

UNIVERSIDAD SAN PEDRO
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
PROGRAMA DE ESTUDIOS DE EDUCACIÓN
PRIMARIA



**Juego cooperativo en habilidades sociales en niños de
segundo de primaria Institución Educativa 20478
Barranca 2018**

**Tesis Para Obtener el Título Profesional de Licenciado en
Educación Primaria**

Autor:

Aguilar Aquino, Miguel Ángel

Asesor:

Bada Quispe, Octavio

CODIGO ORCID: 0000-0002-7105-1660

Barranca- Perú

2018

1. PALABRAS CLAVE:

TEMA	<i>Habilidades Sociales-Juegos Cooperativos</i>
ESPECIALIDAD	Education

KEYWORD:

TOPIC	Social Skills-Cooperative Games
SPECIALTY	Expresión Oral

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

líneas de investigación	Área	Sub Área	Disciplina
Teoría y métodos educativos	Ciencias Sociales	Ciencias de la Educación	Educación General

2. TÍTULO:

JUEGO COOPERATIVO EN HABILIDADES SOCIALES EN NIÑOS DE
SEGUNDO DE PRIMARIA I.E 20478 BARRANCA 2018

TITLE:

COOPERATIVE GAME IN SOCIAL SKILLS IN CHILDREN OF
SECONDARY PRIMARY I.E 20478 BARRANCA 2018

.

3. RESUMEN

El presente trabajo de investigación titulado: “Juego Cooperativo en Habilidades Sociales en Niños de Segundo de Primaria I.E 20478 Barranca”, se enfoca en cómo los docentes de los diversos colegios presentan propuestas de juegos cooperativos para poder desarrollar las habilidades sociales en sus estudiantes.

Los docentes debemos tener conocimiento en cómo las habilidades sociales se desarrollan en los estudiantes, y cuál es la edad propicia para poder aplicarlas y optimizar el juego cooperativo dentro del aula. El tipo de investigación fue pre experimental. La población utilizada para este trabajo fue de 17 estudiantes del segundo grado de primaria de la mencionada I.E. A su vez, estos mismos 17 estudiantes también constituyen la muestra. Mientas que el instrumento usado fue la ficha de observación. Se demostró que el juego cooperativo mejoró las habilidades sociales en los niños de segundo grado de primaria de la I.E. 20478 - Barranca 2018.

4. ABSTRACT

The present research work entitled: "Cooperative Play in Social Skills in Second Primary Children I.E 20478 Barranca", focuses on how teachers from various schools present proposals for cooperative games to develop social skills in their students. Teachers must have knowledge of how social skills are developed in students, and what is the right age to be able to apply them and optimize cooperative play in the classroom. The type of research was pre-experimental. The population used for this work was 17 students of the second grade of primary school of the aforementioned I.E. In turn, these same 17 students also make up the sample. You lie that the instrument used was the observation card. Cooperative play was shown to improve social skills in second grade children of the I.E. 20478 - Barranca 2018.

ÍNDICE

1. PALABRAS CLAVE	ii
2. TITULO	iii
3. RESUMEN	iv
4. ABSTRACT	v
5. INTRODUCCION	
5.1. ANTECEDENTES Y FUNDAMENTACIÓN CIENTÍFICA	1
5.1.1. Antecedentes	1
5.1.2. Fundamentación Científica	9
5.2. JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN	58
5.3. PROBLEMA	59
5.4. CONCEPTUACIÓN Y OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES	
Conceptuación de Variables	60
Operacionalización de Variables	60
5.5. HIPÓTESIS	61
5.6. OBJETIVOS	61
6. METODOLOGÍA	62
6.1. Tipo y Diseño de la Investigación	62
6.2. Población y Muestra	63
6.3. Técnicas e instrumentos de la investigación	63
7. PROCESAMIENTO Y ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN	63
8. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS	64
9. ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS	71
10. CONCLUSIONES Y SUGERENCIAS	76
11. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	78

5. INTRODUCCIÓN:

5.1 Antecedentes y Fundamentación Científica.

5.1.1. Antecedentes:

Jiménez (2016) presentó un trabajo denominado “Autoestima y Relaciones Interpersonales en sujetos adictos a Internet” para la Universidad Central de Venezuela. El diseño del mismo fue no experimental y de tipo descriptivo. La muestra utilizada fue de 40 estudiantes. Se llegó a la conclusión de que las relaciones interpersonales de las personas que tienen cierta adicción al internet suelen ser inestables y dependen de otros. La mayoría de encuestados no consideran las necesidades de otro.

A su vez, Alva y Ramírez (2017) presentaron el trabajo “Programa de actividades Lúdicas para mejorar la socialización en los niños de 0 a 3 años del Wawa Wasi Clementina Peralta de Acuña del distrito de Huanchaco – Trujillo” 2017. El trabajo tuvo una muestra de 30 niños de 3 años de edad. El tipo de investigación fue cuantitativo con un diseño pre experimental. Se llegó a la conclusión que en toda actividad hubo participación grupal de todos los niños en donde socializaron mejor e intercambiaron sus experiencias, utilizando diversas dinámicas grupales para mejorar la cooperación y solidaridad entre todos.

Alcívar (2016), en el estudio sobre aprendizaje cooperativo y el rendimiento académico de los alumnos, cuyo objetivo se basó en el análisis de la influencia de la enseñanza cooperativa en aprovechamiento académico de los alumnos, quien estudio las dimensiones de aprendizaje cooperativo: objetivos, fases, condiciones y de rendimiento académico: tipos, factores y habilidades sociales, en este trabajo utilizó la investigación de campo y bibliográfica. Se aplicó una encuesta a 36 alumnos y a 6 docentes que laboran en la institución obteniendo información relevante la cual confirmó que si existe predisposición por parte del estudiante con la interesa de aprender y por parte del docente en enseñar por medio del uso de técnicas de trabajo cooperativo, pero estas resultan ineficaces, por lo que se logró deducir que los profesores a pesar de utilizar estas metodologías no están siendo aplicadas correctamente, dejando vacíos y no cumpliendo las expectativas en los alumnos. Se recomendó proponer el diseño de una guía metodológica basadas en técnicas didácticas en el aprendizaje

cooperativo para impulsar un aprendizaje significativo y mejor rendimiento académico.

A su vez, Salamanca (2014) en su análisis sobre el desarrollo de habilidades sociales en niños y niñas de grado 0 a través del juego arriba lo siguiente: los niños por diferentes posturas se allan sumergido en un entorno de violencia o en un estado de maltrato se logra generar en ellos un aprendizaje social importante para su vida y para el grupo en donde se relaciona, por medio de acciones beneficiosas de hacer vida social, es sumamente sustancial brindar al juego la representación del correcto uso y la relevancia que tiene como transformación de aprendizajes en las niñas y niños durante los primeros ciclos de crecimiento por que mediante ello se obtiene un desarrollo múltiple de destrezas en el nivel cognitiva, social, corporal y comunicativo, al usar el juego como un método de aprendizaje en los niños de edad preescolar ayuda a desplegar procesos de vida social y nexos que confortan una relación interpersonales y obtienen aprendizajes a la altura social, potencia al estudiante en la posibilidad de manifestar lo que siente y piensa de ejecutar y hacer obedecer acuerdos también del respeto de uno mismo y los que lo rodean, logran desarrollar la comunicación y resolver problemas como habilidad social un sustento elemental en la interrelación y socializar con los de más, desarrolla la habilidad social de solución de problemas desde la edad preescolar consigue generar en los alumnos a discernir sobre sus actos, tomando en consideración la consecuencia de sus acciones de una manera apropiada de solución de problemas, siendo una particularidad propia de interacción entre un grupo de personas, es factible hacer una actividad innovadora con un método llamativo e importante para el estudiante es así que se sientan constantemente motivados al aprender, produciendo cambio individual y grupal que se reflejan en proceso personal, familiar y escolar, el trabajo escolar que se realiza con los niños se obtiene lograr aportar a su vida se obtiene aprendizajes que trascienden al colegio y se fortalece al aplicarse en el medio familiar.

