala de estimación; la validez del contenido, se realizó mediante el juicio de 2 expertos. En la prueba de hipótesis se aplicó la t de Student.

Cuyos resultados muestran en la tabla N° 6 y gráfico N° 6, que en la pre prueba el 67% de niños y niñas se ubican en el nivel En Inicio y el 33% se ubican en el nivel En Proceso. Mientras que en la evaluación de salida el 7% se ubica en el nivel En proceso; el 60% se ubica en el nivel Logro Alcanzado y el 33% se ubica en el nivel Logro destacado.

Palabras clave: Juego – Cooperación – Habilidad – Social.

ABSTRACT

The purpose of this research work was to verify the influence of cooperative games to develop social skills in boys and girls of 4 years of age in the Initial Educational Institution No. 201 of Rayán, Yauya, 2017.

The study methodology begins with the analysis of cooperative games and the development of social skills, the study sample consisted of 15 boys and girls. The technique of structured observation was applied to collect the students' information using the estimation scale; The validity of the content was made through the judgment of 2 experts. In the hypothesis test, Student's t test was applied.

Whose results show in the table N ° 6 and graph N ° 6, that in the pre-test 67% of children are located in the At Home level and 33% are located in the In Process level. While in the exit evaluation 7% is located in the In process level; 60% is located at the Achieved Achievement level and 33% is located at the Outstanding Achievement level.

Keywords: Game - Cooperation - Skill - Social.

CONTENIDO

Hoja de firma de jurado.....	ii
Título de la tesis.....	iii
Dedicatoria	iv
Agradecimiento.....	v
Resumen.....	vi
Abstract.....	vii
Contenido.....	viii
Índice de gráficos, tablas y cuadros	xi
I. Introducción.....	1
1.1. Planteamiento de la línea de investigación	3
1.1.1. Planteamiento del problema	3
a) Caracterización del problema	6
b) Enunciado del problema	7
1.2. Objetivos de la investigación	8
1.3. Justificación de la Investigación	9
II. Revisión de literatura	11
2.1. Antecedentes de estudio	11
2.2. Bases teóricas de la investigación	15
2.2.1. Teorías que fundamenta el estudio	15
2.2.2. Los juegos cooperativos	17
2.2.2.1. Concepto de juego	17
2.2.2.2. Tipos de juegos infantiles	18
2.2.2.3. Concepto de juegos cooperativos	19

2.2.2.4. Componentes de los juegos cooperativos	20
2.2.2.5. Características de los juegos cooperativos infantiles	20
2.2.2.6. Importancia de los juegos cooperativos	21
2.2.2.7. Habilidades que desarrollan los juegos cooperativos	22
2.2.2.8. Dimensiones del juego cooperativo	23
2.2.2.9. Rol de la docente en los juegos cooperativos	23
2.2.3. Las habilidades sociales	24
2.2.3.1. Concepto, características e importancia	24
2.2.3.2. Teorías que fundamentan el desarrollo de las habilidades sociales	30
2.2.3.3. Dimensiones de las habilidades sociales	31
2.2.3.4. Aprendizaje y desarrollo de las habilidades sociales	33
2.2.3.5. Factores que favorecen el desarrollo de las habilidades sociales	36
2.3. Marco conceptual.....	37
III. Hipótesis	40
3.1. Hipótesis general.....	39
3.2. Hipótesis específicas.....	39
IV. Metodología.....	40
4.1. Diseño de la investigación	40
4.2. Población y muestra	41
4.3. Definición y operacionalización de variables e indicadores	42
4.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	42
4.5. Plan de análisis.....	43
4.6. Matriz de consistencia	45
4.7. Principios éticos	46
V. Resultados.....	48

5.1.Resultados	48
5.2. Análisis de resultados.....	66
VI. Conclusiones	69
Referencias Bibliográficas	70
Anexos:	74

ÍNDICE DE GRÁFICOS, TABLAS Y CUADROS

Tabla N° 1. Nivel alcanzado en las habilidades sociales por los niños de 4 años ...	48
Tabla N° 2. Nivel alcanzado en las habilidades sociales por los niños de 4 años	50
Tabla N° 3. Nivel alcanzado en la dimensión desarrollo de las habilidades básicas de interacción por los niños de 4 años	53
Tabla N° 4. Nivel alcanzado en la dimensión habilidades de hacerse amigos por los niños de 4 años	55
Tabla N° 5. Nivel alcanzado en la dimensión habilidades de resolución de problemas por los niños de 4 años	57
Tabla N° 6. Nivel alcanzado en el desarrollo de habilidades sociales por los niños de 4 años	59
Tabla N°7. Validación de la hipótesis específica 1	61
Tabla N°8. Validación de la hipótesis específica 2	62
Tabla N°9. Validación de la hipótesis específica 3	64
Tabla N°10. Validación de la hipótesis general	65
Grafico N° 1. Nivel alcanzado en las habilidades sociales por los niños de 4 Años .	49
Grafico N° 2. Nivel alcanzado en las habilidades sociales por niños de 4 años	52
Grafico N° 3. Nivel alcanzado en la dimensión desarrollo de las habilidades básicas de interacción por los niños de 4 años	54
Grafico N° 4. Nivel alcanzado en la dimensión habilidades de hacerse amigos por los niños de 4 años	56
Grafico N° 5. Nivel alcanzado en la dimensión habilidades de resolución de problemas por los niños de 4 años	58
Grafico N° 6. Nivel alcanzado en el desarrollo de habilidades sociales por los niños de 4 años	60
Grafico N° 7. T – Student	61
Grafico N° 8. T – Student	63
Grafico N° 9. T – Student	65
Grafico N°10. T – Student	66

I. INTRODUCCIÓN

El estudio se origina como producto de las observaciones realizadas durante el desarrollo de las prácticas profesionales en las instituciones educativas de educación inicial y que ha generado una preocupación la aplicación de juegos cooperativos para el desarrollo de las habilidades sociales de los niños y niñas en el nivel inicial.

La universidad como parte de su responsabilidad social, viene propiciando las investigaciones como parte del proceso de obtención del título profesional; las mismas que se desarrollan bajo la línea de investigación que son las intervenciones educativas con estrategias didácticas bajo el enfoque socio cognitivo, las mismas que son orientadas al desarrollo del aprendizaje en los estudiantes de educación básica regular del Perú. Por lo mismo, el estudio está dirigido a poder mejorar las habilidades sociales de los estudiantes del nivel de educación inicial.

Si bien, las habilidades sociales vienen a ser el conjunto de comportamientos sociales, expresados o manifestados por el sujeto en un contexto de interrelación de manera personal, los cuales están referidos a los sentimientos, deseos, opiniones y actitudes de una manera adecuada y aceptada por los demás. Sin embargo, se evidencia dificultades, cuyas manifestaciones se pueden evidenciar cuando los niños y niñas se van a unir a los juegos de los demás; cuando van pedir un favor al compañero o compañera; así como cuando expresan su opinión en un debate, diálogo o conversación; expresa enfado o alegría frente a sus compañeros; cuando ofrecen ayuda a los demás, entre otros.

Por la problemática identificada se procedió a formular el siguiente problema
¿ De qué manera los juegos cooperativos posibilitan el desarrollo de las habilidades

sociales de niños y niñas de 04 años de edad en la institución educativa inicial N° 201 de Rayan –Yauya, 2017?; para orientar el estudio se propuso como objetivo, determinar de qué manera los juegos cooperativos posibilitan el desarrollo de las habilidades sociales de niños y niñas de 04 años de edad en la institución educativa inicial N° 201 de Rayan –Yauya, 2017.

Como una respuesta anticipada al problema de investigación se decidió proponer la siguiente hipótesis, los juegos cooperativos influyen significativamente en el desarrollo de las habilidades sociales de niños y niñas de 04 años de edad en la institución educativa inicial N° 201 de Rayan –Yauya, 2017. En el estudio se realiza un estudio pormenorizado acerca de las variables de estudio, además se realiza una manipulación deliberada de las variables independiente mediante el programa de actividades experimentales relacionadas con los juegos cooperativos.

El presente estudio, se ha elaborado teniendo en cuenta la siguiente estructura. El Capítulo I, está referido a la introducción; contiene el planteamiento de la línea de investigación, donde se hace referencia sobre la caracterización del problema, y el enunciado del problema; los objetivos que orientan el estudio y la justificación de la investigación.

En el Capítulo II, corresponde a la revisión de literatura, donde se exponen los antecedentes del estudio, las bases teóricas de la investigación y las bases conceptuales en forma detallada relacionada con los juegos cooperativos y el desarrollo de habilidades sociales, que permiten establecer una mejora dentro de la convivencia escolar.

El capítulo III, está referido a las hipótesis, general y específicas. El capítulo IV, contiene la metodología de la investigación, donde se establece el nivel y tipo de

investigación, método, diseño del estudio, población, muestra de estudio; las técnicas e instrumentos de recolección de datos, el plan de análisis, la matriz de consistencia y los principios éticos.

En el Capítulo V, se da a conocer los resultados de la investigación junto con la validación y/ contrastación de hipótesis, concluyendo con la presentación de las conclusiones, sugerencias y bibliografías utilizadas como fuente de información que dan sustento al presente estudio.

Asimismo, expreso que el estudio realizado no abarca la totalidad del problema relacionado con las habilidades sociales de los niños y niñas de 04 años de edad. Pero estoy segura de que es un aporte importante que beneficiará la tarea pedagógica de la docente y para aquellos investigadores educativos.

1.1. Planteamiento de la línea de investigación

1.1.1. Planteamiento del problema

Las habilidades sociales como conductas permiten al individuo desarrollarse en un contexto individual o interpersonal expresando sentimientos, actitudes, deseos, opiniones o derechos de un modo adecuado a la situación. Generalmente posibilitan la resolución de problemas inmediatos y la disminución de problemas futuros en la medida que el individuo respeta las conductas de los otros.

Lacunza (2011), menciona que, el ser humano es esencialmente un sujeto social que vive y se desarrolla en un proceso de aprendizaje social y el aprendizaje social ocurre inmediatamente después del nacimiento. Por tanto, la familia es la primera unidad social, donde el niño se desarrolla y donde tiene lugar las primeras experiencias sociales. (p, 56)

En la actualidad en las sociedades mundiales el 72% de los niños viven solamente con un solo progenitor, y alrededor del 25% de hogares donde trabajan ambos padres es probable que los niños estén solos con escasa o ninguna supervisión por parte de los padres, entonces el clima familiar pasa un receso de crisis, existen millares de familias acechadas por un sinnúmero de dificultades que ponen en peligro su capacidad de funcionamiento e incluso de supervivencia de la familia; se ven sometidas de hecho a una presión sostenida e intensa como la enfermedad, la guerra, el hambre, la violencia, problemas del medio ambiente y otros; presiones que causan graves estragos a la familia tanto de países desarrollados como en los no desarrollados.

Los niños con limitaciones de desarrollo de habilidades sociales, manifiestan un conducta inadecuada e impulsiva, haciendo uso de las agresiones físicas como un medio para conseguir lo que ellos quieren, molestan a sus demás compañeros tocándolos, insultándolos y algunas veces amenazándolos, muchas veces con la finalidad de llamar su atención; son tímidos y rechazados por sus compañeros, son poco respetuosos con las cosas de sus compañeros, provocan y desafían al adulto con su mirada y actitud cuando son sorprendidos.

El juego es una actividad natural e innata en todas las regiones y culturas del mundo, es una actividad recreativa que proporciona entretenimiento y diversión, aunque también puede cumplir un papel educativo; es una acción positiva que contribuye a la adquisición de destrezas o habilidades, permite establecer relaciones sociales, y es una herramienta que puede ser utilizada para la evaluación y seguimiento de los niños y las niñas, a nivel físico (crecimiento, gatear, caminar, correr, entre otras), a nivel psicológico ya que permite evaluar la

capacidad de socializar e interactuar con pares, a nivel moral y a que comprende el papel de las reglas, en el intelecto ya que mediante el juego se desarrollan habilidades como la imaginación

En Colombia, según Seclén (2011) es preocupante conocer que el juego no se utiliza como herramienta que contribuye a generar hábitos saludables, y esto lo refleja el contexto de actividad física en la escuela, donde se realizó medición de la actividad física y se observó en los adolescentes de 13 a 17 años que solo el 26% de la población cumplía con el mínimo recomendado, siendo el porcentaje ligeramente mayor en hombres que en mujeres 27.6% y 24.2% en mujeres respectivamente. En los adultos de 18 a 64 años de edad el 42,6% cumplía con mínimo de actividad física recomendada, siendo el porcentaje mayor en mujeres que en hombres 46.4% y 38.1%.

Educar a los niños a través del juego se ha de considerar profundamente. El juego bien orientado es una fuente de grandes provechos. El niño aprende porque el juego es el aprendizaje y los mejores maestros han de ser los padres. Los estudios de la historia de los juegos demuestran las funciones de la actividad lúdica de la infancia: biológicas, culturales, educativas, etcétera. Los juegos marcan las etapas de crecimiento del ser humano: infancia, adolescencia y edad adulta. Los niños no necesitan que nadie les explique la importancia y la necesidad de jugar, la llevan dentro de ellos.

Roncancio y Sichacá (2009) mencionan que, el juego ocupa, dentro de los medios de expresión de los niños, un lugar privilegiado. No se puede considerar sólo como un pasatiempo o diversión. Es, más que nada, un aprendizaje para la vida adulta. El mundo de los juegos tiene una gran amplitud, existiendo en

cantidad inagotable. Jugando, los niños aprenden las cualidades de las cosas que maneja; ve cómo el papel se deshace en el agua, cómo el carbón ensucia, que las piedras son más duras que el pan, que el fuego quema, etc

Desde un aspecto social y cultural, los adultos que en si rodean al niño, específicamente los padres llevan de manera a progresar en su aprendizaje a sus hijos. Por su parte Isaza (2010) menciona que; a partir de las acciones verbales y no verbales y la misma interrelación posibilitan el desarrollo de sus conocimientos, acerca del mundo que los circunda. Por lo mismo el niño o la niña interactúa con sus padres lo que les permite el desarrollo de sus capacidades como: cognitivas, afectivas, corporales, estéticas y espirituales (p.89)

a) Caracterización del problema

En la Institución Educativa Inicial N° 201 de Rayán, se observan que los estudiantes del nivel de educación inicial, muestran un conjunto de conductas que dificultan la interacción en los diversos eventos familiares, sociales, culturales religiosos, formando parte de actividades pedagógicas que desarrolla la institución educativa, no muestra disposición para tomar acuerdos en situaciones de conflicto, eligiendo entre varias opciones, no se interesa y disfruta en actividades sociales en los que se siente acogidos e integrado; así como la apretura ante el conocimiento de su cultura y otros que le son cercanos, cuando es solidario y reconoce las bondades de otros. Se sienten tímidos, distraídos, se resisten a formar grupos con su sexo opuesto. Sin embargo, se puede ver que el contexto familiar viene a ser una condición necesaria para el desarrollo infantil. Por lo tanto, que presenta un rol protagónico muy esencial en el proceso educativo; muchas veces

las actividades cotidianas que realiza en niño se convierten en prácticas de carácter formativa, posibilitando el desarrollo del niño.

A partir del conocimiento sobre la relación existente entre el juego cooperativo y las habilidades sociales, a partir del cual se puede plantear alternativas en la mejora de las habilidades sociales de los estudiantes; por lo tanto, el presente estudio tiene como objetivo analizar la influencia de los juegos cooperativos en el desarrollo de las habilidades sociales.

Los aspectos afectivos emocionales tienen una importancia especial en educación inicial. Sólo si el niño se encuentra a gusto y seguro en la escuela, se implicará positivamente en el aprendizaje y desarrollo. De aquí la necesidad de contribuir, entre todos los educadores, un clima de afecto, confianza y seguridad para los niños. Entonces la Educación Inicial exige encontrar en el centro escolar un ambiente cálido, acogedor y seguro: la necesidad de afecto es una necesidad básica tan primaria como la necesidad de comer o de protección.

b) Enunciado del problema

Por las consideraciones expuestas en la parte anterior, formulo la siguiente interrogante:

¿De qué manera los juegos cooperativos como estrategia posibilitan el desarrollo de las habilidades sociales de niños y niñas de 04 años de edad en la institución educativa inicial N° 201 de rayan, Yauya -2017?

¿En qué medida los procedimientos de los juegos cooperativos como estrategia influyen en la mejora de las habilidades básicas de interacción en los niños y niñas de 04 años de edad?

¿De qué manera los procedimientos de los juegos cooperativos como estrategia influyen en la mejora de las habilidades para hacerse amigos de los niños y niñas de 04 años de edad?

¿En qué medida el compromiso en los juegos cooperativos como estrategia influye en la mejora de las habilidades de resolución de problemas en los niños y niñas de 04 años de edad?

1.2. Objetivos de la investigación

Para orientar el estudio se formuló el objetivo general, determinar de qué manera los juegos cooperativos como estrategia influyen en el desarrollo de las habilidades sociales de niños de 04 años en la institución educativa inicial N° 201 de Rayán , Yauya - 2017.

Así mismo para especificar las actividades se formuló los objetivos específicos: identificar el nivel de las habilidades sociales de los niños de 04 años de la 201 de Rayán, Yauya – 2017, mediante la prueba de entrada.

Diseñar y aplicar los juegos cooperativos como estrategia para el desarrollo de las habilidades sociales de niños de 04 años en la institución educativa inicial N° 201 de Rayán , Yauya - 2017

Determinar en qué medida los procedimientos de los juegos cooperativos influyen en la mejora de las habilidades básicas de interacción en los niños de 04 años de edad.

Evaluar de qué manera los procedimientos de los juegos cooperativos como estrategia influyen en la mejora de las habilidades para hacerse amigos en los niños de 04 años de edad.

Demostrar en qué medida el compromiso en los juegos cooperativos como estrategia influyen en la mejora de las habilidades de resolución de problemas en los niños de 04 años de edad.

1.3. Justificación de la investigación

Las habilidades sociales son competencias de responsabilidad de educación como un proceso social y cultural, implica co-responsabilidad de la familia, sociedad y las instituciones educativas, posibilita interactuar, relacionarse con los iguales y con los adultos en forma efectiva y mutuamente satisfactoria.

La presente investigación se justifica por las siguientes razones:

- a) **En lo teórico.** Existe la necesidad de aportar con información válida y confiable sobre la influencia de los juegos cooperativos en las habilidades sociales infantiles en el contexto de la realidad socio cultural concreto. La interacción en su ambiente social le permite al niño alcanzar un desarrollo, pasando de una zona real de desarrollo a una zona de desarrollo próximo, como también a desarrollar la capacidad de solucionar las dificultades que se presentan de una manera individual. (Vigotsky, 1979)

El desarrollo de las habilidades sociales son factores que condicionan la socialización de los niños y niñas, puesto que en ella priman las motivaciones individuales frente a las sociales. Todo ello es especialmente preocupante puesto que, un comportamiento excesivamente pasivo justifica que se preste especial atención a las manifestaciones durante el periodo de la socialización del niño. Guilly (1998) manifiesta que, la convivencia escolar es la capacidad para relacionarse sanamente entre los miembros de

la comunidad educativa en una escuela, una potencialidad que impacta en el desarrollo ético, socio-afectivo e intelectual de las personas así mismo es un elemento fundamental en el proceso de aprendizaje. (p,78)

- b) **En lo práctico.** Los resultados arribados en el presente estudio podrán ser transferibles a instituciones educativas ubicadas en la provincia; a partir del cual se puedan plantear lineamientos estratégicos de gestión institucional basada en los aprendizajes que contribuyan en el mejoramiento del rendimiento académico; así como plantear un conjunto de lineamientos teórico como apoyo al docente en una adecuada práctica docente.

- c) **En lo metodológico.** El estudio realizado, cuanta con instrumentos válidos y confiables para el proceso de recolección de información. Asimismo, constituye un primer antecedente basado en un estudio de investigación aplicada en el nivel de educación básica regular en el contexto de la institución educativa. Lo cual sirvió como fuente de conocimiento y antecedente para la realización de futuras investigaciones en la presente línea de investigación de alcance superior en la presente línea de estudio.