Finalmente Coronel (2016) y su trabajo “La práctica del juego, Infantil en los niños de 6 años de edad de la sección “Azul” de la I.E. N° 411 / Mx– P “Falso Paquisha” de la ciudad de Cutervo. Tuvo una muestra de 24 niños de 5 años de edad. El tipo de investigación fue cuantitativo y con diseño descriptivo. Llegando a la conclusión que la prácticas de juegos independientes disminuyó ya que prefieren

jugar en compañía. Además, se pudo detectar muchas alterciones en el lenguaje y que fueron superando de manera progresiva.

5.1.2. Fundamentación científica:

De acuerdo con Vigotsky, L. (s/f) el juego es una actividad social en donde la cooperación con otros niños permite adquirir papeles complementarios del propio. El autor considera al juego como una construcción social que interactúa con otros, y que se aprende jugando.

Para Gross, K. (1902), el juego es un conjunto de acciones que tiene el ser humano en su vida que le conllevan a realizar actividades con el fin de llegar a la maduración que no pueda alcanzar en la niñez y que le sirva de preparación para toda su vida.

Esto significa que la actividad del niño se relaciona con el mundo que lo rodea y es capaz de asimilar contenidos de carácter social y cultural, formas pensar, de comunicarse, etc. la orientación de la misma puede ser directa o indirecta ya sea en la familia o en la escuela. Además, se indica que el aprendizaje es el centro del desarrollo humano, en especial las funciones psicológicas y el lenguaje; y por lo tanto se concluye que la inteligencia es un producto social.

Según Baquero, R. (1997) el juego viene a ser un tipo de respuesta frente a una tensión provocada por situaciones específicas; por eso el juego hace frente a esa tensión. La imaginación del niño ayuda a liberar esas tensiones. El niño puede observar una cosa pero actúa sin miedo a lo que ve.

Para De Zubiría, J. (1998) la escuela es la encargada de enseñar principalmente a pensar, ya que el pensar ayuda en la vida a actuar. Para esto se necesita organizar materias escolares con el fin de que su asimilación sea la correcta y que los niños tengan la capacidad de desarrollar su formación creadora.

Teoría de las inteligencias múltiples:

Gardner, H. (1998) define a la inteligencia como las habilidades o capacidades que tiene el ser humano y en donde tiene la capacidad de resolver diversos problemas.

De acuerdo con Gardner, H. (1998) la inteligencia es un don que nace con el ser humano y que puede ser heredado. A su vez, define al origen de la inteligencia a la raíz biológica y que es producto de la interacción del ser humano con el ambiente en donde vive. El autor también estudió las habilidades de una persona y clasificó la inteligencia en ocho grupos:

- **La inteligencia interpersonal.** Cuando el ser humano se relaciona con los demás e interacciona.
- **La inteligencia intrapersonal.** Cuando la persona desarrolla el conocimiento de sí mismo.
- **La inteligencia lingüística.** Cuando se usa el lenguaje en todas sus expresiones.
- **La inteligencia musical.** Es la capacidad de manifestarse a través de la música.
- **La inteligencia lógico – matemática.** Cuando se tiene la capacidad de resolver problemas matemáticos y razonar de manera lógica.
- **La inteligencia corporal.** Es la capacidad del ser humano de expresar sus emociones o sentimientos a través del cuerpo.
- **La inteligencia espacial.** Cuando la persona percibe su entorno visual y puede transformarlo.
- **La inteligencia naturalista.** Cuando la persona estudia los elementos que tiene la naturaleza. Por ejemplo: plantas, animales, cosas.

La teoría de Bruner sobre los juegos infantiles

Según Bruner, J. (1977), el juego es una actividad que permite comunicarse a las personas de manera espontánea y así expresar sus conocimientos mientras se diviertan y viven la experiencia de estar juntos. Además, el autor añade que cuando un adulto participa de un juego no lo perjudica, por el contrario, lo enriquece.

Los juegos que analizó Bruner estuvieron enfocados en las habilidades motrices y en el manejo de las capacidades. A su vez concluyó que el manejo de los instrumentos

musicales ayuda a potenciar la capacidad cognitiva mucho más que el método de la observación.

Es por eso que siempre se han hecho diversos estudios acerca del juego y cómo éste influye en las habilidades y destrezas cognitivas del niño, y cómo desarrolla su innovación y la fluidez verbal.

Teoría del Desarrollo Cognitivo de Piaget.

Según Piaget, J. (1969) el juego es la capacidad del ser humano de asimilar diversas situaciones, especialmente en la infancia en donde el niño utiliza los juegos para describir la realidad con esquemas que él mismo crea. Cuando un niño aprende juegos nuevos desarrolla nuevos conceptos, y considera al juego como un fenómeno que poco a poco va decreciendo a medida que el niño crece y adopta nuevas capacidades y conocimientos que le permiten ver la realidad de una manera más real.

Siguiendo esta teoría se puede aplicar a todo niño que participe en juegos lúdicos con el fin de mejorar sus capacidades cognitivas, ya que serán componentes importantes en el juego y con su total participación podrán adquirir nuevos conocimientos, los cuales se irán incrementando a medida que el niño desarrolle en la vida.

Definición de Juegos Cooperativos.

De acuerdo con Brown, M. (1998) los juegos cooperativos son aquellos juegos que brindan alegría y felicidad sin perjudicar a los demás. Es decir, no hay perdedores ni ganadores.

Además, el autor considera que este tipo de juegos promueve la integración y la promoción de los valores.

En resumen, el autor concluye que si al ser humano se le quiere inculcar los valores y el respeto hacia los demás, las personas que lo hagan también deben ser coherentes con dichos valores.

Cuando se hable de la relación docente – alumno se debe de tener mucho cuidado al momento de transmitir los mensajes ya que es muy a menudo que se transmitan enseñanzas de la vida cotidiana; por ejemplo: no robar, no pelear, no mentir, etc.

Todo niño no es competitivo por naturaleza, como se creía antes, sino que desde muy pequeños ellos aprenden actividades que demanden relacionarse socialmente y comportamientos cooperativos.

El autor también destaca que el ser humano en situaciones cooperativas y que se da cuenta que la resolución de las mismas es el resultado del trabajo de todos.

Teorías sobre el juego

De acuerdo con Moreno, A. (2002) existen 4 principales teorías acerca del juego:

✓ **Teoría del excedente energético.**

Descrita por Spencer, H. (1855) y que sostiene que el juego nace como la consecuencia del exceso de energía que tiene en el cuerpo el ser humano. Spencer también sostiene que el niño consume ese excedente de energía cuando juega, siendo la actividad más importante en sus momentos libres.

✓ **Teoría del pre ejercicio**

Gross, K. (2004) sostiene que en la niñez la persona se prepara para ciertos juegos y roles determinados. Además, añade que los seres humanos tienen cierto interés de observar a los niños en sus primeros juegos, los cuales demuestran cierta interacción en el entorno social. Al inicio el adulto dirige un juego pero a medida que el tiempo transcurre el niño es quien lo dirige; los papeles se invierten y el niño sorprende al adulto interactuando con otros seres humanos o con objetos.

✓ **Teoría de la recapitulación**

Esta teoría fue descrita por Hall, J. (1904), y en la cual el autor sostiene que el ser humano adopta una postura biogenética, concluyendo que el juego es el resultado de un comportamiento ontogenético que recoge diversos aspectos del desarrollo genético.

✓ **Teoría de la relajación**

Esta teoría fue propuesta por Lazarus, R. (1969) y sostiene que los juegos se basan principalmente en canciones infantiles, cuentos de hadas, etc. Para el autor un juego es una actividad que sirve para relajarse y para recargar energías para consumirlas en actividades cotidianas

El autor también añade que el juego es una actividad dedicada al descanso, el cual tiene la característica de ser activa, y en donde se alterna el trabajo y el juego. Favoreciendo así el sistema nervioso central.

Para Lazarus un juego no desgasta a la persona, sino al contrario, es una relajación producto de la fatiga obtenida por realizar otras actividades.

Clasificación del juego

Según Moreno, A. (2002) el juego se clasifica en 5 tipos. Los cuales son:

a) Juego funcional o de acción

El juego funcional por lo general aparece en los 2 primeros años de vida ser humano, mucho antes que aparezca la capacidad de pensar. El niño de a pocos realiza diversas actividades que están dentro del juego funcional. Este tipo de juegos no tiene reglas ni normas, los realiza por puro placer.

En los primeros 9 meses del humano va experimentando con su propio cuerpo y va descubriendo nuevas sensaciones. Por ejemplo: mete el dedo a la boca, conoce su mano, sus piernas; y de a pocos va introduciendo objetos a su juego; es decir, agarra objetos, los golpea, los lanza, los ubica en un determinado espacio, etc.

Deval, J. (1994) sostiene que el juego funcional solamente aparece en los 2 primeros años de vida, después de eso ya no. Luego de ese tiempo irán apareciendo otros juegos que acompañarán al niño por el resto de vida, por ejemplo: montar bicicleta o ir a una fiesta.

b) Juego de construcción

De acuerdo con Moreno, A. (2002) en esta etapa de la vida aparecen diversos juegos de construcción. Un juego de construcción viene a ser toda manipulación de objetos

con la finalidad de crear algo en la imaginación del niño. El niño es quien crea, cambia, rediseña diversos recursos con el objetivo de crear un instrumento correcto.

Muchos autores han descrito sobre este tipo de juego y coinciden que se mantiene activo durante todo el desarrollo del ser humano, sin un edad específica.

c) Juego simbólico

Según Huizinga, J. (1972) el juego simbólico es la forma como se conoce la realidad que nos rodea y en donde el niño debe de aprender a vivir.

Cuando el niño cumple 2 años, nace la idea emergente de aprender a jugar nuevas cosas, llamado “juego simbólico” o “representacional”. Este juego predomina en la fase pre operacional (según Piaget, J.) y es la actividad con más frecuencia que un niño realiza entre los 2 y 7 años. En esta etapa predomina el proceso de asimilación, en donde los niños expresan sus emociones y habilidades con el fin de modificar su realidad.

Un juego simbólico puede ser grupal o individual y tener diversos niveles de complejidad. Este tipo de juego evoluciona de tal manera que el niño hace uso de objetos o partes de su cuerpo para demostrar algún aspecto de la realidad. Además, el niño

Finalmente el autor concluye que por excelencia, el juego proporciona placer. Es una fuente que brinda expresión y creatividad.

d) Juego de reglas

Cuando el niño llega a los 7 años comienza a experimentar juegos de características sociales, en donde se relaciona y comparte roles con otros niños. Estos niños comparten un mismo ambiente de juego, mismos materiales, y las reglas tienen un papel principal ya que cada participante tendrá que asumirlas conociendo los parámetros y límites del juego.

De acuerdo con Ortega, G. (1992) los juegos de reglas representan variaciones en cuanto a su estructura física o social. Entre los 2 y 5 años el niño tiene las reglas que provienen de su exterior, en donde no hay ganadores ni perdedores. Pero los juegos de reglas ayudan a que un niño tenga una idea sobre lo que es el orden y el respeto; además, lo ayudan a que se integre a la sociedad ya que muchos los tipos de juegos de reglas son colectivos y tienen la necesidad de interactuar con otros niños

A esta edad el niño ya tiene más conocimiento acerca de la realidad y ya es capaz de construir sus propias ideas y pensamientos con su familia y amigos; es por eso

que conforme se van involucrando en los juegos, estos se hacen más colectivos y con menos libertades. Aquí nacen las reglas que deben cumplir.

El juego cambia totalmente, se quedan de lado los juegos de la infancia y se cambia por juegos más sociables en donde tenga que interactuar con otros niños, con el fin de que pueda seguir creciendo y aprendiendo. Los juegos poseen reglas, como en una organización, y con normas de convivencia que vienen desde la antigüedad.

Piaget, J. (1969) define a estos juegos como aquellos juegos que dan inicio a lo que cada niño propone o define sus responsabilidades. Al inicio pueden ser imitadas de los adultos, pero poco a poco nacen nuevas normas de convivencia. Gracias a estas reglas el niño aprende a interactuar con otros niños y a respetar las reglas con el objetivo de llegar a un interés.

e) Juego cooperativo

Los juegos cooperativos son los juegos más complejos visto desde el ámbito social. El niño interactúa con otros niños pero de manera organizada, se distribuyen roles y tareas antes de jugar. Este tipo de juego se sostiene en reglas que el niño va aprendiendo a lo largo del juego.

Estos juegos buscan reducir la agresividad entre los niños, promocionando la sensibilización y la solidaridad. Además, estos juegos acercan a la naturaleza y buscan que todos participen. Los niños juegan con otros niños y no contra otros niños; juegan para vencer los desafíos, y no para vencer a los demás.

De acuerdo con Orlick, T. (1998) se necesitan aplicar ciertos experimentos y diversos estudios para determinar cuáles son los efectos de los juegos cooperativos y cuáles son las influencias sobre los niños. Además, el autor realizó una investigación con 73 niños de 5 años de edad, las cuales dividió en dos grupos: a uno les aplicó juegos cooperativos y al otro grupo les aplicó juegos tradicionales.

A su vez Johnson, D., Johnson, R. & Stanne, M. (2000) hicieron un análisis en donde estudiaron las múltiples conclusiones que llegaron investigadores

especializados sobre la aplicación de juegos cooperativos, llegando a la conclusión de lo siguiente:

- Cooperar con otros niños eleva la productividad y rendimiento, en comparación al esfuerzo individual.
- La cooperación lleva al niño a utilizar su razonamiento a un nivel más alto.
- Permite una mayor relación e interacción entre los niños.

Finalmente Ruiz, F. (2005) sostiene que un juego cooperativo tiene una gran cantidad de creatividad en los niños, ayudando a estos a solucionar sus conflictos y disfrutar al máximo de su programa de juegos.

Habilidades Sociales.

Definición de habilidades sociales

Para Gissero (2000), es el conjunto de respuestas verbales y no verbales determinadas por el entorno o situación específica, donde un individuo interpersonalmente expresa sus sentimientos, necesidades, opiniones, preferencias o derechos sin ansiedad excesiva y de manera no aversiva, respetando a los demás, consiguiendo el auto reforzamiento y la probabilidad de conseguir refuerzo externo.

Por su parte las habilidades sociales para Caballo, es un conjunto de comportamientos expresados en un ambiente interpersonal que refleja los juicios, aspiraciones, sentimientos, cualidades o derechos de la persona de un modo apropiado al medio, venerando a su vez lo de los demás, y que en general soluciona problemas de un escenario inmediato, mientras disminuye la posibilidad de futuros problemas (2007).

En cambio, Goldstein, Sprafkin, Gershaw y Klein, manifiestan que estas habilidades permiten al ser humano tener una existencia positiva y agradable a nivel propio como interpersonal, ya que son destrezas y conductas

aprendidas; donde su ausencia conllevaría a una limitada competencia social. (1989).