II. REVISIÓN DE LITERATURA

2.1. Antecedentes del estudio

Revisando los archivos de la biblioteca de nuestra institución superior; así como de otras instituciones de formación magisterial se pudo localizar los siguientes trabajos de investigación que en alguna medida guardan siguiente relación con las variables de estudio.

Martínez, (2012) en su trabajo de investigación titulada, “Los juegos cooperativos y su relación con el desarrollo de habilidades sociales en educación inicial”, en la Universidad Abierta Interamericana. Trabajo de tipo cuantitativo, en una muestra de 03 jardines de infantes. Concluye que, los juegos que proponen son en relación a las temáticas que van trabajando o juegos que proponen los niños, pero por lo general no los planifican. Busca que el juego les ofrezca algún aprendizaje y sino juego libre, en donde les doy su momento para que puedan crear y recrear libremente, sin consignas. Los juegos cooperativos le aportan al grupo es la idea de trabajar en equipo, de lograr un criterio para el bien común, el bien de varios y no de uno solo. Va por el lado de la solidaridad, la escucha del otro, el respeto para con el otro, el intercambio de opiniones. 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.

De la Cruz (2011), en su Tesis elaborada para obtener el grado de Maestro en Orientación y Consejo Educativos, titulado “Desarrollo de habilidades sociales como estrategia de integración al bachillerato”. Universidad Autónoma de Yucatán – Mérida, en un estudio aplicativo, con una muestra de 45 estudiantes. Arriba a las siguientes conclusiones: Se puede observar que las áreas más débiles en los alumnos de primer año de bachillerato son las correspondientes a las habilidades sociales avanzadas, relacionadas con el manejo de emociones y referentes al manejo del estrés; es importante mencionar que en este proyecto no se profundizó acerca de las causas, por las cuales los jóvenes carecen de estas habilidades, ya que se proporcionó énfasis en el desarrollo de las mismas. Se muestra una tendencia del taller a desarrollar habilidades que pudieran ser factores de permanencia y adaptación al bachillerato como son: exponer ideas ante el grupo, pasar a exponer un tema en una clase, participación en clase, realización de trabajos en equipo, pedir ayuda a los compañeros entre otros; ya que como se mencionó en un principio, uno de las competencias que señala la RIEMS, es que el alumno sea protagonista de su propio aprendizaje.

Fernández (2010), en la tesis doctoral “desarrollo de la competencia social en niños de 3 años como prevención de problemas de conducta”, desarrollado en la Universidad de Granada Facultad de Ciencias de la Educación, Departamento de Psicología Evolutiva y de la Educación con tipo de estudio explicativo, diseño experimental, método cuantitativo, muestra 78 alumnos en el grupo experimental y 53 en el grupo control y mediante dos tipos de instrumentos: unos para valorar el aprovechamiento de los niños en su participación en el programa, y otros para hacer el seguimiento del desarrollo del propio programa para llegar a las siguientes

conclusiones: En relación con los programas de intervención: con la investigación realizada se ha comprobado que los niños que han participado en el Programa Aprender a Convivir para la prevención de conductas antisociales, mejoran su conducta de manera significativa en los contenidos básicos del programa: el cumplimiento de normas, la expresión y reconocimiento de sentimientos, las habilidades de comunicación, la ayuda y cooperación. Es, pues, de suma importancia desarrollar en los centros de Educación Infantil una formación en el ámbito socio-emocional de la persona, además de la preparación académica, debido a los beneficios que los niños reciben. En cuanto a la interacción con los demás, la mejora del 69% de los alumnos es significativa. Estos niños intentan comprender lo que hacen los otros, teniendo en cuenta su punto de vista, saben disculparse cuando hacen algo mal, participan en las clases y ayudan a los compañeros. Defienden los derechos de otros niños, les animan cuando se encuentran mal (mostrando empatía), muestran afecto por los demás, les invitan a jugar, saben pedir ayuda a los mayores o a los compañeros cuando tienen problemas, y participan en las conversaciones de los adultos.

Pérez (2008), en la tesis doctoral “habilidades sociales en adolescentes institucionalizadas para el afrontamiento a su entorno inmediato” en psicología social, desarrollada en la universidad de Granada con tipo de estudio explicativo, diseño experimental, método cuantitativo, muestra 70 adolescentes institucionalizadas, de sexo femenino, con un rango de edad entre los 17 y 19 años de la institución privada “Hogar “Carlos de Villegas” asignadas de forma aleatoria y mediante un registro del entrenamiento de una habilidad para llegar a la siguiente conclusión: La participación cada vez más visibilizada de niñas

adolescentes institucionalizadas en diferentes naciones, exige su reconocimiento efectivo como personas, sujetos individuales y colectivos emergentes imprescindibles para el desarrollo del país, modificando la actual percepción que les niega esta calidad, por lo que entendemos entonces que el problema es estructural, y si bien los programas como el de habilidades sociales podrían ser muy efectivos, si se acompañara a superar y trascender las nociones de racionalidad, discernimiento, experiencia, saber, conocimiento, conciencia, madurez de las autoridades comprendiendo el significado de ser persona.

A nivel nacional; Camacho (2012), en su trabajo de investigación titulada, “El juego cooperativo como promotor de habilidades sociales en niños de 5 años. En la Pontificia Universidad Católica del Perú. En una muestra de 30 estudiantes, aplicando como instrumento la lista de cotejo. Arriba a las siguientes conclusiones: El juego cooperativo brinda espacios a los niños para poner en práctica sus habilidades sociales, destrezas de organización y mejora los niveles de comunicación entre los participantes. Los juegos cooperativos promovidos en el aula constituyen una alternativa para mejorar las habilidades sociales entre el grupo de alumnos, promoviendo un clima adecuado en el aula.

A nivel local; García et al (2009), en su tesis para obtener el grado de Magister “La estimulación temprana en el desarrollo psico - socio intelectual de los niños y niñas de 3 años de la I.E.I. N° 336 de Coyllur – Huaraz”. Concluyendo que: Las actividades de la estimulación temprana permiten el desarrollo de la socialización que se evidencian cuando participan en las tareas que realiza cada grupo, siguen normas establecidas en el juego, se divierten jugando con los demás compañeros los niños y niñas de 03 años de edad. La vida social del niño y niña

es necesaria para que el individuo tome conciencia del funcionamiento de su propia mente y así transforme en normas el simple equilibrio funcional inherente a toda actividad mental.

2.2. Bases teórico-científicas

2.2.1. La teoría científica que fundamenta

a) La teoría Genética de Piaget

Piaget (1979) menciona que, el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo. Las capacidades sensorio motrices, simbólicas o de razonamiento, como aspectos esenciales del desarrollo del individuo, son las que condicionan el origen y la evolución del juego. Piaget asocia tres estructuras básicas del juego con las fases evolutivas del pensamiento humano: el juego es simple ejercicio (parecido al animal); el juego simbólico (abstracto, ficticio); y el juego reglado (colectivo, resultado de un acuerdo de grupo).

Piaget se centró principalmente en la cognición sin dedicar demasiada atención a las emociones y las motivaciones de los niños. El tema central de su trabajo es “una inteligencia” o una “lógica” que adopta diferentes formas a medida que la persona se desarrolla. Presenta una teoría del desarrollo por etapas. Cada etapa supone la consistencia y la armonía de todas las funciones cognitivas en relación a un determinado nivel de desarrollo. También implica discontinuidad, hecho que supone que cada etapa sucesiva es cualitativamente diferente al anterior, incluso teniendo en cuenta que durante la transición de una etapa a otra, se pueden construir e incorporar elementos de la etapa anterior.

Piaget divide el desarrollo cognitivo en cuatro etapas: la etapa sensomotriz (desde el nacimiento hasta los dos años), la etapa pre operativa (de los dos a los seis años), la etapa operativa o concreta (de los seis o siete años hasta los once) y la etapa del pensamiento operativo formal (desde los doce años aproximadamente en lo sucesivo).

La característica principal de la etapa sensomotriz es que la capacidad del niño por representar y entender el mundo y, por lo tanto, de pensar, es limitada. Sin embargo, el niño aprende cosas del entorno a través de las actividades, la exploración y la manipulación constante. Los niños aprenden gradualmente sobre la permanencia de los objetos, es decir, de la continuidad de la existencia de los objetos que no ven

b) La teoría Socio cultural de Vigotsky

Vigotsky (1924, citado por Binmore 2010, p.34), el juego surge como necesidad de reproducir el contacto con lo demás. Naturaleza, origen y fondo del juego son fenómenos de tipo social, y a través del juego se presentan escenas que van más allá de los instintos y pulsaciones internas individuales. Para este teórico, existen dos líneas de cambio evolutivo que confluyen en el ser humano: una más dependiente de la biología (preservación y reproducción de la especie), y otra más de tipo sociocultural (ir integrando la forma de organización propia de una cultura y de un grupo social).

Finalmente, Vigotsky establece que el juego es una actividad social, en la cual, gracias a la cooperación con otros niños, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio. También este autor se ocupa principalmente del juego simbólico y señala como el niño transforma algunos objetos y lo

convierte en su imaginación en otros que tienen para él un distinto significado, por ejemplo, cuando corre con la escoba como si ésta fuese un caballo, y con este manejo de las cosas se contribuye a la capacidad simbólica del niño.

2.2.2. Los Juegos cooperativos

2.2.2.1. Concepto de juego

Piaget (1979), considera que, el juego es una intensa actividad lúdica, con la necesidad de moverse y socializarse, es una acción creativa, vital y sobre todo tiene tiempo, un lugar y un espacio definido por el niño. Asimismo, el juego simbólico es la asimilación de lo real al yo y a sus deseos, para solucionar hacia los juegos de construcción y de reglas que señalan una objetividad del símbolo y una socialización del yo.

Huizinga (1996) menciona que, el juego es una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente expresadas. Acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de emisión y alegría de la conciencia de ser de otro modo, que en la vida corriente.

Tomando como referencia de los autores mencionados, se puede determinar que el juego es una actividad placentera, de disfrute personal, en la que el educando busca relacionarse, divertirse, sentirse libre, seguro de sí mismo dentro de los límites del espacio, tiempo y el lugar donde se encuentra. Pues es una actividad de él.

2.2.2.2. Tipos de juegos infantiles

Euceda (2007, p.45) considera que, los tipos de juegos infantiles son: a) Juego ejercicio. Aparece entre los 0 y 1 años de edad, es el periodo llamado sensorio – motriz, y será parte integrante de la estructura de los juegos siguientes. Es la primera forma de juego del ser humano. b) Juego simbólico. Aparece entre los 1 y 7 años de edad, es la representación corporal de lo imaginario, donde predomina la fantasía y se establece una unión con el mundo real a través de la actividad psicomotriz. Los niños ejercitan al mismo tiempo la capacidad de pensar y también sus habilidades motoras. c) Juego construcción. Aparece de 4 y 7 años aproximadamente, es de gran importancia porque producen experiencias sensoriales, potencia la creatividad y desarrolla habilidades. Es una transición entre la actividad centrada en sí mismo y una actividad más social; en este tipo de juegos los niños intentan crear con su acción los elementos más próximos a la realidad que vive; los materiales que se usan son importantes, por lo mismo hay que ofrecerlos variados.

Daza (2000, p.65) considera que, a) El juego individual; el primer tipo de experiencia lúdica por el niño es prácticamente privada, se le observa jugando solo sin la interacción de otros; más adelante el niño juega al lado de otros niños, pero aún continúa sin vivir la experiencia en forma común por lo que solo comparte el espacio físico y los objetos de recreación. A este tipo de actividad se le denomina. Juego Paralelo en el que el niño puede imitar los juegos de sus compañeros sin jugar con éstos, pues no hay tensión social; el niño hasta el momento juega con juguetes y no con niños. b) En el juego asociativo; el niño pasa a darse cuenta y a disfrutar de la presencia de otros niños de su edad y todos juegan a hacer lo mismo,

a imitarse mutuamente, como una primera forma de comunicación entre ellos. El acercamiento físico de muestra el interés de los niños por el grupo, pero su inconsistencia como tal se manifiesta en el constante cambio de actividades. c) El juego cooperativo; los niños se organizan para jugar, se dejan los juguetes, empiezan a representar papeles (papás y mamás) o al escondite (aunque su forma de esconderse sea simplemente cerrando los ojos para no ser visto o "escondiéndose" detrás de una cortina). Se trata de un juego en el que cada niño o participante es necesario para hacer el juego posible. Es el paso previo a los juegos de reglas, en el que empezarán a entender y a aceptar reglas o normas para compartir su tiempo de juego con los demás.

2.2.2.3. Concepto de juegos cooperativos

Navarro (2002) considera que, son aquellos juegos en los que para conseguir un resultado se requiere que todo el grupo asuma los mismos objetivos y reglas, que todos participen y que la cooperación se realice en forma coordinada, con el fin de emplear al máximo las energías.

Mosquera (2000), indica que, las actitudes de colaboración llevan asociadas el desarrollo del autoconcepto, de la empatía, el aprecio hacia uno mismo y hacia los demás, de la comunicación, las relaciones sociales, además aumenta la alegría, ya que desaparece el miedo al fracaso y a ser rechazado por los demás.

Ortecho y Quijano (2011) consideran que, son propuestas que buscan disminuir las manifestaciones de agresividad en los juegos promoviendo actitudes de sensibilización, cooperación, comunicación, respeto y solidaridad. Facilitan el encuentro con los/as demás y el acercamiento a la naturaleza. Buscan la

participación de todos y todas, predominando los objetivos colectivos sobre las metas individuales.

De acuerdo a los aportes los juegos cooperativos presentan una posibilidad diferente, dándonos la posibilidad de que los niños y niñas sientan la felicidad, alegría, placer. Implica la práctica de valores humanos que intervienen en las relaciones sociales.

2.2.2.4. Componentes de los juegos cooperativos

Torres (2003), menciona que, los componentes de los juegos cooperativos son: la cooperación, la aceptación, la participación y la diversión; desde lo pedagógico éstos componentes dilucidan el compartir del juego con fines recreativos en donde se fomenta la participación, la comunicación, la cooperación, lo que en términos generales conducen a los niños a adoptar conductas pro sociales y agrega igualmente, los juegos cooperativos hacen más libres a los niños, más creativos, más libres de exclusiones y más libres de las posibles agresiones.

2.2.2.5. Características de los juegos cooperativos infantiles

Zabalza (2000), menciona que, como se puede asegurar que la actividad fundamental del niño es el juego, es imprescindible para un desarrollo adecuado, por lo que el niño debe disponer de tiempo y espacio suficiente para la misma. El niño juega por el placer de hacerlo, no busca otro objetivo, para él, el juego es una fuente de alegría y diversión. Otro aspecto que caracteriza al juego infantil es el hecho de producirse de forma espontánea, es decir, no requiere una motivación y preparación; el niño siempre está preparado para iniciar otro tipo de juego. Aunque muchos juegos se lleven a cabo con juguetes, no es imprescindibles un

material de apoyo, ni la compañía de otros niños o adultos. En algunas ocasiones tiene una función catártica ya que puede servir para liberar tensiones.

2.2.2.6. Importancia de los juegos cooperativos

Ortecho y Quijano (2011) mencionan que, los juegos implican de forma constante a las personas en los procesos de acción, reacción, sensación, y experimentación. Sin embargo, si deformas el juego de los niños/as premiando la competición excesiva, la agresión física contra otros/as, los engaños y el juego sucio, estás deformando la vida de estos/as”. Los sentimientos, vivencias y aprendizajes que el niño/a adquiere durante estos primeros años de su vida van a marcar en gran medida la manera de ser, actuar y comportarse en su desenvolvimiento diario. Por este motivo, adquiere una especial relevancia el hecho de que en el juego se pongan de manifiesto el mayor número posible de alternativas formativas para el niño/a. Es muy importante favorecer tanto el aspecto creativo, como el afectivo, motriz, actitudinal y social, con el propósito de favorecer el desarrollo íntegro del niño/a participante. La acción de jugar es por tanto un buen entrenamiento para las habilidades sociales y no sólo un elemento lúdico. El juego ayuda a desarrollar de forma lúdica la expresión y la comunicación en el niño/a, tanto la verbal como la gestual o corporal.

Segovia (2001, p.23) indican que, el juego es la principal actividad a través de la cual el niño lleva su vida durante los primeros años de edad, así como lo menciona Jean Piaget y María Montessori. Por medio de él, el infante observa e investiga todo lo relacionado con su entorno de una manera libre y espontánea. Los pequeños van relacionando sus conocimientos y experiencias previas con otras nuevas, realizando procesos de aprendizajes individuales, fundamentales

para su crecimiento, independientemente del medio ambiente en el que se desarrolle.

Euceda (2007, p.37) considera que, por medio del juego cooperativo el niño busca conocer el mundo. El juego es indispensable para el crecimiento, el desarrollo de sus áreas afectivas, psicomotoras, cognoscitivas y sociales, siendo estas herramientas básicas para manejar múltiples problemas y emociones ante las exigencias de la vida y para las cuales no se encuentra preparado. Desarrolla las habilidades emocionales por medio del placer que experimenta, estimula la creatividad y la imaginación, así como permiten que los niños amplíen los horizontes de su mundo. Construyen su identidad, son momentos en los cuales se dan los cimientos para la formación de la vida interior y de la autenticidad.

El juego cooperativo es una de las actividades humanas que está presente en toda sociedad y cultura; permite y facilita un armonioso crecimiento de la inteligencia, de la afectividad, de la creatividad y de la sociabilidad. Constituyen una fuente de preparación para la vida adulta y posibilitan ensayar situaciones divertidas, conflictivas que quizá se vayan a experimentar en la vida. Gracias a la flexibilidad que presentan los juegos, éstos pueden ser utilizados con diferentes objetivos y de diversas formas, pero sin duda, todos ellos transmiten algún valor.

2.2.2.7. Habilidades que desarrollan los juegos cooperativos

Euceda (2007, p.49) considera que, los juegos cooperativos desarrollan habilidades de: Habilidades intelectuales: imaginar, preguntar, concentrar, decidir y adivinar. Habilidades interpersonales: explicar, entender, retribuir y ayudar. Habilidades de relación con los otros: respeto, apreciación, paciencia y apoyo.

Habilidades físicas: hablar, oír, observar, coordinar y escribir. Habilidades personales: alegría, comprensión, discreción, entusiasmo y sinceridad.

2.2.2.8. Dimensiones del juego cooperativo

Orlick (1988), considera los siguientes.

- a) Cooperación. Está ligada a la comunicación, cohesión, confianza y desarrollo de las capacidades de interacción social. y a través de ellas los niños aprendan a compartir, a tener empatía, preocuparse por los sentimientos de los otros y poder relacionarse con los demás. Johnson, et. al (1999, p.13) considera que, la cooperación consiste en trabajar juntos para alcanzar objetivos comunes. En una situación cooperativa, los individuos procuran obtener resultados que sean beneficiosos para ellos mismos y para todos los demás miembros del grupo. Es el empleo didáctico de grupos reducidos en los que los alumnos trabajan juntos, para maximizar su propio aprendizaje y el de los demás.
- b) Aceptación. Está ligada a una elevada autoestima. En los juegos cooperativos todos son aceptados por lo que son y no por puntos que pueden conseguir.
- c) Compromiso. Sentimiento de pertenencia, de ser parte de un todo. Sensación de contribución y satisfacción de poder estar jugando.
- d) Diversión. Nunca debemos perder de vista cuál es la razón principal por la cual los niños participan de los juegos para divertirse.

2.2.2.9. Rol de la docente en los juegos cooperativos

Bernardeta (2004, p.34) manifiesta que;

El maestro debe ser amigable, abierto, espontáneo y creativo, con muchas virtudes que hagan que su personalidad se mantenga equilibrada, incluso en

caso de alguna emergencia. La preocupación verdadera por cada niño, lo que se manifiesta de manera abierta y con frecuencia, contribuye a que los niños se sientan a gusto en presencia del maestro.

Las docentes deben de fomentar continuamente el juego cooperativo si se quiere que sus valores se realicen. El hecho de que los niños estén entretenidos no es razón para que la docente se dedique a realizar trabajo de oficina o vaya al despacho del director. Es mejor prevenir que remediar. Cuando una clase funciona correctamente, el instante más apropiado para registrar aquellas situaciones que alentaran a la docente en los momentos de desaliento. Además, las actividades se deben enriquecer y ampliar en cada oportunidad.