Asimismo para Monjas, (...) son conductas necesarias para interactuar y relacionarse con sus pares y adultos, efectiva y recíprocamente satisfactoria. Se requiere tener específicas destrezas para accionar competentemente una labor interpersonal (1999).

En cuanto, Combs y Slaby (1977), aluden a estas destrezas como la capacidad para tener que ver con el entorno social de manera explícita, donde es aceptada colectivamente y propicia para los otros. (Citado en Peñafiel y Serrano, 2010. p. 9).

Finalmente Ruiz (2006), menciona que estas destrezas están relacionadas con el gobierno de las emociones, con la comunicación abierta, con el saber cuándo actuar y cuando hablar y, con la aceptación de los demás; basando todo, en una expresión cognitiva, conductual y emocional. Entonces, sería la capacidad para enfrentar las situaciones cotidianas con educación y franqueza.

Entonces podemos entender a estas habilidades como la manifestación de conductas orales y corporales que la persona realiza de forma apropiada a través de la interrelación con otras. Respetando y aceptando sus propias ideas, opiniones, emociones, etc., y respetando las mismas en los demás. Todo esto lleva al sujeto, a tener una vida personal e interpersonal satisfactoria acorde al contexto social en donde se encuentra y en base a sus diferentes roles que desempeña.

Enfoques de las habilidades sociales

A. Enfoque de Gismo

Gismo (2000) señala a los años 30`s como el origen histórico de su pesquisa, en la cual, se basó en diversas investigaciones realizadas por ilustres de la época para elaborar su escala.

Según Phillips (1985), numerosos autores en Psicología Social estudiaban en diversos aspectos la conducta social en infantes, que en el presente, conforman las habilidades sociales. Para ello, se menciona a Williams (1935), quien estudió en los niños el desarrollo social, identificando lo que hoy en día es nombrada asertividad. Al igual,

Murphy et al. (1937), sostienen que los niños pueden diferenciar la asertividad social y la asertividad social molesta y ofensiva. Y con Jack (1934), quien plantea que la conducta social en infantes se dirigen a aspectos internos, rezagando su entorno exterior, según el enfoque mentalista que acogió en sus estudios con preescolares.

Ulteriormente, la investigación sobre estas destrezas, surgieron de diversas guisas:

- La primera: referido al estudio de la acción nerviosa prior de Salter (1949), prorrogado por Wolpe (1958) quien utiliza la palabra “asertivo”. Posteriormente, en los años 70`s el auge del tema en cuanto a la modificación de conducta es cuantiosa. En el cual, se explora el comportamiento asertivo y se investiga los tratamientos para reducir el déficit de estas habilidades. Entre los estudios, está el primer libro dedicado a este término. (Lazarus, 1971 citado en Gismero, 2000).
- La segunda: Zigler y Philips (1960, 1961, 1962, 1964), son los estudios que desde la Psicología Social refieren a la “Competencia Social”, en donde observaron e investigaron en adultos, que a mayor competencia social previa, menor era la duración y tasa de recaída del internamiento de los pacientes en el hospital, (Citado por Gismero, 2000).
- La tercera: se ubica en los 50`s donde se aumentó la atención y practica de estas habilidades en la Psicología Laboral y Social (Likert, 1961). No obstante, hubo interés mayor en la de educación (Dunkin y Bidle, 1974), evidenciándose según Gil y Sarria (1985), en la Microenseñaza (práctica de habilidades prescindibles para docentes). Por lo tanto, debido al importante valor del autoconcepto, la autoestima y el rendimiento académico, se exploraron y elaboraron académicamente, cursos en destrezas sociales para párvulos (Michelson et al., 1997).

Por otro lado, Furnham (1985) refiere que las investigaciones de las habilidades en Estados Unidos e Inglaterra se iniciaron distintamente (aludido en Gismero, 2000):

En los “United States” la ejecución de estas destrezas se encuentran fuertemente arraigada al campo de la Psicología clínica y, en Inglaterra y Europa, en la Psicología Ocupacional y la Psicología Social. (p. 555).

Y en América, según la evolución en orden creciente de los términos, fueron de la siguiente forma: personalidad excitatoria, luego nombrada

conducta asertiva y posteriormente la llamaron efectividad personal, libertad emocional, competitividad personal hasta llegar al término de habilidad social como es conocido en Inglaterra, Wolpe (1958 susodicho en Caballo, 2007).

Finalmente, Gismero plantea seis componentes en su modelo de habilidades sociales, enfocado al desarrollo de una apropiada interrelación con los pares, con el sexo opuesto y con los adultos.

Lo mencionado anteriormente, nos permite referir que la asertividad toma un papel muy importante para la expresión de conductas verbales y no verbales apropiadas, tanto para la misma persona quien la ejecuta, como para a quienes se van dirigidas.

B. Teoría del aprendizaje social

Bandura (1986), afirma que las concepciones que la persona tiene de sí mismo y su entorno, se desarrollan y se observan mediante la experiencia directa, la experiencia vicaria, juicios externos y por conocimientos previos.

A su vez, Bandura (1974, citado en Núñez, 2016) hace diferencia al aprendizaje por observación e imitación, puesto que la persona no solo aparenta conductas, sino también, asimila patrones de cómo actuar en determinado contexto, analizando los escenarios; para luego ser ejecutadas cuando sea oportuno y considere necesario. Asimismo, el autor concuerda con Rotter (1954), quien señala que las expectativas de éxito o fracaso se desarrollan en base a las experiencias sociales, por lo tanto un individuo desarrollará una perspectiva positiva de éxito cuando experimentó directamente, y es capaz de operar con una interacción social eficazmente. Por lo que el modelo sostiene, que el comportamiento es fruto de la interrelación de sucesos personales y situacionales. (p. 33).

Por otro lado, esta teoría plantea dos modelos para describir la inhabilidad social:

1. Modelo de déficit: cuando el sujeto carece de las habilidades y conductas que demanda el entorno social por falta de reforzamiento, de estimulación, de oportunidades de aprendizaje o de modelos apropiados.
2. Modelo de interferencia o déficit de ejecución: cuando interfieren variables como creencias irracionales, carencia para solucionar problemas, ansiedad, etc., están vinculados cuando la persona tiene precisas habilidades, pero no

sabe cómo utilizarlas; debido a componentes cognitivos, afectivos y/o cinéticos que obstruyen su práctica. (Bandura, 1986).

En conclusión podemos mencionar, que la teoría mencionada se enfoca en la interacción que tiene la persona en el proceso de aprendizaje y entorno dentro de un contexto determinado, mediante la observación o instrucción directa y adherida por reforzamientos y castigos.

C. Teoría de Vicente Caballo

Mediante esta teoría, Caballo (1996) propone tres componentes para argumentar las habilidades sociales:

- Conductual: se refieren a las conductas más aceptadas como afecto, el iniciar y mantener una conversación, hacer o aceptar cumplidos, hacer o rechazar peticiones, entre otras acciones que se presentan a nivel de la interrelación (Nicasio, 1998).
- Situacional: referido aquí, a los numerosos roles personales que establecen ciertos comportamientos sociales, al ambiente físico y contextual en el que se desarrolla dicha interacción.
- Personal: son los aspectos cognitivos o encubiertos que se movilizan antes o durante el proceso de la interacción social en las personas. Siendo los componentes conductuales, cognitivos, emocionales y fisiológicos, parte de las habilidades sociales según (Caballo, 1996).

Ante lo mencionado, se puede inferir que las dimensiones están inmersas en una interacción, no existe una jerarquía en su ejecución y pueden ser desarrolladas en la persona.