El compromiso de la docente fomenta la responsabilidad individual, pues a medida que un miembro se interesa por el logro de la meta y la interioriza, se incrementa su responsabilidad por cumplirla. Se favorece un alto compromiso individual cuando, se tiene clara la meta grupal, esto facilita la comunicación y solución constructiva de conflictos, evaluar el desempeño del grupo, mantener el enfoque de las acciones a realizar, y sentirse motivados, al ir logrando propósitos.

2.2.3. Las habilidades sociales

2.2.3.1. Concepto, características e importancia.

a. Conceptos de habilidades sociales

Hasta la actualidad se han dado numerosas definiciones sobre las habilidades sociales sin llegar a un acuerdo sobre lo que es una conducta socialmente habilidosa. Existen autores que enfocan de diferente manera, las mismas que se puede indicar:

Caballo (2002), considera que;

Es la que más peso está teniendo en este campo, ya que como el autor señala: “la conducta socialmente habilidosa es un conjunto de conductas realizadas por un individuo en un contexto interpersonal que expresa sentimientos, actitudes, deseos, opiniones o derechos de un modo adecuado a la situación, respetando esas conductas en los demás, y que generalmente resuelve los problemas inmediatos de la situación mientras reduce la probabilidad de que aparezcan futuros problemas”.(p, 67)

Combs y Slaby (1992, citado por García, 2007), indica que, es la habilidad para interactuar con otros en un contexto dado de modo específico, socialmente aceptable y valorado, y que sea mutuamente beneficioso o primariamente beneficioso para los otros.(p,89)

Ruiz y Quiroz (2010), refieren que existen muchas definiciones para explicar el concepto de habilidades sociales pero todas ellas contienen el siguiente común denominador: “habilidades sociales como un conjunto de comportamientos eficaces en las relaciones interpersonales” (p,90)

El uso explícito del término habilidades significa que la conducta interpersonal consiste en un conjunto de capacidades de actuación aprendidas (Bellack y Morrison, 1982; Curran y Wessberg, 1981; Kelly 1982). Mientras que los modelos de personalidad presuponen una capacidad más o menos inherente para actuar de forma eficaz.

Hersen y Bellak, (1977), definen que;

Las Habilidades Sociales como la capacidad de expresar interpersonalmente sentimientos positivos y negativos sin que resulte una pérdida de reforzamiento social; es decir, es la pericia con que una persona puede

expresar adecuadamente lo que siente con la necesidad de obtener refuerzos internos o externos por su comportamiento. (p,123)

Asimismo, Fernández (2007), exponen que;

Las Habilidades Sociales son la capacidad que el individuo posee de percibir, entender, descifrar y responder a los estímulos sociales en general, especialmente aquellos que provienen del comportamiento de los demás. Apunta a la capacidad del individuo de captar los estímulos provocados por los otros en él, con el fin de realizar una interacción efectiva. (p,89)

Estas conductas son aprendidas, facilitan la relación con los otros, la reivindicación de los propios derechos sin negar los derechos de los demás. El poseer estas capacidades evita la ansiedad en situaciones difíciles o novedosas. Además, facilitan la comunicación emocional y la resolución de problemas.

Considerando los trabajos realizados en el campo de la infancia, Greshman (1999) referente a las habilidades sociales señala que:

Se considera a los niños con características de hábiles sociales las mismas que son aceptados en la escuela o comunidad. Asimismo desde el punto de vista conductual, las habilidades sociales son aquellos comportamientos específicos, como producto de la adquisición de las habilidades interpersonales específicas que les permita de alguna manera a los niños experimentar relaciones con otros de manera personal y satisfactorias para ambos.

La otra definición de carácter social, son comportamientos que en situaciones determinadas generan importantes resultados. Por lo mismo las habilidades sociales, vienen a ser comportamientos conductuales que posibilitan a los niños y niñas mantengan relaciones sociales de manera positiva con otros y

afronten de manera efectivo y adaptativo las demandas de su entorno social en cooperación con otros.

b. Características de las habilidades sociales

Bleger (2011), indica que;

Las características de las habilidades sociales son: Es una característica de la conducta, no de las personas. Es una característica específica a la persona y a la situación, no universal. Debe contemplarse en el contexto cultural del individuo, así como en términos de otras variables situacionales. Está basada en la capacidad de un individuo de escoger libremente su acción. Es una característica de la conducta socialmente eficaz, no dañina.(p,145)

Para Tirado (2010) plantean que;

Son tres los elementos básicos de las HH. SS: Las Habilidades Sociales son específicas a las situaciones. El significado de una determinada conducta variará dependiendo de la situación en que tenga lugar. La efectividad interpersonal se juzga según las conductas verbales y no verbales mostradas por el individuo. Además, estas respuestas se aprenden. El papel de la otra persona es importante y la eficacia interpersonal debería suponer la capacidad de comportarse sin causar daño (verbal o físico) a los demás.(p,79)

Lazarus (1973), fue uno de los primeros en establecer, desde una posición de práctica clínica, las principales clases de respuesta o dimensiones conductuales, considera que; “Abarcaban las habilidades sociales/aserción. Eran cuatro: La capacidad de decir “no”. A capacidad de pedir favores y hace peticiones. La capacidad de expresar sentimientos positivos y negativos. La capacidad de iniciar, mantener y terminas conversaciones”.(p,75)

Remón, (2007), una persona puede tener una serie de habilidades sociales, pero para ser competente socialmente las ha de poner en juego ante una situación específica. Una de las características de las habilidades sociales es que se pueden aprender. (p,28)

Según palabras de Michelson y Wood (1980), las habilidades sociales son conductas y repertorios de conducta adquiridos principalmente a través del aprendizaje, siendo una variable crucial en el proceso de aprendizaje y el entorno interpersonal en el que se desarrolla el alumnado. (p,98)

García, (2005), indica que las habilidades sociales presentan las siguientes características:

- Conductual.- son aquellas conductas referidas a acciones concretas tales como hablar, moverse. Además de los elementos verbales paralingüísticos y los no verbales.
- Cognitivo.- constituido por la percepción, auto lenguaje, p pensamiento, atribución o interpretación del significado de las distintas situaciones de interacción social.
- Fisiológico.- son elementos afectivos y emotivos tales como: las emociones, sentimientos y los correlativos psicofisiológicos: ansiedad, etc. (p,132)

García (2007), las habilidades sociales tienen las siguientes características:

- Nadie nace sabiendo relacionarse con los demás, las habilidades sociales se adquieren por entrenamiento, instrucción o experiencia directa.
- Las habilidades sociales contienen componentes motores observables (gesticulaciones), emocionales y afectivos (ansiedad o alegría) y cognitivos (percepción social).

- Las habilidades sociales son una característica de la conducta, no de las personas, son estilos de respuesta específicas a situaciones concretas.(p,140)

c. Importancia de las habilidades sociales

García, (2007), manifiesta que el ser humano es un ser social por excelencia y a lo largo de su vida está sometido a procesos de socialización es decir de la adquisición de hábitos que le permitan relacionarse adecuadamente con su entorno familiar y social. (p,134)

El aumento del interés por desarrollar en los niños y jóvenes habilidades sociales, ha sido fundamentado por investigadores actuales que han demostrado la importancia de la competencia social para la adaptación tanto en la infancia como en la vida adulta. Su importancia radica en que al desarrollarlas se aprende a: Convivir correctamente con la sociedad. Superar los problemas que le planteen su propio comportamiento. Relacionarse con los demás.

La importancia de lograr una adecuada interacción social radica en que el individuo logre sentirse bien consigo mismo. Su autoestima mejore y emita comportamientos reflexivos y adecuados frente a sus problemas. Por lo tanto, se puede decir que el primer ambiente socializador es la familia, el niño aprende en su hogar pautas de conducta a través de la observación de los modelos paternos, así como del reforzamiento que le proporciona a su conducta. Una vez que ingresa al colegio continua el proceso de socialización, siendo en esta realidad cuando se inician las dificultades de su vida en relación con sus profesores y compañeros.

En resumen, es importante desarrollar las habilidades sociales por las siguientes razones: Las adecuadas relaciones sociales en la infancia logran en el

individuo una exitosa adaptación social, académica y laboral en la adultez. Permite que las personas desarrollen un pensamiento reflexivo, lógico, coherente. Se les enseña también, como resolver sus problemas, para logra una conducta adecuada y autoestima. Porque si se desea una educación integral los colegios deberían asumir la responsabilidad de enseñar habilidades sociales a los alumnos.

2.2.3.2. Teorías que fundamentan el desarrollo de las habilidades sociales

Dentro de las teorías que fundamentan el desarrollo de las habilidades sociales tenemos:

a. Teoría del aprendizaje social (Bandura). Dice que las Habilidades Sociales se explican por una continua y recíproca interacción entre factores determinantes personales y ambientales. Y que hay tres modos de adquirirlas: Aprendizaje observacional; refuerzo directo y expectativas de autoeficacia aprendizaje vicario

La incompetencia social se debe a la carencia de conductas adecuadas en el repertorio de comportamiento y a la inhibición de las conductas requeridas en una situación interpersonal concreta.

b. Modelos interactivos (Mc Fall y Trower, 1998). En el desarrollo de las Habilidades Sociales influyen las variables ambientales, las características personales y las interacciones entre ellas, para producir la conducta y tienen en cuenta: La validez social. Los componentes encubiertos (procesos cognitivos). La conducta de cada contexto social específico. La posición de

las personas en las situaciones. El individuo como agente activo. Principios de reciprocidad e influencia mutua

2.2.3.3. Dimensiones de las habilidades sociales

Existen diferentes planteamientos de modelos sobre las habilidades sociales como de Moos y Moos, (1981), las habilidades sociales en el modelo planteado:

a) Habilidades básicas de interacción. Viene a ser el desarrollo de la habilidades para relacionarse con las demás personas, pueden ser familiares, adultos o pares, se asocia a la dimensión de relaciones del clima social familiar; de esta manera el grado de comunicación y flexible expresión que se realiza dentro de la familia y el grado de relación conflictiva que se caracteriza, presenta una relación con el desarrollo en el niño los repertorios básicos en diferentes contextos y situaciones (Moos y Moos, 1981).

Entre el padre y la madre se puede generar espacios de comunicación y refuerzo de las acciones verbales y acciones socializantes como: sonreír, reír, saludar, pedir favores, cortesía, amabilidad. Vera, Morales y Vera, (2005) mencionan que, cuando los padres expresan abiertamente la cólera, la agresividad o conflictos entre los miembros de la familia posibilita en el niño una transmisión de lo vivido cuando está frente a los demás. Asimismo, cuando en la familia se presenta poco apoyo, ayuda entre sí, opiniones escasas; la estimulación para el desarrollo de las habilidades sociales es menor; por lo mismo no se genera o se frena la presencia de acciones de interacción social en los niños y niñas.

b) Habilidades para hacerse amigos y amigas. Vienen a ser habilidades que permiten entablar y mantener amistades con los demás niños se asocia con el

componente de las dimensiones relaciones y desarrollo. Esto explica que entre más se posibilite expresión y atención a las situaciones conflictivas, permite al niño enfrente y maneje diversas situaciones pese a la tensión que genere. (Vera, Morales y Vera, 2015)

Cuando los padres estimulan la presencia de procesos autónomos e impulsan la independencia y toma de decisiones de sus hijos propician una verbalización y acciones fundamentales para un buen inicio y mantenimiento de acciones positivas y mutuamente satisfactorias con sus amigos y amigas (Monjas, 2000). Por lo mismo, aquellas familias que no estructuran actos y situaciones de colaboración y apoyo entre sí, limitan los encuentros y avances de los niños y las niñas con sus pares y otras personas de su contexto.

c) Habilidades relacionadas con los sentimientos, emociones y opiniones. Esta referido al desarrollo de las habilidades que permiten manifestar y comprender los sentimientos, emociones y opiniones propias y de los demás, tiene relación con los componentes asociados a la dimensión de desarrollo y relaciones. Estos permiten hacer que los padres posibiliten expresiones abiertas del conflicto, niveles de independencia, libertad de decisiones y actuación, convivencia en espacios culturales, incrementan el desarrollo y presencia de manifestaciones de auto expresión, autoafirmación y asertividad. (Hundret, 1995).

Este hecho se puede observar cuando los padres limitan la expresión libre de los sentimientos de sus hijos, o cuando dan poco apoyo, hacen una restricción de las expresiones emocionales, limitan la libre defensa de sus derechos, opiniones en el aula u otros contextos donde interactúan.

- d) Habilidades para relacionarse con los adultos.** Vienen a ser habilidades necesarias por un niño, para interactuar con los adultos de manera significativa en diversas situaciones sociales, son impulsados por los padres cuando estos les brindan la posibilidad de participar en espacios de ocio y recreación. Amescua, Pichardo y Fernández, 2002) menciona que; cuando los padres apoyan muy poco generan en ellos una disminución en el desarrollo de sus habilidades; asimismo cuando los padres se atienen a las reglas y procedimientos establecidas en el hogar, menor es la expresión de la cortesía del niño con el adulto.
- e) Habilidades de resolución de problemas interpersonales.** La presencia de un contexto familiar que no posibilita las relaciones entre sus miembros al no presentar conductas y verbalizaciones de apoyo y ayuda, no estimulan las actuaciones de los niños y niñas; dificultan la identificación de los problemas interpersonales, por lo consiguiente el desarrollo de habilidades cognitivo – sociales, la búsqueda de situaciones; la anticipación de consecuencias y la elección de una solución (Monjas, 2000)

2.2.3.4. Aprendizaje y desarrollo de las habilidades sociales

Al hablar de desarrollo social se hace referencia habitualmente al grado en que el sujeto va adquiriendo una serie de habilidades comportamentales que posibilitan su adaptación a las exigencias del medio social. Entre tales habilidades se incluyen tanto las relacionadas con autonomía e independencia personal (independencia en el comer, locomoción.). Como las que tienen que ver con la capacidad de relación interpersonal. Estas últimas son las que son objeto de nuestro interés.

López (1995), menciona que, el desarrollo social se entiende desde un modelo explicativo interactivo en el que biología y cultura son factores activos que se influyen mutuamente y hacen del resultado siempre una versión individual y distinta de la persona humana. Así mismo López y Fuentes (1994), consideran que el ser humano es un ser social que sólo resuelve sus necesidades básicas en la relación con los demás. Entre sus necesidades está la de construir vínculos afectivos y sociales (apego, amistad, enamoramiento) para sentirse psicológicamente seguro y acompañado en lugar de solo y abandonado.

Por lo mismo que el proceso de desarrollo de la competencia interpersonal, en su etapa infantil, sirve de base y desempeña un papel muy relevante dentro de la familia y las primeras figuras de apego.

Por su parte Echeburúa (1993) menciona que la estimulación social que hacen los padres como pueden ser relaciones con vecinos o juegos, se relaciona directamente con el grado de desenvolvimiento social que tendrán más adelante.

Asimismo, Monjas (2000) considera que; la exposición a situaciones sociales nuevas, facilita la adquisición de habilidades sociales y disipa los temores sociales iniciales. Por lo contrario, cuando los padres prohibidos y tímidos o poco sociales, evitan exponerse a sí mismo y a sus hijos a situaciones sociales.

En los años siguientes, además de la familia entran en juego otras figuras significativas de interacción como son los amigos, los profesores y otras personas que participan en la educación. Por lo mismo, la competencia social se desarrolla y aprende a lo largo del proceso de socialización, en base a la interacción con otras personas posibilitando: aprendizaje por experiencia directa; aprendizaje por observación; aprendizaje verbal o instruccional y aprendizaje interpersonal.

a) **Aprendizaje por experiencia directa.** Las conductas interpersonales están en función de las consecuencias aplicadas por el entorno después de cada comportamiento social. Cuando el niño siente las conductas gratificantes de su padre con el tiempo entra a ser parte de su repertorio de conducta; por el contrario si recibe castigo esta conducta se extingue interfiriendo el aprendizaje de nuevas conductas.

b) **Aprendizaje por observación.** Consiste cuando el niño aprende conductas como producto de la exposición ante los modelos significativos. La teoría social indica que muchos comportamientos son aprendidos por medio de la observación a otras personas.

Los modelos a que los niños y niñas se ven expuestos son muy variados a lo largo de su desarrollo y entre ellos podemos encontrar las que hacen con los hermanos, primos, vecinos, amigos, padres, los profesores y adultos en general. Además, son muy importantes los modelos y principalmente los medios de comunicación a que tiene acceso.

c) **Aprendizaje verbal o instrumental.** El sujeto aprende a través de lo que se le dice. Es una manera no directa de aprendizaje; esto se puede desarrollar en el ámbito familiar, es instruccional, es informal. Pero en el ámbito escolar suele ser de una manera sistemática y directa.

d) **Aprendizaje interpersonal.** El comportamiento también se adquiere de otras personas con quienes nos comunicamos. A veces esto ayuda a la corrección del mismo sin una necesidad de un ensayo. Por lo mismo, muchos medios sociales (Facebook, Chad, etc.), sirven de un factor de corrección de las conductas o de reforzamiento de las mismas.

2.2.3.5. Factores que favorecen el desarrollo de las habilidades sociales

Crisólogo (1994), dentro de los factores que favorecen el desarrollo de las habilidades sociales tenemos:

- a. Ambiente.** El grupo debe actuar en un ambiente favorable, cómodo y adecuado al tipo de trabajo a realizar, dada que ese ambiente contribuye a formar la atmósfera del grupo, propicia o no a una labor productiva. El local no debe ser ni demasiado grande, ni demasiado pequeño, con relación al grupo.
- b. Clima.** Las relaciones entre los miembros del grupo deben ser amables, francas, de aprecio y colaboración. El hecho de actuar en un grupo puede provocar sentimientos de temor, inhibición, hostilidad y timidez, que pueden englobarse bajo la denominación de intimidación. Por lo tanto la reducción de las tensiones es indispensable para una buena labor.
- c. Liderazgo compartido.** Todo grupo requiere una conducción para llevar adelante sus tareas en forma satisfactoria, pero el liderazgo debe estar distribuido entre todos los miembros, a fin de permitir una mejor participación de todos. Estando el liderazgo compartido el grupo progresa más.
- d. Formulación de objetivos.** Los objetivos de una labor deben formularse claramente, con la participación de todos los miembros, de modo que la tarea pueda ser sentida como de todos. Procediendo así, el grupo trabajará con más ahínco y conciencia de sus deberes.
- e. Flexibilidad.** Una vez establecido los objetivos, deben escogerse los procedimientos para alcanzarlos. Empero, no deben ser inflexibles, por si surgen nuevas circunstancias a las que deba prestar atención.

f. Consenso. El grupo debe tratar de establecer en tipo de comunicación libre y espontáneo, que evite los antagonismos, las polarizaciones o las formaciones de sub grupos dentro del grupo principal, lo cual perjudica mucho la labor. Debe imperar, por el contrario, un espíritu de cordialidad y disposición al verdadero diálogo, con el ánimo a lograr un acuerdo o conclusión.

g. El proceso escolar. En la escuela, los niños pasan muchos años como miembros de una pequeña sociedad que ejerce una enorme influencia en su desarrollo socio emocional.

Rapport (1990) los objetivos y las funciones de la educación formal varían de una sociedad a otra, y se los ha definido de diverso modo en distintas épocas. No obstante, sus funciones sociales más generales son de transmitir conocimientos, normas, habilidades sociales, valores, costumbres; juntamente con los respaldos orientadores y motivadores que esto requiere.

f. Evaluación continua. El grupo debe enterarse, continuamente, de si los objetivos y actividades corresponden a las conveniencias e intereses de sus integrantes. Es preciso, por lo tanto, que se realice una constante labor de evaluación, para saber hasta qué punto el grupo está satisfecho con las tareas.