D. Enfoque de Goldstein

Mediante su teoría, Goldstein, Sprafkin y Gershaw (1989) en una investigación previa, basan la estructura de aprendizaje de habilidades en adolescentes agrupándolas en 6 áreas:

1. Primeras habilidades sociales: se refiere a auscultar, empezar y llevar un diálogo, hacer interrogaciones, dar las gracias, felicitarse y expresar cortesía.

2. Habilidades sociales avanzadas: implica pedir ayuda, participar, dar y seguir instrucciones, disculparse y persuadir a otros.
3. Habilidades relacionadas con los sentimientos: incluye comprender, expresarse y comprenderse a uno mismo y a los demás, afrontar la ira de los demás, expresar afecto, abordar los miedos y la recompensa personal.
4. Habilidades alternativas a la agresión: saber solicitar autorización, colaborar, ayudar a los semejantes, negociar, tener control, resguardar los propios derechos, etc.
5. Habilidades para hacer frente al estrés: estas consisten en formular y contestar una queja, mostrar deportividad posterior a un juego, solucionar el apocamiento, etc.
6. Habilidades de planificación: se refiere a la toma de decisiones, identificar la raíz de un obstáculo, establecer metas, desarrollar sus propias destrezas, recolectar información, resolver problemas según su importancia y enfocarse en las tareas.

En conclusión, nos permite inferir que estas destrezas pueden ser aprendidas y desarrolladas en una persona o grupos de personas, para que así, su ejecución o desenvolvimiento sean adecuadas en un contexto determinado.

Dimensiones de las habilidades sociales

A partir del modelo que se ha adoptado, Gismero señala que las habilidades sociales están conformadas por seis dimensiones:

1. Autoexpresión de situaciones sociales (ASS): cuando una persona tiene desarrollado esta dimensión, indica que posee destreza en las interacciones, puede hacer preguntas y expresa sus sentimientos y opiniones; porque es la facultad para desenvolverse espontáneamente en diversas ocasiones sociales, sedes oficiales, trabajo, bazares, grupos y tertulias.
2. Defensa de los propios derechos como consumidor (DPDCC): cuando esta capacidad esta desarrolla, el sujeto tiene acciones asertivas en cuanto a no permitir que alguien haga cola en secreto o que vaya a la tienda, pedirle a la gente silencio cuando parlotea en el cine, pedir

rebajas, devolver artículos defectuosos, etc. En otras palabras, se refiere a la emisión de comportamientos asertivos ante desconocidos en protección de nuestros derechos en escenarios de uso.

3. Expresión de enfado o disconformidad (EED): un nivel óptimo, indica la facultad de emitir enojo o emociones negativas legítimas y/o disconformidades con los demás, expresar diferencias y el elegir enmudecer lo que le incomoda a uno, con el fin de evitar conflictos posibles con otros, incluidos núcleo primario y amical.
4. Decir no y cortar interacciones (DNCI): manifiesta un aspecto de la afirmación, el punto clave es lograr esta dimensión a corto o largo plazo, y no quieres que continúe. Aquí, la persona puede reducir la interacción con los vendedores, los amigos que quieren continuar dialogando o aquellos con los que no se quiere seguir saliendo o mantener relaciones con ellos, y no suministrar algo cuando no nos gusta realizarlo.
5. Hacer peticiones (HP): desarrollado este componente, el sujeto es capaz de formular peticiones a otros de algo que ansiamos, como el pedirle un favor o que restituya algo que le prestamos; o en medios de uso (establecimiento de comida, bodegas, etc.).
6. Iniciar interacciones positivas con el sexo opuesto (IIPSO): cuando tenemos desarrollada esta dimensión, se tiene facilidad o ánimo para encabezar interacciones con el género contrario y para decir naturalmente lo que nos agrada del mismo. Es decir, es la capacidad de iniciar una conversación basada en la comunicación activa, solicitar citas, etc., y poder elogiar, felicitar o hablar de manera espontánea con nuestras personas atractivas (2000).

No obstante, para Ballester & Gil (2002), las habilidades sociales básicas están conformadas por:

1. Hacer cumplidos y aceptar cumplidos: cuando la persona sabe fortalecerse y recibir apoyo social. Sin embargo, es importante saber aceptarlos, pues puede considerarse un desprecio, porque puede entenderse como una falta de interés por las opiniones de otros.

2. Hacer peticiones y rechazar peticiones: se refiere a expresar deseos y/o necesidades claras y suficientes, que tienden a obtener nuestros beneficios. Además, saber decir no correctamente puede crear una impresión de control sobre las interacciones y tener un impacto positivo en nuestra autoestima.
3. Expresar desagrado admitido y aceptar críticas de otros: manifiesta la capacidad para expresar quejas de modo apropiado, evitando así, expresiones frustrantes o enojo y, estar abiertos a los demás, haciéndonos más flexibles.
4. Iniciar, mantener y finalizar conversaciones: es una herramienta fundamental para con los demás y se refiere a saber cómo tener una conversación apropiadamente desde el inicio hasta el final, como vía que facilita un intercambio satisfactorio.
5. Expresar propias opiniones y/o defender los derechos: aluden a los aspectos, en relación al nivel de desarrollo y madurez cognitiva; al igual que la capacidad de analizar el entorno, apreciar las diversas opciones y expresarla de un modo correcto, cuando se haya encontrado la más adecuada.
6. Disculparse o admitir ignorancia: aquí se refiere a que en ocasiones, herimos a otros con nuestras palabras o conductas sin quererlo, pero es comprensible y normal.

Entonces, podemos decir que estas destrezas están vinculadas estrechamente con la asertividad que una persona posee para relacionarse con otras. Esta asertividad, permitirá que el sujeto no dañe los derechos de los demás y, permitirá a la vez, que los demás no dañen sus propios derechos.

Rangos de las habilidades sociales

Según Gismero (2000, adaptado por Ruiz, 2006) el índice global de niveles de habilidades sociales se ha mejorado con la ayuda de percentiles:

- La persona podría tener un nivel de BAJAS habilidades sociales si obtiene un PC de 25 o por debajo del mismo.

- Si obtiene un percentil entre 26 y 74, la persona se ubicará en el nivel MEDIO.
- Y si el sujeto tiene como resultado un percentil de 75 o más, se ubicará en ALTO rango de habilidades sociales.

Habilidades sociales y educación

Hoy en día, estas habilidades se han convertido en fuente clave para el ámbito escolar. Su importancia, radica en la enseñanza emocional que deberían tener los estudiantes para desenvolverse adecuadamente en su entorno.

En el actual contexto, el ámbito escolar se enfoca como objeto de formación y transmisión de conocimientos, donde la enseñanza académica se relaciona con el éxito escolar, abandonando su deber socializador, ofrecida con la familia y colectividad recíprocamente (Buey y Varela, 2009).

Asimismo, La Federación de Enseñanza de CC.OO. de Andalucía, declara que las habilidades competentes de interacción social desde el ámbito educativo, no se enseñan sistemática y activamente. La escuela, se centrada en la transmisión de valores y lleva todos sus recursos a los aspectos intelectuales para el éxito académico, abandonando de alguna manera, una enseñanza emocional sistemática.

Del mismo modo, dejan a disposición y criterio de cada educador dichas habilidades interpersonales, que varias son descuidadas e ignoradas, creando así, un *oculto vitae*. Todo, refiere a que las habilidades sociales son un aspecto olvidado y una asignatura pendiente en el currículo psicoeducativo para pro del estudiante (2009).

Así como se evidencian en diversas investigaciones sobre las habilidades sociales, pues señalan que estas, están asociadas con el logro formativo. Potencializar y desarrollar las destrezas en el plantel, podría favorecer el progreso de la intelecto social, liderazgo y fundamentalmente, en su día a día. Los púberes con estas destrezas son más triunfantes frente a sus semejantes con menor competencia, en incrementar positivas actitudes en el ámbito académico. (Dowswell y Chessor, 2014; Zsolnai y Kasik, 2014).

Por otro lado, La Federación señala lo fundamental que es el conocimiento y utilización de las habilidades sociales por parte del profesional de la educación. La cual, obtendrá como consecuencia los siguientes beneficios:

- El profesor o docente, será capaz de contribuir en sus estudiantes, habilidades necesarias y adecuadas para comportarse socialmente.
- Las habilidades sociales en su practicar, propiciará que el profesional en educación tenga la posibilidad de mantener una actitud comunicativa, logre afrontar eficazmente los conflictos existentes en el aula y simultáneamente con el resto de profesionales o colegas en su ámbito de trabajo.
- Esta práctica de habilidades sociales, favorecería un mejor clima social del centro y reduce la probabilidad de existencia de conflictos o dificultades entre los diferentes grupos (2009).

Así como lo manifiestan Monjas y González (1998), las habilidades sociales no mejoran por una instrucción informal o una simple observación, sino se requiere una instrucción directa. Una competencia social conveniente en la edad escolar, se ha relacionado con un buen rendimiento académico y una buena adaptación social. Es necesario por lo tanto, que el entrenamiento y la enseñanza de estas habilidades se inserten sistemáticamente en los currículos. Todo esto implica, que el área obtenga los mismos planes, estrategias de progreso y evaluación que las demás. Haciendo imprescindible que los profesionales de la educación, sepan y pongan en práctica estas habilidades sociales.

Finalmente, se reafirma lo expuesto líneas atrás por Monjas y Gonzáles (2000), sobre el valor de estas destrezas en el salón:

- a) La responsabilidad es continua y coordinada para la enseñanza y aprendizaje de las habilidades sociales y, su labor recae en la familia e institución educativa.
- b) La administración educativa debe abordar las destrezas interpersonales, promover su exploración, implementar programas permanentes de formación docente, entre otras estrategias.

- c) La formación en habilidades sociales del profesorado y profesionales de la educación es importante, debido a que no solo generara un beneficio y competencia para los educandos, sino también, para la vida personal y profesional de los implicados en el ambiente educacional.
- d) La ubicación de estas habilidades en el currículo es ineludible y oportuno, donde se imparta directamente su enseñanza y explique las intenciones formativas al respecto.

Entonces, podemos decir que estas destrezas en el contexto educativo son engranes fundamentales; porque en la actualidad no solo es necesario que los estudiantes respondan académicamente, sino también, que posean habilidades competentes que les permita tener un adecuado desenvolvimiento en su entorno. En otras palabras, los estudiantes necesitan una enseñanza no solo académica, sino también emocional, para así generar, un oportuno bienestar psicológico.

5.2. Justificación de la Investigación:

Actualmente los valores morales y sociales están dentro de una crisis, gracias al individualismo y la falta de solidaridad. Es por eso que se presenta este trabajo e investigar sobre los juegos cooperativos en los estudiantes, ya que desde el nivel primaria los niños deben estar relacionados con los valores, como: la responsabilidad, la solidaridad, el compañerismo, el trabajo en equipo, etc.

Como se sabe, la finalidad del la educación primaria es que el niño socialize; por eso, tener nuevas habilidades sociales debe ser el gran trabajo de los colegios, no solamente en parte teórica y en contenido, sino que el alumno debe aprender de manera específica una nueva habilidad en diferentes áreas y con distintas actividades.

La actividad lúdica es su propia posibilidad de acción y por lo tanto, su medio privilegiado de expresión, a través de la cual logrará construir diversos conocimientos.

Además, facilita una mayor tolerancia al error y evita frustraciones, ya que permite modificar la realidad, mediante la representación de un juego.

Teniendo en cuenta lo expresado, se considera que los juegos cooperativos ofrecen, dadas las características, un recurso para desarrollar habilidades sociales de un modo significativo.

La presente investigación ofrece aportes a nivel teórico, ya que realiza un estudio de las diferentes conceptualizaciones del juego, profundizando sobre el juego cooperativo y la evolución del concepto a lo largo de los años. Este acercamiento teórico permite conocer qué habilidades sociales son promovidas por el juego cooperativo, lo que posteriormente sirvió de sustento a la aplicación de un programa de juegos cooperativos para el desarrollo de habilidades sociales aplicadas a nivel práctico.

A nivel metodológico esta investigación, organiza, propone y establece un programa de juegos, al respecto presento la metodología, el rol del educando y del educador así como sus lineamientos de acción.

A nivel práctico se aplicó a un grupo de niños y niñas una selección de juegos cooperativos que se orienten al incremento de las habilidades sociales y se logró un mejor desarrollo de las habilidades sociales, las cuales repercuten en su relación entre el grupo.

5.3. Problema:

Desde tiempos antiguos el ser humano siempre ha tenido la necesidad de expresar sus ideas, emociones, pensamientos, etc., haciendo uso de ciertos recursos o técnicas, ya sea de forma oral o escrita, y que muchas veces y sin darse cuenta el individuo se vale de un aspecto muy importante, que es la expresión corporal.

Desde la antigüedad el hombre ha transmitido una serie de mensajes, los mismos que han permitido expresar sentimientos, pensamientos y diversos estados de ánimo.

En las instituciones educativas del nivel primaria los niños muchas veces realizan sus aprendizajes a través de los juegos de manera cooperativa y que en gran medida han sido dejado de lado por los docentes. La I.E. N° 20478- Barranca ha sufrido este problema, ya que se enseñó o no tienen conocimiento de desarrollar las habilidades sociales durante el desarrollo de sus aprendizajes; por ende nos hemos propuesto de alguna manera solucionar dicho problema, con la oportuna aplicación y debida utilización de estos importantes juegos en sus actividades de aprendizaje significativo; por ello me he planteado la siguiente interrogante:

¿ De qué manera el juego cooperativo desarrolla las habilidades sociales en niños y niñas del segundo grado de primaria en la Institución Educativa N° 20478 – Barranca?

5.4. Conceptualización y Operacionalización de Variables:

5.4.1 Conceptualización:

A. Variable Independiente:

Juegos cooperativos: Los juegos cooperativos vienen a ser actividades que ayudan a los estudiantes a asumir diversos comportamientos. La finalidad de estos juegos es que los estudiantes vivan experiencias con el lenguaje del interlocutor y con situaciones comunicativas. Es importante que la persona se ubique en lugar de otro para darse cuenta de las ideas de los demás y de demostrar su respeto.

B. Variable Dependiente:

Habilidades Sociales: Las habilidades sociales es el conjunto de hábitos que tiene una persona. Dichos hábitos pueden ser comportamientos o emociones que le permiten mejorar sus relaciones con otras personas, y que brinda una sensación de hacer bien las cosas.

5.4.2. Matriz de operacionalización de variables:

VARIABLES	DIMENSIÓN	INDICADORES	INSTRUMENTOS
INDEPENDIENTE JUEGO COOPERATIVOS	Reglas y Normas	- Seguimiento de indicaciones. - Cumplimiento de reglas.	Ficha de observación
	Responsabilidad en la ejecución del juego.	- Participación e iniciativa. - Cumplimiento de roles. - Actitud cooperativa.	
DEPENDIENTE: HABILIDADES	Habilidades relacionadas a los sentimientos	- Enfrentarse al enfado de los demás. - Comprender los sentimientos de los demás. - Expresar sus	Ficha de observación
	- Habilidades alternativas a la agresión.	- Compartir los juegos con sus compañeros. - Ayudar a sus compañeros.	