2.3. Marco Conceptual

- **Competencia.** Conjunto de capacidades complejas que integran actitudes y capacidades intelectuales y procedimentales que permiten una actuación eficiente en la vida diaria y en el trabajo. (Chiroque, 2004: 20)
- **Currículo.** Es un instrumento de la educación formal que explicita y concretiza fines y propósitos de la educación en términos de competencias,

responde a las demandas socio – culturales, necesidades de los alumnos y orienta la práctica docente. (Chiroque, 2004: 16)

- **Desarrollo.** Proceso de cambios de tipo coherente y ordenado, de todas las estructuras psicofísicas de un organismo, desde su gestación hasta la madures. Es un proceso continuo que empieza con la vida. (García: 2004: 48)
- **Educación.** Es un proceso socio – cultural que contribuye al desarrollo integral de la persona y la sociedad, cumple la función socializadora de nuevas generaciones para que sean capaces de transformar y crear cultura y asumir responsabilidades y roles ciudadanos. (Huerta, 2005: 11)
- **Procedimiento.** Son los datos que se sigue para efectuar una prueba y sirve para poner en claro la conexión lógica que se da entre el juicio que se pretende demostrar y los fundamentos que se toman como base. (García: 2004: 48)
- **Procesos.** Conjunto de fases sucesivas de un fenómeno o de una técnica, conducente a un determinado resultado. Acción que se desarrolla a través de una serie de etapas, operaciones y funciones que guardan relación mutua y tienen un carácter continuo. (Chiroque, 2004: 132)
- **Relaciones personales.** Viene a ser la cohesión, expresividad, conflicto, sociabilidad, idealización familiar, y desligamiento. (Bloom, 1985)

III. HIPÓTESIS

3.1. Hipótesis General

Los juegos cooperativos como estrategia influyen significativamente en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de 04 años en la institución educativa inicial N° 201 de Rayán, Yauya - 2017

3.2. Hipótesis Específicas

Hi1: Los procedimientos de los juegos cooperativos como estrategia influyen significativamente en la mejora de las habilidades básicas de interacción en los niños de 04 años de edad.

Hi2: Los procedimientos de los juegos cooperativos como estrategia influyen significativamente en la mejora de las habilidades para hacerse amigos en los niños de 04 años de edad.

Hi3: El compromiso, en los juegos cooperativos como estrategia influyen significativamente en la mejora de las habilidades de resolución de problemas en los niños de 04 años de edad.

IV. METODOLOGÍA

4.1. Diseño de investigación

El diseño que se empleó en el presente trabajo, corresponde a la Pre experimental y específicamente con pre y post test. “Consistió de tres etapas: 1) Administrar una prueba preliminar para medir la variable dependiente. 2) Aplicar el tratamiento experimental X a los sujetos. 3) Aplicar la post prueba que mida otra vez la variable dependiente”. (Valderrama, 2009: 51). Cuyo diagrama es el siguiente:

GE O₁ X O₂

DONDE.

GE = Es el grupo de estudio.

O₁ = Representa la pre prueba relacionado al nivel de desarrollo de las habilidades sociales, que se aplicó al grupo de estudio, antes de ser expuesto a los efectos de X

X = Es la variable independiente (juegos cooperativos) llamado también experimental, que se realizó la manipulación en el desarrollo de las actividades de aprendizaje.

O₂ = Representa la post prueba relacionado al nivel de desarrollo de las habilidades sociales, que se aplicó al grupo de estudio, después de haber desarrollado actividades experimentales para comprobar la influencia de X.

4.2. Población y muestra

4.2.1. Población

Velásquez (2000) considera que; población o universo es el conjunto de todas las observaciones posibles que caracterizan al objeto que se quiere medir. (p.218). en esta caso, estuvo conformado por todos los niños y niñas de 04 años de edad de la Institución Educativa N° 201 de Rayán, distrito de Yauya, 2017.

Tabla N° 01.

Población escolar

Edad	Secciones	Total
04 años	Rosado	15
Total	01	15

Fuente: Nómima de Matricula de estudiantes 2017.

4.2.2. Muestra

La muestra se determinó por el tipo no probabilística, método intencional. “Es aquella que el investigador selecciona según su propio criterio, sin ninguna regla matemática o estadística” (Carrasco, 2013:243); en este caso como grupo de estudio el aula “única” conformado de 15 niños y niñas de 04 años de edad, de la Institución Educativa N°201 de Rayán, distrito de Yauya, 2017.

4.3. Definición y operacionalización del problema

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	INSTRUMENTOS
VI. Juegos cooperativos	Procedimientos	Motivación	
		Normas a cumplir	
		Metacognición	
	Compromiso	Propósito	
		Comunicación	
		Ayuda mutua	
		Socialización	
	Participación	Afectividad	
		Expresión de sentimientos	
Flexibilidad			
VD Habilidades sociales	Habilidades básicas de interacción	Relación con los demás	Escala de estimación
		Grado de comunicación	
		Comunicación	
	Habilidades para hacerse amigos	Manejo de conflictos	
		Interacción positiva	
		Autonomía	
		Toma de decisiones	
	Habilidades de resolución de problemas interpersonales	Estimulación	
		Elección de situaciones	
		Anticipación a consecuencias	
		Toma de decisiones	

4.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

La observación. Es una técnica muy antigua y ampliamente conocida, en este estudio se realizó una observación estructurada. “Se define como un proceso sistemático de obtención, recopilación y registro de datos empíricos de un objeto, un suceso, una conducta, con el proceso de procesarlo y convertirlo en información” (Carrasco, 2013: 282).

Cuyo instrumento llamado escala de estimación, estuvo relacionado a los indicadores de la variable dependiente, las mismas que se aplicará al inicio y luego a la finalización para determinar el cambio efectuado en los estudiantes.

La Validación. Según Hernández, Fernández y Baptista (2014 p. 200) consideran que, “La validez es lo que se establece al correlacionar las puntuaciones resultantes de aplicar el instrumento con las puntuaciones obtenidas. Grado en que un instrumento produce resultados consistentes y coherentes”. Se realizó mediante el Juicio de expertos. Para tal propósito se eligió a 02 profesionales de la especialidad de Educación, con mayor formación profesional, que labora en el ámbito regional. Para tal propósito, se elaboró una lista de cotejo donde se evaluarán los siguientes criterios: Redacción, esencialidad y coherencia (indicador – ítems e ítem – opción respuesta) en cada uno de los ítems. En base a las observaciones realizadas se mejorará la versión final de los instrumentos.

La Confiabilidad del instrumento. Según Hernández, Fernández y Baptista (2014 p.200) consideran que, “Se refiere al grado en que su aplicación repetida al mismo sujeto produce resultados iguales”. Es este caso para determinar la confiabilidad de los instrumentos se aplicó la prueba piloto o prueba de confiabilidad, a un grupo niños con similares características a la muestra de estudio.

4.5. Plan de análisis.

El tratamiento estadístico se realizó mediante las siguientes acciones:

- Diseñar la matriz de operacionalización de variables.
- Determinar su confiabilidad y validez del instrumento.
- Administrar los instrumentos a las unidades de observación (muestra de estudio).

- Sistematizar y clasificar los datos recolectados en tablas de frecuencias y/o cuadros, resúmenes. Los mismos que inicialmente fueron organizados por indicadores, aprovechando el equipo computarizado con los paquetes que facilitarían la labor.
- Analizar estadísticamente los datos cuantitativos mediante la estadística descriptiva.

Las medidas estadísticas fueron:

La medida aritmética: Es la suma de todos los valores numéricos observados en una variable cuantitativa, dividido por el número de datos o tamaño de muestra. Su fórmula es:

$$\bar{x} = \frac{\sum x_i}{n}$$

La varianza: Es la suma de las separaciones o distancias al cuadrado de todos los valores numéricos observados respecto de su medida, dividido por el número de datos menos uno. Su fórmula es:

$$S^2 = \frac{\sum (x_i - \bar{x})^2}{n - 1}$$

Dónde:

X_i : Valores numéricos observados en una muestra.

\bar{X} : Medida aritmética.

n : Tamaño de la muestra.

La desviación estándar: Es la raíz cuadrada positiva de la varianza y nos indica “cuanto” es la variabilidad. Se nota por “S”. Esto es:

$$S = \sqrt{S^2}$$

Coefficiente de variación: Es una medida de dispersión relativa (libre de unidades de medida), que se define como la desviación estándar dividido por la medida aritmética. Comúnmente se denota por “CV”. Esto es:

$$CV = \frac{S}{X} * 100$$

Realizar el análisis cualitativo o interpretativo de los datos, orientándose al objetivo de la investigación planteada.

4.6. Matriz de consistencia

Problema	Objetivos	Hipótesis	Variables e indicadores	Metodología
¿De qué manera los juegos cooperativos posibilitan el desarrollo de las habilidades sociales de niños y niñas de 04 años de edad en la institución educativa inicial N° 201 de rayan, Yauya -2017?	Objetivo general Determinar de qué manera los juegos cooperativos influyen en el desarrollo de las habilidades sociales de niños y niñas de 04 años de edad en la institución educativa inicial N° 201 de Rayán , Yauya - 2017.	Hipótesis general Los juegos cooperativos como estrategia influyen significativamente en el desarrollo de las habilidades sociales de niños y niñas de 04 años de edad en la institución educativa inicial N° 201 de Rayán, Yauya - 2017	VI Los juegos cooperativos Procedimientos Compromiso Participación	Nivel: Experimental Tipo: Tecnológica – Aplicada Diseño Pre experimental con pre y post test. O₁ X O₂
¿En qué medida los procedimientos de los juegos cooperativos influyen en la mejora de las habilidades básicas de interacción en los niños y niñas de 04 años de edad?	Objetivos específicos Identificar el nivel de las habilidades sociales de los niños y niñas de 4 años de edad de la institución educativa inicial N° 201 de Rayán , Yauya	Hipótesis específicas Los procedimientos de los juegos cooperativos influyen significativamente en la mejora de las habilidades básicas	VD. Habilidades sociales Habilidades básicas de interacción	Método Experimental Población Todos los niños y niñas de 04 años de edad de la institución

<p>¿De qué manera los procedimientos de los juegos cooperativos influyen en la mejora de las habilidades para hacerse amigos de los niños y niñas de 04 años de edad?</p> <p>¿En qué medida el compromiso en los juegos cooperativos influye en la mejora de las habilidades de resolución de problemas en los niños y niñas de 04 años de edad?</p>	<p>– 2017, mediante la prueba de entrada.</p> <p>Diseñar y evaluar la influencia de los juegos cooperativos que posibilitan el desarrollo de las habilidades sociales de niños y niñas de 04 años de edad en la institución educativa inicial N° 201 de Rayán , Yauya - 2017</p> <p>Determinar en qué medida los procedimientos de los juegos cooperativos influyen en la mejora de las habilidades básicas de interacción en los niños y niñas de 04 años de edad.</p> <p>Evaluar de qué manera los procedimientos de los juegos cooperativos influyen en la mejora de las habilidades para hacerse amigos de los niños y niñas de 04 años de edad.</p> <p>Demostrar en qué medida el compromiso en los juegos cooperativos influyen en la mejora de las habilidades de resolución de problemas en los niños y niñas de 04 años de edad.</p>	<p>de interacción en los niños y niñas de 04 años de edad.</p> <p>Los procedimientos de los juegos cooperativos influyen significativamente en la mejora de las habilidades para hacerse amigos de los niños y niñas de 04 años de edad.</p> <p>El compromiso, en los juegos cooperativos influyen significativamente en la mejora de las habilidades de resolución de problemas en los niños y niñas de 04 años de edad.</p>	<p>Habilidades para hacerse amigos</p> <p>Habilidades de resolución de problemas interpersonales</p>	<p>educativa inicial N° 201 de Rayán , Yauya – 2017.</p> <p>Muestra 15 niños y niñas de 04 años de edad.</p> <p>Técnicas Observación</p> <p>Instrumento Escala de estimación</p>
--	---	---	--	--

4.7. Principios éticos

Los principios éticos a las que se sometió el estudio fueron los siguientes: el principio del anonimato, por lo que respetó la identidad de los niños y niñas que

conforman la muestra de estudio a las que se pudo suministrar la pre y post prueba, así como del desarrollo del programa experimental. El principio de la veracidad, por lo mismo los resultados correspondieron a los obtenidos del estudio, se respetaron los aportes de los autores como lo estipula las normas APA; cuya originalidad del estudio fueron comprobados mediante el uso del programa turnitin como lo exige la Universidad. Del mismo modo el principio de la confidencialidad, por lo mismo los resultados de la investigación, las conclusiones arribadas, solamente tuvieron un valor para el tratamiento estadístico del estudio y la correspondiente validación de las hipótesis, no se facilitó para ninguna publicación.

V. RESULTADOS

5.1. Resultados

Los resultados de la investigación para su presentación se han organizado teniendo en cuenta a los objetivos de la investigación; las mismas que siguieron una secuencia, iniciándose por los objetivos específicos y luego el objetivo general, que a continuación se presenta:

5.1.1. Organización, presentación e interpretación de los resultados

De los objetivos específicos

- a) Identificar el nivel de habilidades sociales de los niños de 04 años de la institución educativa inicial N° 201 de Rayan, Yauya – 2017, mediante la prueba de entrada.

Tabla N° 1

Nivel alcanzado en las habilidades sociales por los niños de 4 años de la Institución Educativa inicial N° 201 de Rayán.

Nivel	Baremo	Pre prueba	
		f	%
Logro destacado	(51 – 60)	0	0
Logro alcanzado	(41 - 50)	0	0
En proceso	(31 - 40)	5	33
En inicio	(0 – 30)	10	67
Total		15	100

Fuente: Pre prueba aplicado a los niños de 4 años de edad

Descripción

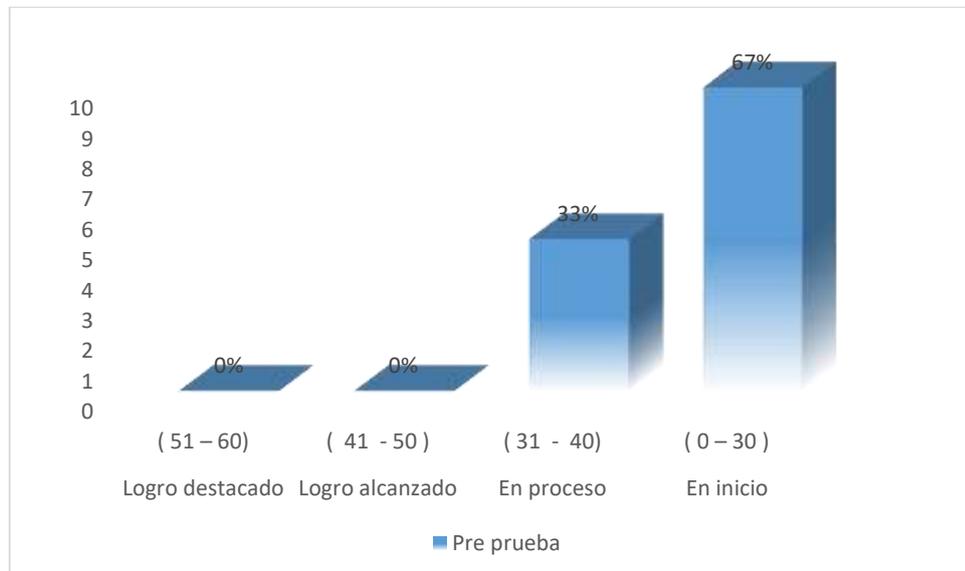
En la tabla N°1 y grafico N°1, en lo que respecta el nivel de las habilidades sociales en la prueba de entrada se encontraron los siguientes resultados:

El 67% de niños y niñas se ubican en el nivel En Inicio y el 33% se encuentra ubicado en el nivel En Proceso.

Como se puede ver, que la mayoría de los niños y niñas inicialmente presenta limitaciones de las habilidades sociales, por lo mismo que requiere de un programa de mejoramiento.

Gráfico N° 1

Nivel alcanzado en las habilidades sociales por los niños y niñas de 4 años de edad



- b) Diseñar y aplicar los juegos cooperativos como estrategia para el desarrollo de las habilidades sociales de los niños de 04 años en la institución educativa inicial N° 201 de Rayán, Yauya- 2017.

Tabla N° 2

Nivel alcanzado en las habilidades sociales, por los niños y niñas de 4 años, durante el desarrollo de las actividades de aprendizaje

Nivel	Baremo	Sesión1		Sesión2		Sesión3		Sesión4		Sesión5		Sesión6		Sesión7		Sesión8		Sesión9		Sesión10	
		f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%
Logro destacado	(51 – 60)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	7	2	13	3	20	4	27	5	33
Logro alcanzado	(41 - 50)	0	0	0	0	1	7	3	20	4	27	3	20	4	27	6	40	8	53	9	60
En proceso	(31 – 40)	5	33	6	40	6	40	5	33	6	40	6	40	6	40	5	33	3	20	1	7
En inicio	(0 - 30)	10	67	9	60	8	53	7	47	5	33	5	33	3	20	1	7	0	0	0	0
TOTAL		15	100	15	100	15	100	15	100	15	100	15	100	15	100	15	100	15	100	15	100

Descripción

En la tabla N° 2 y gráfico 2, en lo que respecta el desarrollo de las habilidades sociales durante las sesiones de aprendizaje se encontraron los siguientes resultados:

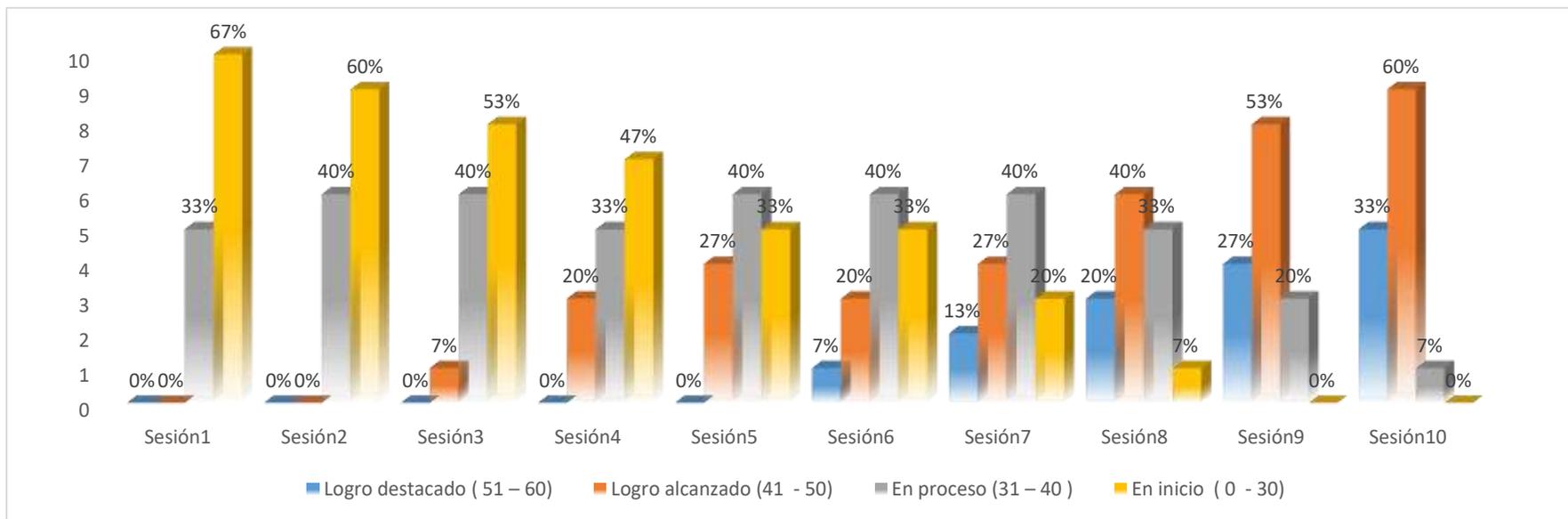
En la sesión 1, el 67% de niños y niñas se ubican en el nivel En Inicio y un 33% se ubican en el nivel En Proceso. En la sesión 2, el 60% de niños y niñas se ubican en el nivel En Inicio y un 40% se ubican en el nivel En Proceso. En la sesión 3, el 53% de niños y niñas se ubican en el nivel En Inicio; un 40% se ubican en el nivel En Proceso y un 7% se ubican en el nivel Logro alcanzado. En

la sesión 4, el 47% de niños y niñas se ubican en el nivel En Inicio, un 33% se ubican en el nivel En Proceso y el 20% se ubican en el nivel Logro Alcanzado. En la sesión 5, el 33% de niños y niñas se ubican en el nivel En Inicio; un 40% se ubican en el nivel En Proceso y un 27% se ubican en el nivel Logro Alcanzado. En la sesión 6, el 33% de niños y niñas se ubican en el nivel En Inicio; el 40% se ubican en el nivel En Proceso; el 20% se ubican en el nivel Logro alcanzado y un 7% se ubica en el nivel Logro Destacado. En la sesión 7, el 20% de niños y niñas se ubican en el nivel En Inicio; el 40% se ubican en el nivel En Proceso; el 27% se ubican en el nivel Logro Alcanzado y un 13% se ubican en el nivel Logro Destacado. En la sesión 8, el 7% se ubican en el nivel En Inicio; 33% se encuentran ubicado en el nivel En Proceso; el 40% se ubican en el nivel Logro Alcanzado y un 20% se ubican en el nivel Logro descotado. En la sesión 9, el 20% de niños y niñas se ubican en el nivel En Proceso; un 53% se ubican en el nivel Logro Alcanzado y un 27% se ubican en el nivel Logro Destacado. En la sesión 10, el 7% se ubican en el nivel En proceso, el 60% en el nivel Logro alcanzado y un 33% se ubican en el nivel Logro Destacado.

Como se puede ver que inicialmente la mayoría de los niños y niñas presentaron limitaciones; pero luego del desarrollo de las actividades de aprendizaje aplicando los juegos cooperativos lograron mejorar el desarrollo de las habilidades sociales los niños y niñas de 4 años de edad.

Gráfico N° 2

Nivel alcanzado en las habilidades sociales por niños de 4 años durante las sesiones de aprendizaje



Fuente Tabla N° 2

- c) Determinar en qué medida los procedimientos de los juegos cooperativos influyen en la mejora de las habilidades básicas de interacción en los niños de 04 años de edad.

Tabla N° 3

Nivel alcanzado en la dimensión desarrollo de las habilidades básicas de interacción por los niños de 4 años de la institución educativa inicial N° 201 de Rayán.

NIVEL	BAREMO	PRE PRUEBA		POST PRUEBA	
		f	%	f	%
Logro destacado	(24 - 27)	0	0	5	33
Logro alcanzado	(19 – 23)	0	0	6	40
En proceso	(14 - 18)	5	33	4	27
En inicio	(0 – 13)	10	67	0	0
TOTAL		15	100	15	100

Fuente: pre y post prueba aplicado a los niños de 4 años.

Descripción.

Como se puede ver en la tabla N° 3 y gráfico N° 3, en los que respecta el desarrollo de la dimensión habilidades básicas de interacción en la prueba de entrada y salida se pudo encontrar los siguientes resultados.

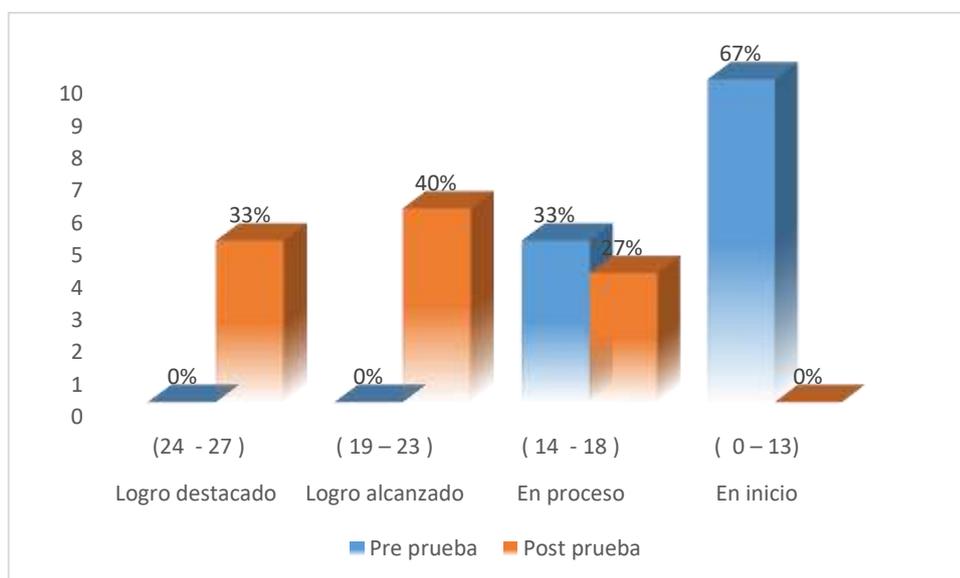
En la prueba de entrada el 667% de niños y niñas se ubican en el nivel En Inicio y un 33% se ubican en el nivel En Proceso. Sin embargo, e la evaluación de salida el 27% se ubican en el nivel En proceso, el 40% se ubican en el nivel Logro alcanzado y un 33% se ubican en el nivel Logro destacado.

Como se puede ver inicialmente, los niños presentaron dificultades en

la dimensión habilidades básicas de interacción; pero luego del desarrollo de las actividades de aprendizaje mediante los juegos cooperativos mejoraron considerablemente.

Gráfico N° 3

Nivel alcanzado en la dimensión desarrollo de habilidades básicas de interacción por los niños de 4 años.



Fuente: tabla N° 3

- d) Evaluar de qué manera los procedimientos de los juegos cooperativos como estrategia influyen en la mejora de las habilidades para hacerse amigos en los niños de 04 años de edad.

Tabla N° 4

Nivel alcanzado en la dimensión habilidades de hacerse amigos por los niños de 4 años de la institución educativa inicial N° 201 de Rayán.

NIVEL	BAREMO	PRE PRUEBA		POST PRUEBA	
		f	%	f	%
Logro destacado	(19 - 21)	0	0	3	20
Logro alcanzado	(15 - 18)	0	0	11	73
En proceso	(11 – 14)	5	33	1	7
En inicio	(0 - 10)	10	67	0	0
TOTAL		15	100	15	100

Fuente: pre y post prueba aplicado a los niños y niñas de 04 años.

Descripción.

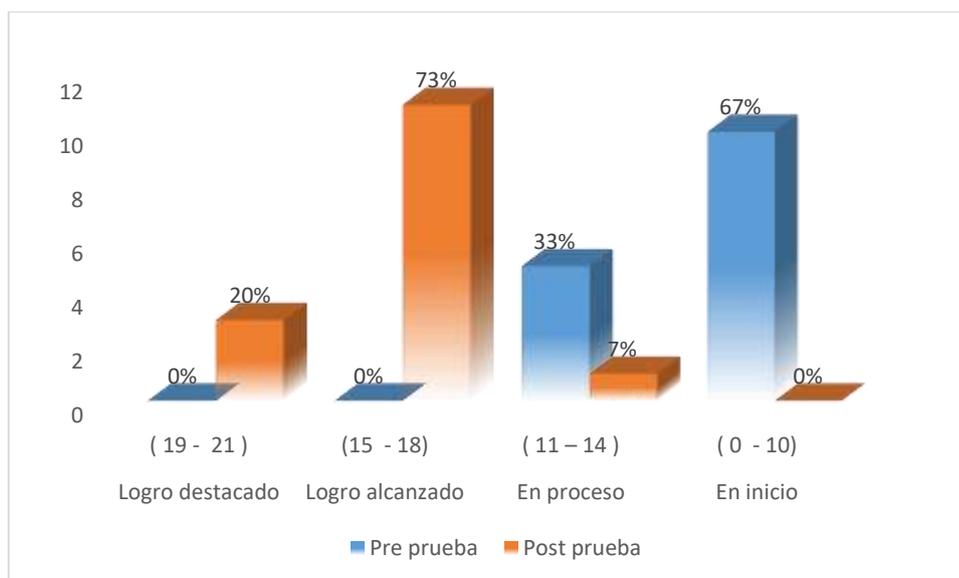
Como se puede ver en la Tabla N° 4 y gráfico N° 4, referente a la dimensión habilidades de hacerse amigos, en la pre y post prueba se pudo encontrar los siguientes resultados:

En la prueba de entrada el 67% de niños y niñas se ubican en el nivel En Inicio y el 33% se ubican en el nivel En proceso. Mientras que en la evaluación de salida el 7% se ubican en el nivel En Proceso; un 73% se ubican en el nivel logro alcanzado y un 20% se ubican en el nivel Logro destacado.

Como se puede ver que inicialmente, los niños y niñas muestran limitaciones; luego, de la aplicación de los juegos cooperativos como estrategia los niños y niñas mejoraron en el desarrollo de las habilidades de hacerse amigos.

Grafico N° 4

Nivel alcanzado en la dimensión habilidades de hacerse amigos por los niños de 4 años.



Fuente: tabla N° 4

- e) Demostrar en qué medida el compromiso en los juegos cooperativos como estrategia influyen en la mejora de las habilidades de resolución de problemas en los niños de 04 años de edad.

Tabla N° 5

Nivel alcanzado en la dimensión habilidades de resolución de problemas por los niños de 4 años de la institución educativa inicial N° 201 de Rayán.

NIVEL	BAREMO	PRE PRUEBA		POST PRUEBA	
		f	%	f	%
Logro destacado	(11 - 12)	0	0	5	33
Logro alcanzado	(9 - 10)	0	0	9	60
En proceso	(7 - 8)	4	27	1	7
En inicio	(0 - 6)	11	73	0	0
TOTAL		15	100	15	100

Fuente: pre y post prueba aplicado a los niños de 4 años.

Descripción

En la tabla N° 5 y en el gráfico N° 5, en la pre y post prueba en la dimensión habilidades de resolución de problemas se encontraron los siguientes resultados:

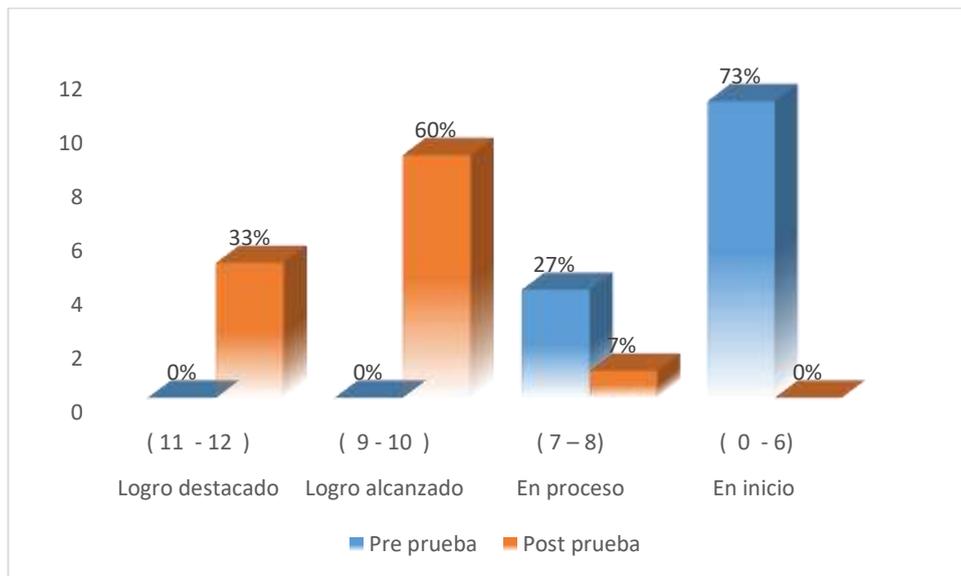
En la prueba de entrada el 73% de niños y niñas se ubican en el nivel En Inicio y el 27% se ubican en el nivel En Proceso. Sin embargo, en la post prueba, el 60% se ubican en el nivel Logro Alcanzado y un 40% se ubican en el Nivel logro Destacado.

Como se puede ver que en la prueba de entrada la mayoría presentan limitaciones en la dimensión habilidades de resolución de problemas; luego de la aplicación de las actividades mediante el juego cooperativo los niños de 4 años

mejoraron considerablemente.

Gráfico N° 5

Nivel alcanzado en la dimensión habilidades de resolución de problemas por los niños de 4 años.



Fuente: Tabla N° 5

Del objetivo general

Determinar de qué manera los juegos cooperativos como estrategia influyen en el desarrollo de las habilidades sociales en niños de 04 años en la institución educativa inicial N°201 de Rayán, Yauya – 2017.

Tabla N° 6

Nivel alcanzado en el desarrollo de habilidades sociales por los niños de 4 años de la institución educativa inicial N° 201 de Rayán, 2017.

NIVELES	BAREMO	PRE PRUEBA		POST PRUEBA	
		f	%	f	%
Logro destacado	(51 - 60)	0	0	5	33
	(41 – 50)	0	0	9	60
Logro alcanzado	(31 - 40)	5	33	1	7
	(0 - 30)	10	67	0	0
En inicio					
TOTAL		15	100	15	100

Fuente: pre y post prueba aplicado a los niños de 4 años.

Descripción

En la tabla N° 6 y gráfico N° 6, en lo que corresponde al desarrollo de las habilidades sociales se pudo encontrar los siguientes resultados:

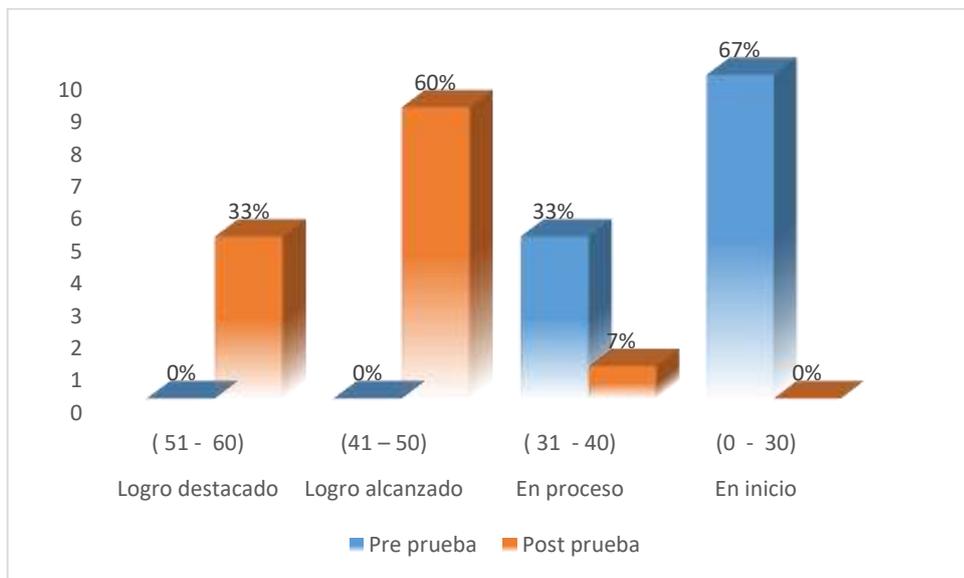
En la pre prueba el 67% de niños y niñas se ubican en el nivel En Inicio y el 33% se ubican en el nivel En Proceso. Mientras que en la evaluación de salida el 7% se ubica en el nivel En proceso; el 60% se ubica en el nivel Logro Alcanzado y el 33% se ubica en el nivel Logro destacado.

Como se puede ver que en la evaluación de inicio la mayoría de los niños y niñas muestran dificultades; pero luego de la aplicación de las actividades de aprendizaje mediante los juegos cooperativos los niños mejoraron en el desarrollo

de las habilidades sociales, por lo mismo que me permite afirmar que el programa experimental fue muy significativo.

Grafico N° 6

Nivel alcanzado en el desarrollo de habilidades social por los niños de 4 años



Fuente: tabla N° 6

5.1.2. Validación de las hipótesis

a) De las hipótesis específicas

Los procedimientos de los juegos cooperativos como estrategia influyen significativamente en la mejora de las habilidades básicas de interacción en los niños de 04 años de edad.

Criterios de la prueba de hipótesis

Habiéndose establecido como criterio; si el nivel de significancia $p > 0.05$

entonces se acepta la hipótesis nula; en caso contrario si $p \leq 0.05$ entonces se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis de trabajo

Estadística aplicada para la prueba de hipótesis

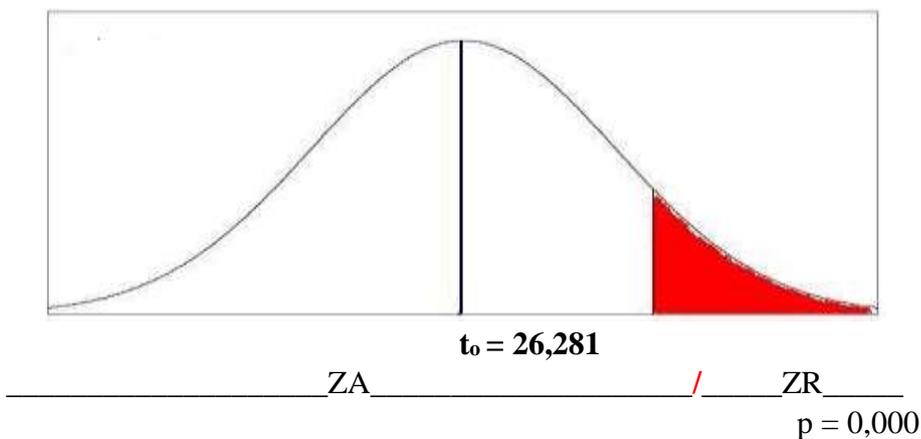
Se realizó con el apoyo del software SPSS. V. 20, donde se determinó mediante la prueba T, en una muestra relacionada al 95% de intervalo de confianza con el siguiente resultado.

Tabla N° 7

Validación de la hipótesis específica 1.

		Diferencias emparejadas							
		Media	Desviación estándar	Media de error estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia		t	gl	Sig. (bilateral)
					Inferior	Superior			
Par	postprueba –	10,533	1,55226	,40079	9,67372	11,39295	26,281	14	,000
1	preprueba	33							

Grafico N° 7: T – Student



En el cuadro y grafico N° 7 se puede verificar que el nivel de significancia de $p = 0.000$ y < 0.05 , por lo tanto se rechaza la hipótesis nula y se da por válido

la hipótesis específica 1.

Los procedimientos de los juegos cooperativos como estrategia influyen significativamente en la mejora de las habilidades para hacerse amigos en los niños de 04 años de edad.

Criterio de la prueba de hipótesis

Habiéndose establecido como criterio; si el nivel de significancia $p > 0.05$ entonces se acepta la hipótesis nula; en caso contrario si $p \leq 0.05$ entonces se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis específica 2.

Estadística aplicada para la prueba de hipótesis

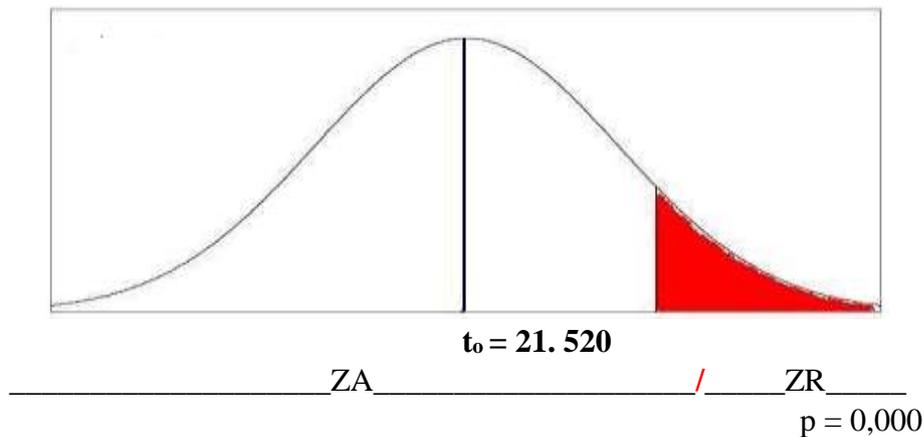
Se realizó con el apoyo del software SPSS. V. 20, donde se determinó mediante la prueba T, en un muestra relacionada al 95% de intervalo de confianza con el siguiente resultado.

Tabla N° 8

Validación de la hipótesis específica 2

		Prueba de muestras emparejadas							
		Diferencias emparejadas							
				95% de intervalo de confianza de la diferencia				Sig.	
		Media	Desviación estándar	Media de error estándar	Inferior	Superior	t	gl	(bilateral)
Par 1	postprueba - preprueba	7,5333 3	1,35576	,35006	6,78254	8,28413	21,520	14	,000

Grafico N° 8: T – Student



En el cuadro y gráfico 8, se puede ver que el nivel de significancia de $p = 0.000$ y < 0.05 , por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula y se da por válido la hipótesis específica 2

El compromiso en los juegos cooperativos como estrategia influyen significativamente en la mejora de las habilidades de resolución de problemas en los niños de 04 años de edad.