5.5. Hipótesis:

H₁. El juego cooperativo como promotor de habilidades sociales en los alumnos del segundo de primaria de la I.E.I. N° 20478 – Barranca 2018.

H₀. El juego cooperativo no promueve habilidades sociales en los alumnos del segundo de primaria de la I.E.I. N° 20478 – Barranca 2018.

5.6. Objetivos:

5.6.1. Objetivo General:

Determinar que el juego cooperativo desarrolla las habilidades sociales en los niños y niñas del segundo de primaria de la I.E.I. N° 20478 – Barranca 2018.

5.6.2. Objetivos específicos:

5.6.2.1. Diagnosticar el nivel de habilidades sociales de los niños y niñas del segundo de primaria de la I.E.I. N° 20478 – Barranca 2018

5.6.2.2. Diseñar y aplicar el juego cooperativo para mejorar la socialización de los niños y niñas del segundo de primaria de la I.E.I. N° 20478 – Barranca 2018

5.6.2.3. Analizar el juego cooperativo teniendo en cuenta los datos estadísticos del pre test y pos test

6. METODOLOGÍA.

a. Tipo de Investigación:

De acuerdo al criterio de la orientación que se le da al estudio por parte del investigador constituye una investigación aplicada.

Se concluyó que el tipo sea pre-experimental, ya que permitirá indagar el nivel en que se encuentra los estudiantes de cinco años en sus aprendizajes significativo de la matemática y a partir de ellos tomar decisiones para la adecuada aplicación de los juegos cooperativos.

b. Diseño de investigación:

El diseño es experimental con Pre-Test y Post-Test que tiene un solo grupo, y cuyo diagrama es el siguiente:

$$GE = O_1 \quad X \quad O_2$$

G.E : Grupo experimental.

O₁ : Pre -Test o medición de entrada.

X : Taller de canto.

O₂ : Post -Test o medición de salida.

6.1. Población y Muestra.

La población fue de 17 estudiantes del segundo grado de educación Primaria de la I.E. Mientras que la muestra estuvo conformada por esos mismos 17 alumnos.

DISTRIBUCION DE LA POBLACION ESTUDIANTIL DE LA IE 20478 BARRANCA

VARÓN	%	MUJERES	%	TOTAL	%
9	53	8	47	17	100

Fuente: Información de la Dirección de la institución educativa.

6.2. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.

Para este trabajo se aplicó la ficha de observación, ya que permitió determinar y evaluar la eficacia de los juegos cooperativos. Esta ficha tiene 10 ítems y se aplicará en el pre test y en el post test.

6.3 Técnicas e instrumentos de investigación:

a. Sobre las elaboración y validación de los instrumentos

▪ Con respecto a la elaboración

Se tuvo que estructurar formatos de hojas de códigos, matrices de categorización de datos, las fichas de observación con sus respectivas escalas en base a los indicadores que deberían medir. En la formulación de cada Ficha de observación se tendrá en cuenta los siguientes aspectos:

- ✓ Coherencia entre los indicadores, dimensiones y las variables de estudio; precisando de manera objetiva la información a recoger y al orden de obtención.
- ✓ Formulación de los indicadores de acuerdo a los objetivos de la investigación, de tal modo que garanticen la anotación de las respuestas que aseguren la obtención de la información requerida.
- ✓ Redacción en forma clara y precisa las instrucciones respectivas.
- ✓ Determinación adecuada de las características de los formatos para cada tipo de instrumento (forma, tamaño, material y estilo).
- ✓ Coherencia entre las técnicas y los instrumentos de recolección de datos.
- ✓ Uso correcto del enfoque textual y gramatical en la construcción del discurso; así como los interlineados, títulos, subtítulos para asegurar una lectura y una comprensión adecuada del contenido de los instrumentos.

▪ Con respecto a la validación de los instrumentos

Para validar los instrumentos se tuvo en cuenta la opinión del juicio de expertos.

- **Sobre la aplicación de los instrumentos**

- ✓ Se aplicó dentro de un cronograma previamente establecido.

6.4. Procedimientos para el tratamiento y ordenamiento de la información

- Se revisó la información recolectada gracias a los instrumentos.
- Los datos obtenidos se convierten en números, conforme a los instrumentos utilizados por los docentes y estudiantes.
- Los test se organizaron de acuerdo a las frecuencias absolutas, relativas, porcentuales, sus desviaciones, organizados de acuerdo a escalas cuantitativas.
- Los resultados se obtuvieron de manera manual y mediante una computadora, y se tabularán de manera ordenada siguiendo un criterio de tabulación.
- La información se presentó mediante gráficos, para tener una mejor representación visual.

6.5 Procesamiento y análisis de la información:

Se utilizaron gráficos y tablas estadísticas.

RESULTADOS

Indicador N° 1:

Seguimiento de indicaciones al momento del juego.

Tabla N° 1

PRE TEST

		Frecuencia	Porcentaj	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Valido	Nunca	12	71%	71	71
	Casi Siempre	3	18%	18	88
	Siempre	2	12%	12	100
TOTAL		17	100%	100	

POST TEST

		Frecuencia	Porcentaj	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Valido	Nunca	5	29%	29	29
	Casi Siempre	3	18%	18	47
	Siempre	9	53%	53	100
		17	100%	100	

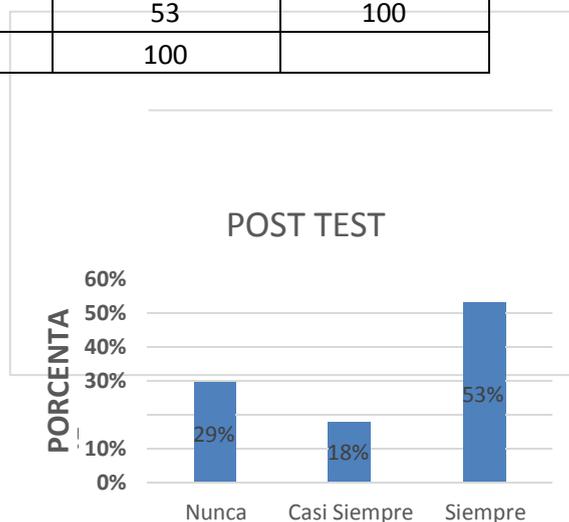
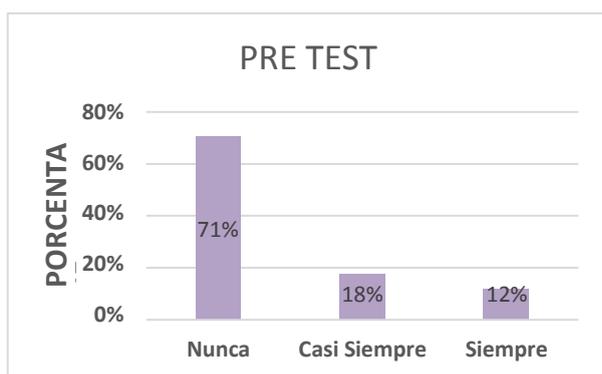


Figura 1:

En la tabla N°1, el **71%** de los estudiantes nunca siguen las indicaciones al momento del juego y el **19%** casi siempre siguen las indicaciones, mientras que el **12%** siempre siguen las indicaciones. En el post test el **29%** nunca siguen las indicaciones, el **18%** casi siempre y el **65%** siempre siguen las indicaciones del juego.

Indicador N° 2:
Cumplen las reglas durante el juego.