Criterio para la prueba de hipótesis

Habiéndose establecido como criterio, si el nivel de significancia $p > 0.05$ entonces se acepta la hipótesis nula, en caso contrario si $p \leq 0.05$ entonces se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis específica 3.

Estadística aplicada para la prueba de hipótesis

Se realizó con el apoyo del Software SPSS. V. 20, donde se determinó

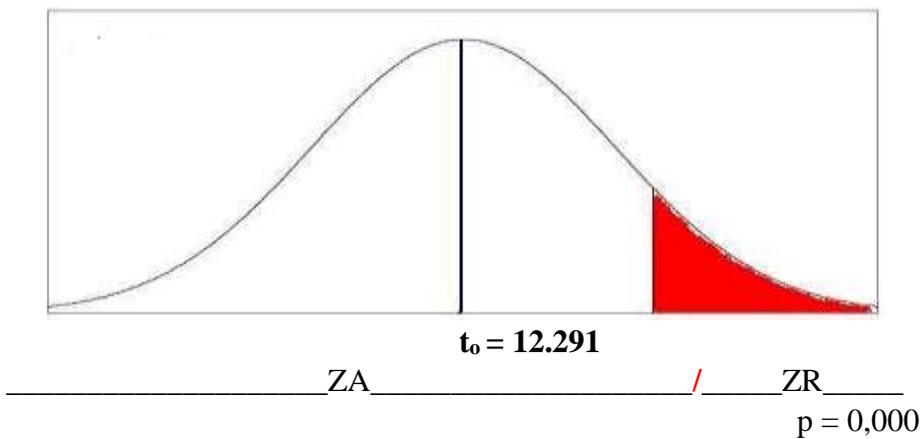
mediante la prueba T, en una muestra relacionada al 95% de intervalo de confianza con el siguiente resultado.

Tabla N° 9

Validación de la hipótesis específica 3

		Diferencias emparejadas							
				95% de intervalo de confianza de la diferencia		t	gl	Sig. (bilateral)	
Par		Media	Desviación estándar	Media de error estándar	Inferior				Superior
1	postprueba - preprueba	4,4666	1,40746	,36341	3,68724	5,24609	12,291	14	,000

Grafico N° 9: T – Student



En la tabla y gráfico 9, se puede ver que el nivel de significancia de $p = 0.000$ y < 0.05 , por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula y se da por válido la hipótesis específica 3.

b) De la hipótesis general

Los juegos cooperativos como estrategia influyen significativamente en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de 04 años en la institución educativa inicial N°201 de Rayán, Yauya – 2017.

Criterios de la prueba de hipótesis

Habiéndose establecido como criterio, si el nivel de significancia $p > 0.05$ entonces se acepta la hipótesis nula; en caso contrario si $p \leq 0.05$ entonces se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis general en todo su extremo.

Estadística aplicada para la prueba de hipótesis

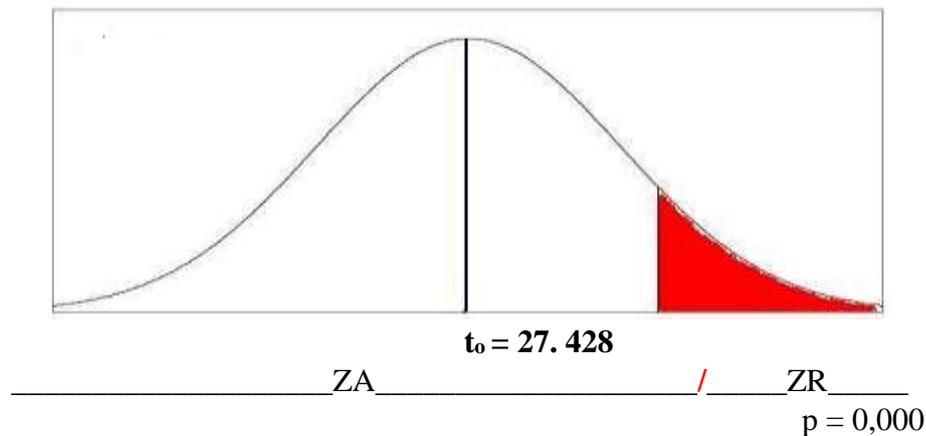
Se realizó con el apoyo del software SPSS. V. 20, donde se determinó mediante la prueba T, en una muestra relacionada al 95% de intervalo de confianza con el siguiente resultado

Tabla N° 10

Validación de la hipótesis general

		Diferencias emparejadas							
		Media	Desviación estándar	Media de error estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia		t	gl	Sig. (bilateral)
					Inferior	Superior			
Par	postprueba -	22,5333							
1	preprueba	3	3,18179	,82154	20,77131	24,29535	27,428	14	,000

Grafico N° 10: T – Student



En la tabla y grafico N°10, se puede ver que el nivel de significancia de $p = 0.000$ y < 0.05 , por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula y se da por válido la hipótesis general en todos sus extremos.

5.2. Análisis de resultados

De la hipótesis general

Luego de la organización de los resultados referidos al desarrollo de las habilidades sociales, los datos a someter a la discusión fueron organizados considerando la hipótesis general de la investigación.

Habiéndose formulado, los juegos cooperativos como estrategia influyen significativamente en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de 04 años en la institución educativa inicial N°201 de Rayán, Yauya – 2017. Cuyos resultados se puede ver en la tabla N°6 y gráfico N°6, en lo que corresponde al desarrollo de las habilidades sociales; en la pre prueba el 67% de niños y niñas se ubican en el nivel En Inicio y el 33% se ubican en el nivel En Proceso. Mientras que en la evaluación de salida el 7% se ubica en el nivel En proceso; el 60% se ubica en el nivel Logro Alcanzado y el 33% se ubica en el nivel Logro destacado.

Las mismas que tiene su fundamento en los aportes de; Ortecho y Quijano (2011) consideran que los juegos cooperativos, son propuestas que buscan disminuir las manifestaciones de agresividad en los juegos promoviendo actitudes de sensibilización, cooperación, comunicación, respeto y solidaridad. Facilitan el encuentro con los/as demás y el acercamiento a la naturaleza. Buscan la participación de todos y todas, predominando los objetivos colectivos sobre las metas individuales. Asimismo, Hersen y Bellak, (1977), definen que; las Habilidades Sociales como la capacidad de expresar interpersonalmente sentimientos positivos y negativos sin que resulte una pérdida de reforzamiento social; es decir, es la pericia con que una persona puede expresar adecuadamente lo que siente con la necesidad de obtener refuerzos internos o externos por su comportamiento. (p,123).

Corroborados con la investigación realizada por, Martínez, (2012) en su trabajo de investigación titulada, “Los juegos cooperativos y su relación con el desarrollo de habilidades sociales en educación inicial”, en la Universidad Abierta Interamericana. Trabajo de tipo cuantitativo, en una muestra de 03 jardines de infantes. Concluye que, los juegos que proponen son en relación a las temáticas que van trabajando o juegos que proponen los nenes, pero por lo general no los planifican. Busca que el juego les ofrezca algún aprendizaje y sino juego libre, en donde les doy su momento para que puedan crear y recrear libremente, sin consignas. Los juegos cooperativos le aportan al grupo es la idea de trabajar en equipo, de lograr un criterio para el bien común, el bien de varios y no de uno solo.

Va por el lado de la solidaridad, la escucha del otro, el respeto para con el otro, el intercambio de opiniones. 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.

VI. CONCLUSIONES

Queda determinado que los juegos cooperativos como estrategia influyen en el desarrollo de las habilidades sociales de niños de 04 años en la institución educativa inicial N° 201 de Rayán , Yauya – 2017; $p= 0.000$.

El nivel de las habilidades sociales de los niños de 04 años de la 201 de Rayán, Yauya – 2017, en la prueba de entrada fue limitado por los mismo que se ubican en el nivel En Inicio.

El oportuno diseño y aplicación de los juegos cooperativos como estrategia posibilitó el desarrollo de las habilidades sociales de niños de 04 años en la institución educativa inicial N° 201 de Rayán , Yauya - 2017

Queda determinado los procedimientos de los juegos cooperativos influyeron en la mejora de las habilidades básicas de interacción en los niños de 04 años de edad, $p = 0.000$.

Los procedimientos de los juegos cooperativos como estrategia influyeron de manera positiva en la mejora de las habilidades para hacerse amigos en los niños de 04 años de edad, $p= 0.000$.

Queda demostrado que el compromiso en los juegos cooperativos como estrategia influyeron de manera significativa en la mejora de las habilidades de resolución de problemas en los niños de 04 años de edad, $p = 0.000$.

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

- Alarcón, R & Urbina, E. (2000). *Relación entre Clima Social Familiar y Expresión de la Cólera Hostilidad en los alumnos del quinto de secundaria de centros educativos públicos del Sector Jerusalén – Distrito de la Esperanza, 2000*. Tesis. Universidad César Vallejo.
- Amescua, J.A., Pichardo, M. & Fernández, E. (2002). Importancia del clima familiar en la adaptación personal y social de los adolescentes. *Revista de psicología general y aplicada: Revista de la Federación Española de Asociaciones de Psicología*, 55 (4), 575-590.
- Binmore, K. (2010). *Teoría de juegos*. España: Mc Graw-Hill.
- Bleger, J. (2011). *Psicología de la conducta*. México: Ediciones Mac Graw. Hill.
- Caballo, V. (2002). *Manual de evaluación y entrenamiento de las habilidades sociales*. 4ª Edición. Madrid: Siglo veintiuno de España editores.
- Camacho M. L (2012). *El juego cooperativo como promotor de habilidades sociales en niños de 5 años*. Lima: Pontificia Universidad Católica del Perú.
- Crisologo A. A. (1994) *Dinámicas de Grupo*. Lima, Editorial San Marcos.
- Daza, V. J. (2000). *El juego y el juguete en el desarrollo del niño*. México: Trillas.
- De la Cruz M, M. (2011). *Desarrollo de habilidades sociales como estrategia de integración al bachillerato*. Universidad Autónoma de Yucatán – Mérida.
- Echeburúa, E. (1993). *Fobia social*. Barcelona: Ediciones Martínez Roca.
- Euceda, A. T. (2007). *El juego desde el punto de vista didáctico a nivel de educación pre básica*. Tegucigalpa: Universidad Pedagógica Nacional Francisco Morazán.

- Fernández G, R. (2010). *Desarrollo de la competencia social en niños de 3 años como prevención de problemas de conducta*". Universidad de Granada Facultad de Ciencias de la Educación, Departamento de Psicología Evolutiva y de la Educación.
- Fernández S, M. (2007). *Habilidades sociales en el contexto educativo*. Universidad del Bio-Bio - Chile.
- García, F. (2007) *Habilidades Sociales*. Educación a distancia. Lambayeque, Universidad Pedro Ruiz Gallo.
- García M. (2005) *Habilidades sociales, clima familiar y rendimiento académico en estudiantes universitarios*. Lima: Liberabit, revista de psicología, 011, 63-74.
- García R, G. et al (2009). *La estimulación temprana en el desarrollo psico - socio intelectual de los niños y niñas de 3 años de la I.E.I. N° 336 de Coyllur – Huaraz*". Universidad de San Pedro. Chimbote.
- Guilly, M. (1999). *Enfoques que explican el clima social familiar*. Madrid: Ediciones Mc Graw Hill.
- Hernández, S. Fernández, C. & Baptista, P. (2014) *Metodología de la investigación*. Cuarta Edición. Mc Graw Hill: Mexico.
- Huizinga, J. (1996). *Homo ludens: el juego como elemento de la cultura*. Brasil: EDC
- Hundert, J. (1995). Enhancing social competence in young students. Austin, TX: pro-ed.
- En Monjas Casares. González Moreno, B.(1998). *Las habilidades Sociales en el Currículo*. España. Ministerio de Educación, Cultura y Deporte. Secretaría general de Educación y Formación Profesional. Centro de Investigación y Documentación Educativa. (CIDE). 146. Colección: Investigación.

- Isaza V. L. (2010). *Relaciones entre clima social familiar y el desempeño en habilidades sociales en niños y niñas entre dos y tres años de edad*. Colombia: Universidad San Buenaventura.
- Lacunza, A. B. (2011). *Las habilidades sociales en niños y adolescentes. Su importancia en la prevención de trastornos psicopatológicos*. Argentina: Universidad Nacional San Luís.
- Leyva, G. A. (2011). *El juego como estrategia didáctica en la educación infantil*. Bogota: Universidad Jarveriana.
- López, F. (1995). *Necesidades de la infancia y protección infantil: fundamentación teórica, clasificación y criterios educativos*. Madrid: Ministerio de Asuntos Sociales.
- López, F., y Fuentes, M. J. (1994). *Revisión, análisis y clasificación de los estudios sobre desarrollo social*. *Infancia y aprendizaje*. N° 02 V6. 163-185.
- Martínez, T. G. (2012). *Los juegos cooperativos y su relación con el desarrollo de habilidades sociales en educación inicial*. Argentina: Universidad Abierta Interamericana.
- Mosquera, M. J. (2000). *Novioencia y deporte*. Barcelona: INDE
- Moos, R. (1996). *Escala del Clima Social Familiar*. España. Ediciones TEA.
- Moos, R. & Moos, B. S. (1981). *Family Environment Scale Manual*. Palo Alto, Ca.: Consulting Psychologist Press.
- Navarro, A. V. (2000). *El afán de jugar, teoría y práctica de los juegos motores*. Barcelona: INDE.
- Orlick, T. (1988). *El juego cooperativo*. Madrid: Cuaderno de Pedagogía

- Ortecho, J. J y Quijano, M. M (2011). Programa de juegos cooperativos para mejorar el desarrollo social de los niños de 4 años del J.N. 207 “Alfredo Pinillos Goicochea”, De la ciudad de Trujillo, en el año 2011. Trujillo:
- Pérez R, M. (2008). *Habilidades sociales en adolescentes institucionalizadas para el afrontamiento a su entorno inmediato*. Universidad de Granada.
- Piaget, J. (1979). *La formación del símbolo en el niño*. México: Trillas
- Roncancio, M. C y Sichacá A. E. (2009). *La actividad física como juego en la educación inicial de los niños preescolares*. Bogotá: Universidad de Antioquía.
- Ruiz A. C. & Quiroz A. M. (2010), *Modulo de Aprendizaje Psicología Educativa*. Trujillo-Perú. Universidad Cesar Vallejo.
- Seclén, P. J. (2011) *Factores sociodemográficos y ambientales asociados con la actividad física deportiva de la población*. Colombia: OPS.
- Segovia, F. (2001) *Juegos infantiles*. Quito: Tiempo libre.
- Tirado et al (2010) *Psicología educativa para afrontar el siglo XXI*. México: Primera edición, McGraw Hill.
- Torres, S. J. (2003) *Enseñanza y aprendizaje en la educación física escolar*. México: Trillas.
- Vera, J. A; Morales, D. K. & Vera, C. (2005). *Relación del desarrollo cognitivo con el clima familiar y el estrés de la crianza*. Psico-USF. V.10,N2.
- Zabalza, M. A. (2000) *Didáctica de la educación infantil*. Madrid: Narcea.

ANEXOS

PRE PRUEBA
ESCALA DE ESTIMACIÓN DE HABILIDADES SOCIALES

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1 **IE:** **LUGAR:**

1.2 **APELLIDOS Y NOMBRES:**.....

1.3 **EDAD:** **SECCIÓN:** **FECHA:**.....

II. OBJETIVOS: Conocer el nivel de desarrollo de las habilidades sociales de los niños y niñas de 04 años de edad de la Institución Educativa Inicial No. 201 de Rayan, Yauya - 2017.

III. ESTRUCTURA:

No	ÍTEMS	Valoración			Nunca
		Siempre	Casi siempre	A veces	
	HABILIDADES BÁSICAS DE INTERACCIÓN				
01	Saluda y se despide de manera adecuada				
02	Responde adecuadamente cuando otros niños/as se dirigen a él o ella de manera amable y correcta.				
03	Sonríe a los demás en situaciones adecuadas.				
04	Pide favores cuando lo necesita				
05	Hace favores a los demás en diferentes ocasiones.				
06	Pide las cosas sin exigencias				
07	Da las gracias.				
08	Pide disculpas.				
09	Respeto las cosas de los demás.				
	HABILIDADES PARA HACERSE AMIGOS				
10	Responde adecuadamente cuando alguien quiere entrar en la conversación que mantiene con otro compañero.				
11	Cuando habla con otra persona escucha lo que se le dice y responde a las preguntas.				
12	Cuando se relaciona con los adultos es respetuoso y amable				
13	Cuando habla expresa lo que piensa y siente.				
14	Inicia conversaciones con otros niños y niñas.				
15	Cuando mantiene una conversación en grupo interviene cuando es oportuno y lo hace de manera correcta.				
16	Responde adecuadamente cuando otro quiere iniciar una conversación con él /ella.				
	HABILIDADES DE RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS INTERPERSONALES				
17	Sabe buscar soluciones efectivas y justas para todos los implicados ante problemas con compañeros.				
18	Cuando tiene problemas con algún compañero sabe ponerse en el lugar del otro y trata de buscar soluciones.				
19	Ante un problema busca y genera distintas soluciones.				
20	Ante un problema con otro compañero identifica las causas que lo han generado.				

IV. OBSERVACIONES:

.....

POST PRUEBA
ESCALA DE ESTIMACIÓN DE HABILIDADES SOCIALES

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1 IE: LUGAR:

1.2 APELLIDOS Y NOMBRES:.....

1.4 EDAD: SECCIÓN: FECHA:.....

III. OBJETIVOS: Conocer el nivel de desarrollo de las habilidades sociales de los niños y niñas de 04 años de edad de la Institución Educativa Inicial No. 201 de Rayan, Yauya - 2017.

III. ESTRUCTURA:

No	ÍTEMS	Valoración			Nunca
		Siempre	Casi siempre	A veces	
	HABILIDADES BÁSICAS DE INTERACCIÓN				
01	Saluda y se despide de manera adecuada				
02	Responde adecuadamente cuando otros niños/as se dirigen a él o ella de manera amable y correcta.				
03	Sonríe a los demás en situaciones adecuadas.				
04	Pide favores cuando lo necesita				
05	Hace favores a los demás en diferentes ocasiones.				
06	Pide las cosas sin exigencias				
07	Da las gracias.				
08	Pide disculpas.				
09	Respeto las cosas de los demás.				
	HABILIDADES PARA HACERSE AMIGOS				
10	Responde adecuadamente cuando alguien quiere entrar en la conversación que mantiene con otro compañero.				
11	Cuando habla con otra persona escucha lo que se le dice y responde a las preguntas.				
12	Cuando se relaciona con los adultos es respetuoso y amable				
13	Cuando habla expresa lo que piensa y siente.				
14	Inicia conversaciones con otros niños y niñas.				
15	Cuando mantiene una conversación en grupo interviene cuando es oportuno y lo hace de manera correcta.				
16	Responde adecuadamente cuando otro quiere iniciar una conversación con él /ella.				
	HABILIDADES DE RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS INTERPERSONALES				
17	Sabe buscar soluciones efectivas y justas para todos los implicados ante problemas con compañeros.				
18	Cuando tiene problemas con algún compañero sabe ponerse en el lugar del otro y trata de buscar soluciones.				
19	Ante un problema busca y genera distintas soluciones.				
20	Ante un problema con otro compañero identifica las causas que lo han generado.				

IV. OBSERVACIONES:

.....

LA QUE SUSCRIBE, LA SEÑORA DIRECTORA DE LA INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL N° 201 – RAYAN DE LA UGEL-CARLOS FERMIN FITZCARRALD – SAN LUIS.

CERTIFICA:

Que la señora YENNY ARAUJO VEGA, identificada con DNI N° 07525551, estudiante de la Universidad Católica los Ángeles Chimbote Facultad de Educación y Humanidades Escuela Profesional de Educación, ha realizado sus prácticas Pre-Profesionales en nuestra Institución Educativa N° 201 de Rayan, desde el mes de marzo del 2018, hasta la primera semana de junio del 2018.

Durante su permanencia en nuestra Institución Educativa, la mencionada Practicante ha realizado su trabajo de investigación (Juegos cooperativos para desarrollar las habilidades sociales de niños y niñas de 04 años de edad en la institución educativa N° 201 de Rayan - Yauya). Mostrado la puntualidad, responsabilidad, respeto y espíritu de colaboración, honestidad y dominio de su tema.

Se expide el presente a solicitud de la interesada para los fines que estime conveniente.

Rayan, 07 de junio del 2018



FICHA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

SOBRE LAS HABILIDADES SOCIALES

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

(*) Mayor puntuación indica que está adecuadamente formulada.

DETERMINANTES DE LA VARIABLE: Expresión Oral	PERTINENCIA			ADECUACIÓN (*)				
	¿Los indicadores medido por este reactivo es....?			¿Está adecuadamente formulada para los aplicar a los niños y niñas?				
	Esencial	Útil pero no esencial	No necesaria	1	2	3	4	5
D1: HABILIDADES BÁSICAS DE INTERACCIÓN								
1.Saluda y se despide de manera adecuada	X							X
2.Responde adecuadamente cuando otros niños/as se dirigen a él o ella de manera amable y correcta.	X							X
3.Sonríe a los demás en situaciones adecuadas.	X							X
4.Pide favores cuando lo necesita	X							X
5.Hace favores a los demás en diferentes ocasiones.	X							X
6.Pide las cosas sin exigencias	X							X
7.Da las gracias.	X							X
8.Pide disculpas.	X							X
9. Respeta las cosas de los demás.	X							X
D2: HABILIDADES PARA HACERSE AMIGOS								
10.Responde adecuadamente cuando alguien quiere entrar en la conversación que mantiene con otro compañero.	X							X
11.Cuando habla con otra persona escucha lo que se le dice y responde a las preguntas.	X							X
12.Cuando se relaciona con los adultos es respetuoso y amable	X							X
13.Cuando habla expresa lo que piensa y siente.	X							X
14.Inicia conversaciones con otros niños y niñas.	X							X
15. Cuando mantiene una conversación en grupo interviene cuando es oportuno y lo hace de manera correcta.	X							X
16. Responde adecuadamente cuando otro quiere iniciar una conversación con él /ella.	X							X
D3: HABILIDADES DE RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS INTERPERSONALES								
17.Sabe buscar soluciones efectivas y justas para todos los implicados ante problemas con compañeros.	X							X
18.Cuando tiene problemas con algún compañero sabe ponerse en el lugar del otro y trata de buscar soluciones.	X							X

19. Ante un problema busca y genera distintas soluciones.	X								X
20. Ante un problema con otro compañero identifica las causas que lo han generado.	X								X

VALORIZACIÓN GLOBAL	1	2	3	4	5
Si el instrumento elaborado es adecuado para aplicar a los estudiantes.					
COMENTARIO					
El instrumento utilizado para recoger información es adecuado para los niños y niñas de acuerdo a su realidad o contexto donde se encuentran					



 LUCIANO CIBITO Felicia
 DNI. 41084053

BASE DE DATOS

Pre prueba aplicado a los niños de 04 años de la institución educativa inicial N° 201 de Rayán- Yauya																												
items																												
Niños	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Punt	Niv.	10	11	12	13	14	15	16	Punt	Niv	17	18	19	20	Punt	Niv	Punt	Niv
1	0	1	1	1	2	0	1	1	0	7	EI	1	0	1	1	2	1	1	7	EI	1	1	2	1	5	EI	19	EI
2	1	1	2	1	1	2	1	1	0	10	EI	1	2	1	1	1	1	0	7	EI	0	1	2	1	4	EI	21	EI
3	1	2	2	1	2	3	2	3	1	17	EP	2	3	2	3	2	1	1	14	EP	3	2	1	2	8	EP	39	EP
4	3	3	1	1	1	3	1	1	0	14	EP	1	2	3	1	3	1	3	14	EP	1	1	3	1	6	EI	34	EP
5	1	1	0	1	2	1	1	1	1	9	EI	1	1	2	1	2	1	2	10	EI	0	2	2	0	4	EI	23	EI
6	1	2	1	1	1	2	3	1	2	14	EP	2	1	2	1	3	2	1	12	EP	2	2	3	2	9	EP	35	EP
7	1	0	1	1	1	1	1	1	1	8	EI	1	0	2	1	1	1	1	7	EI	1	1	1	1	4	EI	19	EI
8	0	1	0	1	1	1	1	1	1	7	EI	1	1	1	1	2	1	0	7	EI	0	1	0	1	2	EI	16	EI
9	1	2	1	1	1	3	1	3	1	14	EP	2	1	1	2	2	3	1	12	EP	1	2	3	2	8	EP	34	EP
10	1	1	1	1	1	0	1	1	0	7	EI	1	1	2	1	1	1	0	7	EI	1	2	0	1	4	EI	18	EI
11	1	0	1	1	1	1	1	1	1	8	EI	0	1	3	1	1	1	1	8	EI	1	1	2	1	5	EI	21	EI
12	2	1	2	1	1	0	1	1	0	9	EI	1	0	1	1	2	1	1	7	EI	0	2	1	0	3	EI	19	EI
13	1	0	1	1	1	1	1	1	1	8	EI	0	1	0	1	2	1	1	6	EI	1	1	2	1	5	EI	19	EI
14	1	1	2	1	2	0	1	1	0	9	EI	1	1	2	1	2	1	0	8	EI	1	2	1	1	5	EI	22	EI
15	1	3	1	3	1	1	3	1	1	15	EP	1	2	1	2	3	2	1	12	EP	1	2	2	3	8	EP	35	EP

Post prueba aplicado a los niños de 04 años de la institución educativa inicial N° 201 de Rayán - Yauya																												
items																												
Niños	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Punt	Niv.	10	11	12	13	14	15	16	Punt	Niv	17	18	19	20	Punt	Niv	Punt	Niv
1	2	2	3	2	3	1	2	3	2	20	LA	2	1	2	3	3	2	3	16	LA	2	2	3	3	10	LA	46	LA
2	2	2	3	2	2	3	2	2	2	20	LA	2	3	2	2	2	2	3	16	LA	3	2	3	2	10	LA	46	LA
3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	25	LD	3	3	3	3	2	3	2	19	LA	3	3	3	2	11	LD	55	LD
4	3	3	3	3	3	3	3	2	2	25	LD	2	3	3	3	3	2	3	19	LD	2	3	3	3	11	LD	55	LD
5	2	3	2	3	3	2	2	2	2	21	LA	2	2	3	2	3	2	3	17	LA	2	3	3	2	10	LA	48	LA
6	2	3	2	3	3	3	3	2	3	24	LD	3	3	3	2	3	3	2	19	LD	3	3	3	2	11	LD	54	LD
7	2	2	2	3	2	2	2	2	3	20	LA	2	2	3	3	2	2	2	16	LA	2	2	3	2	9	LA	45	LA
8	1	2	1	2	2	3	2	2	2	17	EP	2	2	2	2	3	2	2	15	LA	2	2	2	3	9	LA	41	LA
9	2	3	2	2	3	3	3	3	3	24	LD	3	2	3	3	3	3	2	19	LD	3	3	3	2	11	LD	54	LD
10	2	2	1	2	3	2	2	2	2	18	EP	2	2	2	2	2	2	2	14	EP	2	3	2	1	8	EP	40	EP
11	2	2	2	2	2	2	2	2	2	18	EP	2	2	3	2	2	2	2	15	LA	2	2	3	2	9	LA	42	LA
12	2	2	2	2	2	1	2	2	2	17	EP	2	2	3	2	3	2	2	16	LA	2	3	2	2	9	LA	42	LA
13	3	2	2	2	3	2	3	2	2	21	LA	2	2	1	3	3	2	2	15	LA	2	2	3	2	9	LA	45	LA
14	2	3	2	2	3	2	2	2	2	20	LA	2	2	3	2	3	2	2	16	LA	2	3	2	2	9	LA	45	LA
15	2	3	2	3	3	2	3	3	3	24	LD	2	3	3	3	3	3	2	19	LD	2	3	3	3	11	LD	54	LD

**JUEGOS COOPERATIVOS COMO ESTRATEGIA PARA
DESARROLLAR LAS HABILIDADES SOCIALES DE NIÑOS Y
NIÑAS DE 04 AÑOS
SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 01**

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. Institución Educativa : N° 201 DE RAYÁN, YAUYA
 1.2. Nivel Educativo : Inicial
 1.3. Edad : 4 años
 1.4. Área Curricular : Personal social
 1.5. Tema : ABRAZOS MUSICALES
 1.6. Duración : 45 minutos
 1.7. Profesora de Aula : Felicia LUCIANO CIRILO
 1.8. Nombre de la investigadora : Yenny ARAUJO VEGA
 1.9. Fecha : 15- 03 -2018

II. COMPONENTE DIDÁCTICO

2.1. Objetivo

Al finalizar la sesión, los niños y las niñas serán capaces de pertenecer a un grupo y enriquecer las relaciones sociales.

2.2. Contenido

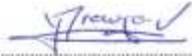
Conocimiento	Capacidades	Actitudes
CONVIVE RESPETÁNDOSE A SÍ MISMO Y A LOS DEMÁS	- Incluye a sus compañeros en los juegos y actividades que realiza.	- Responde adecuadamente cuando otros niños/as se dirigen a él o ella de manera amable y correcta

2.3. Secuencia didáctica

MOMENTOS	ESTRATEGIA DIDÁCTICA	MEDIOS	TIEMPO
	- la docente pone una música infantil e invita a bailar a los niños.	Canción	15 Minutos

<p>INICIO</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Se interroga: - ¿les gusto la música? <p>Luego se genera el conflicto cognitivo mediante las interrogantes:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Cómo nos saludamos los amigos? - ¿Les gusta que los amigos les den abrazos? - ¿Que sienten cuando una amigo les abraza? 		
<p>PROCESO</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Se anuncia el propósito de la clase. - La música suena a la vez que los participantes danzan por la habitación. - Cuando la música se detiene, cada persona abraza a otra. La música continúa, los participantes vuelven a bailar (si quieren, con su compañero). La siguiente vez que la música se detiene, se abrazan tres personas. - El abrazo se va haciendo cada vez mayor, hasta llegar al final. (En todo momento ningún/a niño/a puede quedar sin ser abrazado. 	<p>Música</p> <p>-</p>	<p>20 Minutos</p>
<p>SALIDA</p>	<p>*La docente evalúa los aprendizajes a través de una lista de cotejo Los niños reflexionan sobre sus aprendizajes a través de una ficha de metacognición</p> <p>Evaluación</p> <ul style="list-style-type: none"> - Responde a las interrogantes: - ¿Qué hicimos?, ¿Cómo lo hicimos?, ¿Cómo nos sentimos?, ¿En qué fallamos?, ¿Cómo lo podemos mejorar? 	<p>Ficha.</p>	<p>10 Minutos</p>


LUCIANO CIRILO, Felicia
Profesora de Aula
DNI: 41084053


ARAUJO VEGA, Yenny
Investigadora



**JUEGOS COOPERATIVOS COMO ESTRATEGIA PARA
DESARROLLAR LAS HABILIDADES SOCIALES DE NIÑOS Y
NIÑAS DE 04 AÑOS
SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 02**

I. DATOS INFORMATIVOS

- | | |
|---------------------------------|--------------------------|
| 1.1. Institución Educativa | : N° 201 DE RAYÁN, YAUYA |
| 1.2. Nivel Educativo | : Inicial |
| 1.3. Edad | : 4 años |
| 1.4. Área Curricular | : Personal social |
| 1.5. Tema | : La tortuga |
| 1.6. Duración | : 45 minutos |
| 1.7. Profesora de Aula | : Felicia LUCIANO CIRILO |
| 1.8. Nombre de la investigadora | : Yenny ARAUJO VEGA |
| 1.9. Fecha | : 20- 03 -2018 |

II. COMPONENTE DIDÁCTICO

2.1. Objetivo

Al finalizar la sesión, los niños y las niñas serán capaces de enriquecer las relaciones sociales, solicitar y ofrecer ayuda, aprender a resolver los problemas que surjan con los demás y pedir ayuda cuando lo necesite.

2.2. Contenido

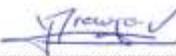
Conocimiento	Capacidades	Actitudes
CONVIVE RESPETÁNDOSE A SÍ MISMO Y A LOS DEMÁS	- Incluye a sus compañeros en los juegos y actividades que realiza.	Responde adecuadamente cuando otros niños/as se dirigen a él o ella de manera amable y correcta

2.3. Secuencia didáctica

MOMENTOS	ESTRATEGIA DIDÁCTICA	MEDIOS	TIEMPO
	Los niños escuchan la canción de la tortuga.	Canción	15 Minutos
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> - Se interroga: - ¿Les gusto la música? ¿Cómo es una tortuga? <p>Luego se genera el conflicto cognitivo mediante las interrogantes:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Cuándo necesitamos ayuda a quien le pedimos? - ¿Cómo ayudamos a nuestros amigos? 	preguntas	

<p>PROCESO</p>	<p>- Se anuncia el propósito de la clase. Desarrollo: este juego puede ser realizado en la sala de psicomotricidad. El “caparazón” será una gran colchoneta de gimnasio. Según el tamaño de la colchoneta, se dividirá a las niñas en grupos de cuatro a diez. Los niños se colocan a cuatro patas, cubiertos por la “concha de tortuga”. Sin agarrarla, tienen que intentar moverla en una dirección o hacerla recorrer un itinerario determinado. Si los niños no se organizan y cada uno va a lo suyo, la tortuga acabará en el suelo. Pronto se darán cuenta de que es necesario cooperar para moverla con cierta soltura.</p>	<p>Música colchoneta</p> <p>-</p>	<p>20 Minutos</p>
<p>SALIDA</p>	<ul style="list-style-type: none"> • La docente evalúa los aprendizajes a través de una lista de cotejo <p>Los niños reflexionan sobre sus aprendizajes a través de una ficha de metacognición</p> <p>Evaluación</p> <ul style="list-style-type: none"> - Responde a las interrogantes: - ¿Qué hicimos?, ¿Cómo lo hicimos?, ¿Cómo nos sentimos?, ¿En qué fallamos?, ¿Cómo lo podemos mejorar? 	<p>Ficha</p>	<p>10 Minutos</p>


LUCIANO CIRILO, Felicia
Profesora de Aula
DNI: 41084053


ARAUJO VEGA, Yenny
Investigadora



**JUEGOS COOPERATIVOS COMO ESTRATEGIA PARA
DESARROLLAR LAS HABILIDADES SOCIALES DE NIÑOS Y
NIÑAS DE 04 AÑOS
SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 03**

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1. Institución Educativa	: N° 201 DE RAYÁN, YAUYA
1.2. Nivel Educativo	: Inicial
1.3. Edad	: 4 años
1.4. Área Curricular	: Personal social
1.5. Tema	: Dibujos en equipo
1.6. Duración	: 45 minutos
1.7. Profesora de Aula	: Felicia LUCIANO CIRILO
1.8. Nombre de la investigadora	: Yenny ARAUJO VEGA
1.9. Fecha	: 04 – 04 - 2018

II. COMPONENTE DIDÁCTICO

2.1. Objetivo

Al finalizar la sesión, los niños y las niñas serán capaces de pertenecer a un grupo, enriquecer las relaciones sociales, reconocer los errores y pedir disculpas.

2.2. Contenido

Conocimiento	Capacidades	Actitudes
CONVIVE RESPETÁNDOSE A SÍ MISMO Y A LOS DEMÁS	Interactúa con cada persona, reconociendo que todas son sujetos de derecho y tienen deberes.	- Utiliza expresiones amables para dirigirse a los demás

2.3. Secuencia didáctica

MOMENTOS	ESTRATEGIA DIDÁCTICA	MEDIOS	TIEMPO
	La docente pone una música y los niños bailan en parejas	Canción	15 Minutos
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> - Se interroga: - ¿Les gusto la canción? ¿Cómo se sintieron? <p>Luego se genera el conflicto cognitivo mediante las interrogantes:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Cuándo hacemos algo mal como nos sentimos? - ¿Qué pedimos cuando cometemos un error? 	preguntas	

<p>PROCESO</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Se anuncia el propósito de la clase. - Desarrollo: se hacen equipos de aproximadamente 5 o 6 niños. Estos equipos se forman en fila, un equipo junto al otro, y el primero de cada fila tiene un lápiz. Frente a cada equipo, a unos 7 o 10 metros, se coloca un papelote. El juego comienza cuando el profesor/a nombra un tema, por ejemplo, “la ciudad”, luego el primero de cada fila corre hacia el papel de su equipo con un lápiz en la mano y comienza a dibujar sobre el tema nombrado. Después de unos 10 segundos, el profesor/a gritará “¡Ya!” y los que estaban dibujando corren a entregar el lápiz al segundo de su fila, que rápidamente corre a continuar el dibujo de su equipo. Cuando todos hayan participado, se dará por terminado el juego y se procederá a una votación realizada por los propios niños en donde elegirán el dibujo que más les ha gustado (sin necesidad de que fuese el suyo). 	<p>Lápices papelotes</p>	<p>20 Minutos</p>
<p>SALIDA</p>	<ul style="list-style-type: none"> • La docente evalúa los aprendizajes a través de una lista de cotejo <p>Los niños reflexionan sobre sus aprendizajes a través de una ficha de metacognición</p> <p>Evaluación</p> <ul style="list-style-type: none"> - Responde a las interrogantes: - ¿Qué hicimos?, ¿Cómo lo hicimos?, ¿Cómo nos sentimos?, ¿En qué fallamos?, ¿Cómo lo podemos mejorar? 	<p>Ficha</p>	<p>10 Minutos</p>


 LUCIANO CIRILO, Felicia
 Profesora de Aula
 DNI: 41044053


 ARAUJO VEGA, Yenny
 Investigadora



.....

**JUEGOS COOPERATIVOS COMO ESTRATEGIA PARA
 DESARROLLAR LAS HABILIDADES SOCIALES DE NIÑOS Y
 NIÑAS DE 04 AÑOS
 SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 04**

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. Institución Educativa : N° 201 DE RAYÁN, YAUYA
- 1.2. Nivel Educativo : Inicial
- 1.3. Edad : 4 años
- 1.4. Área Curricular : Personal social
- 1.5. Tema : El Dragón
- 1.6. Duración : 45 minutos
- 1.7. Profesora de Aula : Felicia LUCIANO CIRILO
- 1.8. Nombre de la investigadora : Yenny ARAUJO VEGA
- 1.9. Fecha : 10- 04 -2018

II. COMPONENTE DIDÁCTICO

2.1. Objetivo

Pertenecer a un grupo, enriquecer las relaciones, solicitar y ofrecer ayuda, aprender a resolver los problemas que surjan con los demás, pedir ayuda cuando lo necesite y reconocer los errores y pedir disculpas.

2.2. Contenido

Conocimiento	Capacidades	Actitudes
CONVIVE RESPETÁNDOSE A SÍ MISMO Y A LOS DEMÁS	Interactúa con cada persona, reconociendo que todas son sujetos de derecho y tienen deberes.	-Sabe buscar soluciones efectivas y justas para todos los implicados ante problemas con compañeros.

2.3. Secuencia didáctica

MOMENTOS	ESTRATEGIA DIDÁCTICA	MEDIOS	TIEMPO
	Es escuchan una canción sobre la amistad	Canción	15 Minutos
INICIO	- Se interroga:	preguntas	

	<ul style="list-style-type: none"> - ¿les gusto la canción? ¿Cómo debes comportarse con los amigos? <p>Luego se genera el conflicto cognitivo mediante las interrogantes:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Cómo ayudaremos a nuestros amigos? - ¿Cómo debemos hablarle a nuestros amigos? 		
PROCESO	<p>-Se anuncia el propósito de la clase.</p> <p>- Desarrollo: se divide al grupo en subgrupos de 8 o 7 niños y niñas. El primer niño hará de dragón y el último de cola, llevando un pañuelo colgado en la cintura. La cabeza intentará coger las colas de los demás dragones. Y la cola, ayudada por todo su grupo, intentará no ser cogida. Cuando una sola cola es cogida (se consigue el pañuelo), el dragón al que pertenece el pañuelo se unirá al que le ha cogido la cola, formando así un dragón más largo. El juego terminará cuando todo el grupo forme un único dragón.</p>	Pañuelo	20 Minutos
SALIDA	<ul style="list-style-type: none"> • La docente evalúa los aprendizajes a través de una lista de cotejo <p>Los niños reflexionan sobre sus aprendizajes a través de una ficha de metacognición</p> <p>Evaluación</p> <ul style="list-style-type: none"> - Responde a las interrogantes: - ¿Qué hicimos?, ¿Cómo lo hicimos?, ¿Cómo nos sentimos?, ¿En qué fallamos?, ¿Cómo lo podemos mejorar? 	Ficha	10 Minutos


LUCIANO CIRILO, Felicia
Profesora de Aula
DNI: 41084053


ARAUJO VEGA, Yenny
Investigadora



**JUEGOS COOPERATIVOS COMO ESTRATEGIA PARA
DESARROLLAR LAS HABILIDADES SOCIALES DE NIÑOS Y
NIÑAS DE 04 AÑOS
SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 05**

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1. Institución Educativa	: N° 201 DE RAYÁN, YAUYA
1.2. Nivel Educativo	: Inicial
1.3. Edad	: 4 años
1.4. Área Curricular	: Personal social
1.5. Tema	: El Inquilino
1.6. Duración	: 45 minutos
1.7. Profesora de Aula	: Felicia LUCIANO CIRILO
1.8. Nombre de la investigadora	: Yenny ARAUJO VEGA
1.9. Fecha	: 19- 04 -2018

II. COMPONENTE DIDÁCTICO

2.1. Objetivo

Enriquecer las relaciones sociales, aprender a resolver los problemas que surjan con los demás y pertenecer a un grupo

2.2. Contenido

Conocimiento	Capacidades	Actitudes
CONVIVE RESPETÁNDOSE A SÍ MISMO Y A LOS DEMÁS	Interactúa con cada persona, reconociendo que todas son sujetos de derecho y tienen deberes.	- Cuando tiene problemas con algún compañero sabe ponerse en el lugar del otro y trata de buscar soluciones.

2.3. Secuencia didáctica

MOMENTOS	ESTRATEGIA DIDÁCTICA	MEDIOS	TIEMPO
	La docente pone una música alegre y los niños bailan en parejas	Canción	15 Minutos
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> - Se interroga: - ¿les gusto la canción? ¿Cómo se sintieron? <p>Luego se genera el conflicto cognitivo mediante las interrogantes:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Cómo ayudamos a nuestros amigos cuando están en problema? - ¿Qué pasaría si fuéramos egoístas con nuestros amigos? 	preguntas	

LISTA COTEJO

I. DATOS GENERALES:

1.1 UGEL: Carlos Fermín Fitzcarrald	Lugar: San Luis
1.2 Institución Educativa: N° 201	Lugar: Rayan
1.3 Edad: 04 Años Sección: Única	Fecha: 19-04-2018

II. OBJETIVOS:

Al finalizar la sesión, los niños y las niñas serán capaces de pertenecer a un grupo, enriquecer las relaciones sociales, reconocer los errores y pedir disculpas.

III. CONTENIDO

Estudiantes	Incluye a sus compañeros en los juegos y actividades que realiza.		Responde adecuadamente cuando otros niños/as se dirigen a él o ella de manera amable y correcta		Cuando tiene problemas con algún compañero sabe ponerse en el lugar del otro y trata de buscar soluciones.		Promedio
	si	no	si	no	si	no	
TOTAL							

IV. OBSERVACIONES.

.....

**JUEGOS COOPERATIVOS COMO ESTRATEGIA PARA
DESARROLLAR LAS HABILIDADES SOCIALES DE NIÑOS Y
NIÑAS DE 04 AÑOS
SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 06**

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1. Institución Educativa	: N° 201 DE RAYÁN, YAUYA
1.2. Nivel Educativo	: Inicial
1.3. Edad	: 4 años
1.4. Área Curricular	: Personal social
1.5. Tema	: El aro
1.6. Duración	: 45 minutos
1.7. Profesora de Aula	: Felicia LUCIANO CIRILO
1.8. Nombre de la investigadora	: Yenny ARAUJO VEGA
1.9. Fecha	: 24 - 04 -2018

II. COMPONENTE DIDÁCTICO

2.1. Objetivo

- enriquecer las relaciones sociales, aprender a resolver los problemas que surjan con los demás, pedir ayuda cuando lo necesite y reconocer los errores y pedir disculpas.

2.2. Contenido

Conocimiento	Capacidades	Actitudes
CONVIVE RESPETÁNDOSE A SÍ MISMO Y A LOS DEMÁS	Interactúa con cada persona, reconociendo que todas son sujetos de derecho y tienen deberes.	- Responde adecuadamente cuando alguien quiere entrar en la conversación que mantiene con otro compañero.

2.3. Secuencia didáctica

MOMENTOS	ESTRATEGIA DIDÁCTICA	MEDIOS	TIEMPO
	La docente pone un video sobre la amistad	Canción	15 Minutos
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> - Se interroga: - ¿les gusto el video? ¿Qué es la amistad? <p>Luego se genera el conflicto cognitivo mediante las interrogantes:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Cuándo estamos conversando con nuestros amigos como debemos comportarnos? - ¿Qué pasaría si solo hablamos nosotros y no dejamos que nuestros amigos hablen? 	preguntas	

PROCESO	<ul style="list-style-type: none"> - Se anuncia el propósito de la clase. - Desarrollo: <ul style="list-style-type: none"> ▪ el profesor/a invita a 5 o 6 jugadores a colocarse alrededor de cada aro. Se colocan poniendo los brazos sobre los hombros de los compañeros formando un círculo alrededor del aro, y de forma que el aro quede sobre sus pies. La idea es que han de subir el aro hasta la cabeza, sin ayudarse de las manos, y meter todos los cabezas dentro de él. 	Aro	20 Minutos
SALIDA	<ul style="list-style-type: none"> • La docente evalúa los aprendizajes a través de una lista de cotejo <p>Los niños reflexionan sobre sus aprendizajes a través de una ficha de metacognición</p> <p>Evaluación</p> <ul style="list-style-type: none"> - Responde a las interrogantes: - ¿Qué hicimos?, ¿Cómo lo hicimos?, ¿Cómo nos sentimos?, ¿En qué fallamos?, ¿Cómo lo podemos mejorar? 	Ficha	10 Minutos


LUCIANO CIRILO, Felicia
Profesora de Aula
DNI: 41024053


ARAUIJO VEGA, Yenny
Investigadora



LISTA COTEJO

I. DATOS GENERALES:

1.1.UGEL: Carlos Fermin Fitzcarrald	Lugar: San Luis
1.2.Institución Educativa Inicial	Lugar: Rayan
1.3.Edad: 04 Años	Sección: Única
2018	Fecha: 24- 04 -

II. OBJETIVOS:

Enriquecer las relaciones sociales, aprender a resolver los problemas que surjan con los demás, pedir ayuda cuando lo necesite y reconocer los errores y pedir disculpas.

III. CONTENIDO

Estudiantes	Incluye a sus compañeros en los juegos y actividades que realiza.		Responde adecuadamente cuando otros niños/as se dirigen a él o ella de manera amable y correcta		Responde adecuadamente cuando alguien quiere entrar en la conversación que mantiene con otro compañero..		Promedio
	si	no	si	no	si	no	
TOTAL							

IV. OBSERVACIONES.

.....

**JUEGOS COOPERATIVOS COMO ESTRATEGIA PARA
DESARROLLAR LAS HABILIDADES SOCIALES DE NIÑOS Y
NIÑAS DE 04 AÑOS
SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 07**

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1. Institución Educativa	: N° 201 DE RAYÁN, YAUYA
1.2. Nivel Educativo	: Inicial
1.3. Edad	: 4 años
1.4. Área Curricular	: Personal social
1.5. Tema	: El Jardinero.
1.6. Duración	: 45 minutos
1.7. Profesora de Aula	: Felicia LUCIANO CIRILO
1.8. Nombre de la investigadora	: Yenny ARAUJO VEGA
1.9. Fecha	: 03- 05 -2018

II. COMPONENTE DIDÁCTICO

2.1. Objetivo

- Ser capaz de comprender a los demás. Reconocer sentimientos y emociones ajenos. Respetar los turnos. Reconocer la pertenencia a un grupo.

2.2. Contenido

Conocimiento	Capacidades	Actitudes
CONVIVE RESPETÁNDOSE A SÍ MISMO Y A LOS DEMÁS	Interactúa con cada persona, reconociendo que todas son sujetos de derecho y tienen deberes.	Respetar las cosas y los turnos de los demás.

2.3. Secuencia didáctica

MOMENTOS	ESTRATEGIA DIDÁCTICA	MEDIOS	TIEMPO
	La docente lleva los niños a la resbaladera los niños se resbalan de uno en uno	Canción	15 Minutos
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> - Se interroga: - ¿les gusto la resbaladera? ¿Qué sentimos cuando jugamos en la resbaladera? <p>Luego se genera el conflicto cognitivo mediante las interrogantes:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué pasaría si no respetamos nuestro turno en el juego? - ¿todos jugaríamos igual? 	preguntas	

<p>PROCESO</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Se anuncia el propósito de la clase. - Desarrollo: <ul style="list-style-type: none"> ▪ los niños se sitúan frente a frente a dos metros de distancia aproximadamente, representando los árboles de una avenida. La primera persona que hace de jardinero tiene que situarse en un extremo de la avenida, con los ojos vendados, y tiene que ir en busca de la regadera (u otro objeto), que está al otro lado de la avenida. Este trayecto debe hacerse sin tocar los árboles. Sucesivamente van pasando más jardineras, hasta pasar todo el grupo. 	<p>Una regadera o un objeto que represente una herramienta de jardinería. Algo para tapar los ojos.</p>	<p>20 Minutos</p>
<p>SALIDA</p>	<ul style="list-style-type: none"> • La docente evalúa los aprendizajes a través de una lista de cotejo <p>Los niños reflexionan sobre sus aprendizajes a través de una ficha de metacognición</p> <p>Evaluación</p> <ul style="list-style-type: none"> - Responde a las interrogantes: - ¿Qué hicimos?, ¿Cómo lo hicimos?, ¿Cómo nos sentimos?, ¿En qué fallamos?, ¿Cómo lo podemos mejorar? 	<p>Ficha</p>	<p>10 Minutos</p>


LUCIANO CIRILO, Felicia
Profesora de Aula
DNI: 44684053


ARAUJO VEGA, Yenny
Investigadora



**JUEGOS COOPERATIVOS COMO ESTRATEGIA PARA
DESARROLLAR LAS HABILIDADES SOCIALES DE NIÑOS Y
NIÑAS DE 04 AÑOS
SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 08**

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1. Institución Educativa	: N° 201 DE RAYÁN, YAUYA
1.2. Nivel Educativo	: Inicial
1.3. Edad	: 4 años
1.4. Área Curricular	: Personal social
1.5. Tema	: El Ovillo
1.6. Duración	: 45 minutos
1.7. Profesora de Aula	: Felicia LUCIANO CIRILO
1.8. Nombre de la investigadora	: Yenny ARAUJO VEGA
1.9. Fecha	: 15- 05 -2018

II. COMPONENTE DIDÁCTICO

2.1. Objetivo

- Reconocer sentimientos y emociones ajenos. Respetar los turnos. Reconocer la pertenencia a un grupo. Conseguir objetivos comunes.

2.2. Contenido

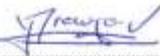
Conocimiento	Capacidades	Actitudes
CONVIVE RESPETÁNDOSE A SÍ MISMO Y A LOS DEMÁS	Interactúa con cada persona, reconociendo que todas son sujetos de derecho y tienen deberes.	. Cuando habla expresa lo que piensa y siente

2.3. Secuencia didáctica

MOMENTOS	ESTRATEGIA DIDÁCTICA	MEDIOS	TIEMPO
	La docente forma un círculo con los niños y escuchan una canción sobre la amistad y el respeto	Canción	15 Minutos
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> - Se interroga: - ¿les gusta la canción? ¿Cómo debemos respetar a nuestros compañeros? Luego se genera el conflicto cognitivo mediante las interrogantes: <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué pasaría si hablamos lo que sentimos acerca de nuestros amigos? - ¿a ustedes les gusta hablar bien de sus amigos? 	preguntas	

<p>PROCESO</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Se anuncia el propósito de la clase. - Desarrollo: <p>Todos los participantes se sientan en círculo. El profesor empieza lanzando el ovillo a alguien sin soltar una punta. Al tiempo que lanza el ovillo dice algo positivo que le guste o valore la persona a la que se lo lanza. Quien recibe el ovillo, agarra el hilo y lanza el ovillo a otra persona. También dice algo que le guste. Así sucesivamente, sin soltar el hilo, para que vayamos tejiendo la telaraña. El juego termina cuando todos hayan cogido el ovillo. .</p>	<p>Ovillo de lana</p>	<p>20 Minutos</p>
<p>SALIDA</p>	<ul style="list-style-type: none"> • La docente evalúa los aprendizajes a través de una lista de cotejo <p>Los niños reflexionan sobre sus aprendizajes a través de una ficha de metacognición</p> <p>Evaluación</p> <ul style="list-style-type: none"> - Responde a las interrogantes: - ¿Qué hicimos?, ¿Cómo lo hicimos?, ¿Cómo nos sentimos?, ¿En qué fallamos?, ¿Cómo lo podemos mejorar? 	<p>Ficha</p>	<p>10 Minutos</p>


 LUCIANO CIRILO, Felicia
 Profesora de Aula
 ONZ: 41684053


 ARAUJO VEGA, Yenny
 Investigadora



**JUEGOS COOPERATIVOS COMO ESTRATEGIA PARA
DESARROLLAR LAS HABILIDADES SOCIALES DE NIÑOS Y
NIÑAS DE 04 AÑOS
SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 09**

I. DATOS INFORMATIVOS

- | | |
|---------------------------------|--------------------------|
| 1.1. Institución Educativa | : N° 201 DE RAYÁN, YAUYA |
| 1.2. Nivel Educativo | : Inicial |
| 1.3. Edad | : 4 años |
| 1.4. Área Curricular | : Personal social |
| 1.5. Tema | : Este es mi amigo |
| 1.6. Duración | : 45 minutos |
| 1.7. Profesora de Aula | : Felicia LUCIANO CIRILO |
| 1.8. Nombre de la investigadora | : Yenny ARAUJO VEGA |
| 1.9. Fecha | : 25- 05 -2018 |

II. COMPONENTE DIDÁCTICO

2.1. Objetivo

- Integración en un grupo y valorar el propio yo

2.2. Contenido

Conocimiento	Capacidades	Actitudes
CONVIVE RESPETÁNDOSE A SÍ MISMO Y A LOS DEMÁS	Interactúa con cada persona, reconociendo que todas son sujetos de derecho y tienen deberes.	. Responde adecuadamente cuando otros niños/as se dirigen a él o ella de manera amable y correcta.

2.3. Secuencia didáctica

MOMENTOS	ESTRATEGIA DIDÁCTICA	MEDIOS	TIEMPO
	La docente pone una música sobre este es mi amigo.	Canción	15 Minutos
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> - Se interroga: - ¿les gusto la música? ¿De qué trato la música? <p>Luego se genera el conflicto cognitivo mediante las interrogantes:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Cómo se llaman nuestros amigos? - ¿conocemos los gustos de nuestros amigos, que juguetes prefieren nuestros amigos? 	preguntas	

<p>PROCESO</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Se anuncia el propósito de la clase. - Desarrollo: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Cada niño presenta a su compañero al resto del grupo, así convertimos algo “mío” en algo de grupo, haciendo piña. Los niños se sientan en círculo con las manos unidas. Uno comienza presentado al compañero con la fórmula “Este es mi amigo.....”, cuando dice el nombre alza la mano de su amigo al aire. Se continúa el juego hasta que todos hayan sido presentados. Hay que procurar que todos los participantes se sientan integrados y aceptados dentro del grupo. 		<p>20 Minutos</p>
<p>SALIDA</p>	<ul style="list-style-type: none"> • La docente evalúa los aprendizajes a través de una lista de cotejo <p>Los niños reflexionan sobre sus aprendizajes a través de una ficha de metacognición</p> <p>Evaluación</p> <ul style="list-style-type: none"> - Responde a las interrogantes: - ¿Qué hicimos?, ¿Cómo lo hicimos?, ¿Cómo nos sentimos?, ¿En qué fallamos?, ¿Cómo lo podemos mejorar? 	<p>Ficha</p>	<p>10 Minutos</p>


LUCIANO CIRILO, Felicia
Profesora de Aula
CNI: 4104053


ARAUJO VEGA, Yenny
Investigadora



**JUEGOS COOPERATIVOS COMO ESTRATEGIA PARA
DESARROLLAR LAS HABILIDADES SOCIALES DE NIÑOS Y
NIÑAS DE 04 AÑOS
SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 10**

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1. Institución Educativa	: N° 201 DE RAYÁN, YAUYA
1.2. Nivel Educativo	: Inicial
1.3. Edad	: 4 años
1.4. Área Curricular	: Personal social
1.5. Tema	: DI PATATA
1.6. Duración	: 45 minutos
1.7. Profesora de Aula	: Felicia LUCIANO CIRILO
1.8. Nombre de la investigadora	: Yenny ARAUJO VEGA
1.9. Fecha	: 29- 05 -2018

II. COMPONENTE DIDÁCTICO

2.1. Objetivo

- aprender a expresar mediante gestos las emociones de alegría, tristeza y enfado.

2.2. Contenido

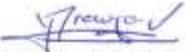
Conocimiento	Capacidades	Actitudes
CONVIVE RESPETÁNDOSE A SÍ MISMO Y A LOS DEMÁS	Interactúa con cada persona, reconociendo que todas son sujetos de derecho y tienen deberes.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Sonríe a los demás en situaciones adecuadas.

2.3. Secuencia didáctica

MOMENTOS	ESTRATEGIA DIDÁCTICA	MEDIOS	TIEMPO
	La docente muestra imágenes de caras, alegres, asustado, tristes, etc.	Siluetas de caras.	15 Minutos
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> - Se interroga: - ¿Cómo están estos rostros? ¿Cómo estamos ahora, tristes, alegres? <p>Luego se genera el conflicto cognitivo mediante las interrogantes:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿cómo mostramos nuestras emociones? - ¿Cuándo nos sentimos molestos rompemos y tiramos las cosas? ¿estará bien ese comportamiento? 	preguntas	

<p>PROCESO</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Se anuncia el propósito de la clase. - Desarrollo: <ul style="list-style-type: none"> ▪ salen los niños de uno en uno. Indicamos al niño que sale a la pizarra qué sentimiento tiene que representar para la foto. Mientras que el niño posa y le hacemos la foto, el resto de la clase ha de adivinar de qué sentimiento se trata. Una vez identificado, preguntamos a los participantes en qué situaciones se encuentran así. Al final, hacemos tres foto a toda la clase, una en la que estén todos tristes, otra en la que estén todos alegres y otra en la que estén todos enfadados. Luego las revelamos y las colgamos en la clase. (también se puede ampliar añadiendo otras emociones como el asco y el miedo, la vergüenza, etc.) 	<p>Una cámara de juguete o real.</p>	<p>20 Minutos</p>
<p>SALIDA</p>	<ul style="list-style-type: none"> • La docente evalúa los aprendizajes a través de una lista de cotejo <p>Los niños reflexionan sobre sus aprendizajes a través de una ficha de metacognición</p> <p>Evaluación</p> <ul style="list-style-type: none"> - Responde a las interrogantes: - ¿Qué hicimos?, ¿Cómo lo hicimos?, ¿Cómo nos sentimos?, ¿En qué fallamos?, ¿Cómo lo podemos mejorar? 	<p>Ficha</p>	<p>10 Minutos</p>


LUCIANO CIRILO, Felicia
Profesora de Aula
DNI: 41084053


ARAUJO VEGA, Yenny
Investigadora