Tabla N° 2

		PRE TEST			
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Valido	Nunca	10	59%	59	59
	Casi Siempre	4	24%	24	82
	Siempre	3	18%	18	100
	TOTAL	17	100%	100	

		POS TEST			
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Valido	Nunca	4	24%	24	24
	Casi Siempre	5	29%	29	53
	Siempre	8	47%	47	100
	TOTAL	17	100%	100	

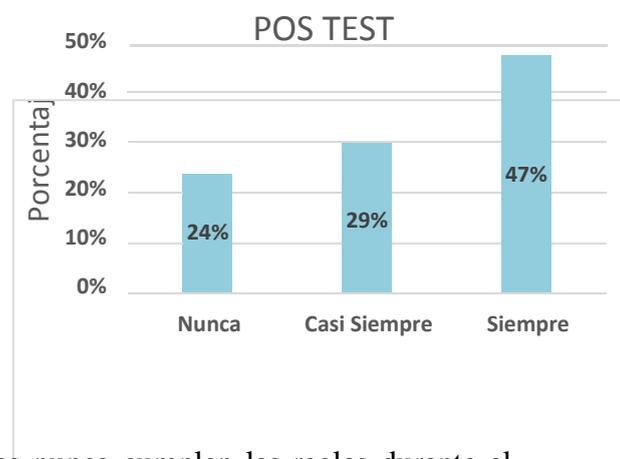
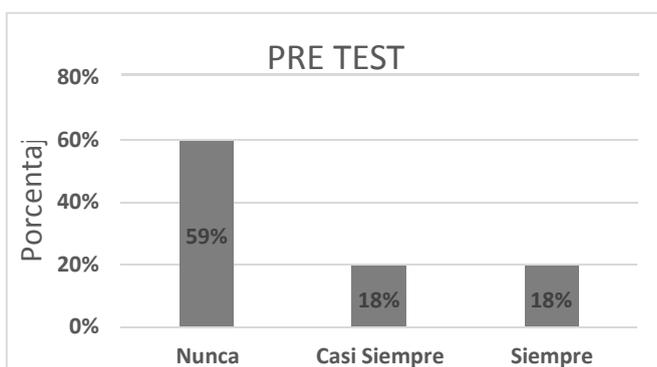


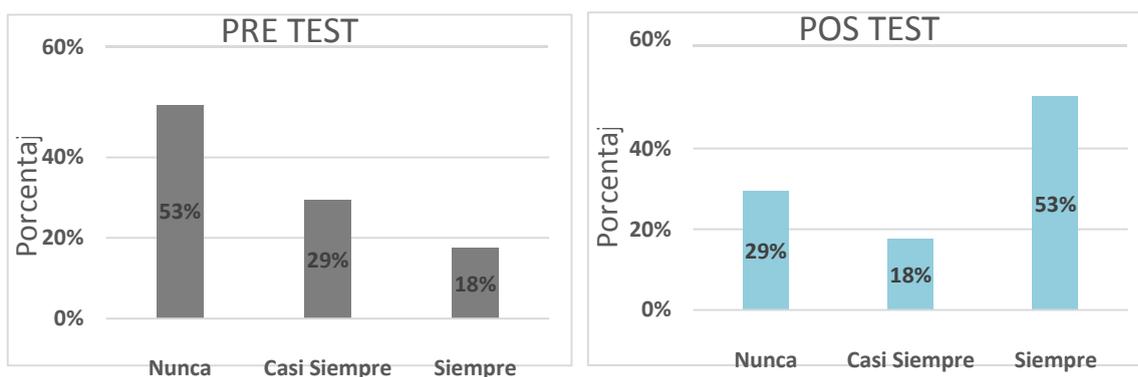
Figura 2

En la tabla N° 2, el 59% de los estudiantes nunca cumplen las reglas durante el juego, el 18% casi siempre y el 18% siempre cumplen las reglas durante el juego. Sin embargo en el pos test el 24% cumplen las reglas durante el juego, el 29% casi siempre y el 47% siempre cumplen las reglas durante el juego. Significa que en el primer gráfico la mayoría nunca y casi siempre cumplen las reglas durante el juego; mientras que en el segundo gráfico, la mayoría cumplen las reglas durante el juego

Indicador N° 3:*Participa y muestra iniciativa en la ejecución de los juegos.***Tabla N° 3**

		PRE TEST			
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Valido	Nunca	9	53	53	53
	Casi Siempre	5	29	29	82
	Siempre	3	18	18	100
	TOTAL	17	100	100	

		POS TEST			
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Valido	Nunca	5	29	29	29
	Casi Siempre	3	18	18	47
	Siempre	9	53	53	100
	TOTAL	17	100	100	

**Figura 3**

Según la tabla N° 03, el 53% de los estudiantes participan ni muestran iniciativa, el 29% casi siempre y el 18% siempre participan y muestran iniciativa. Sin embargo en el pos test sólo el 29% nunca participan ni muestran iniciativa, el 18% casi siempre y el 53% siempre participan y muestran iniciativa.

Indicador N° 4:

Cumple los roles asignados durante el juego

Tabla N° 4

PRE TEST					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Valido	Nunca	8	47	47	47
	Casi Siempre	5	29	29	76
	Siempre	4	24	24	100
	TOTAL	17	100	100	

POS TEST					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Valido	Nunca	0	0	0	0
	Casi Siempre	6	35	35	35
	Siempre	11	65	65	100
	TOTAL	17	100	100	

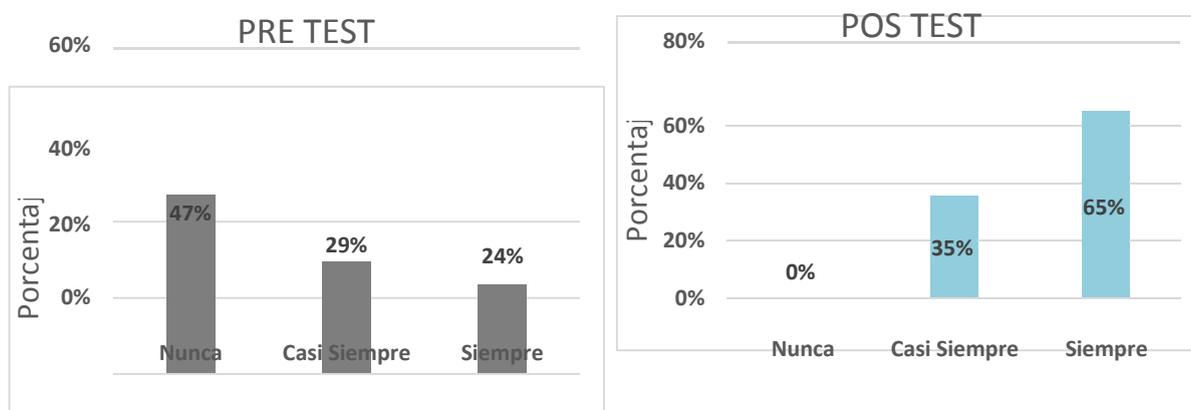


Figura 4

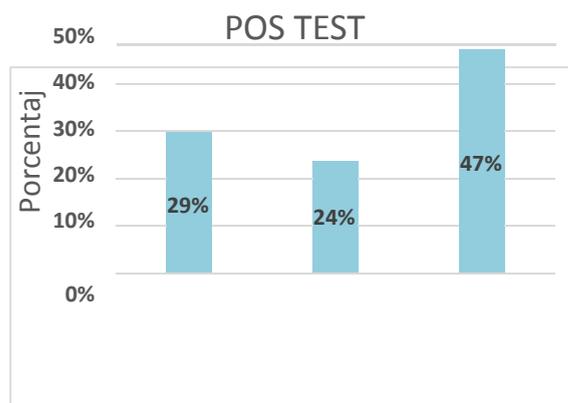
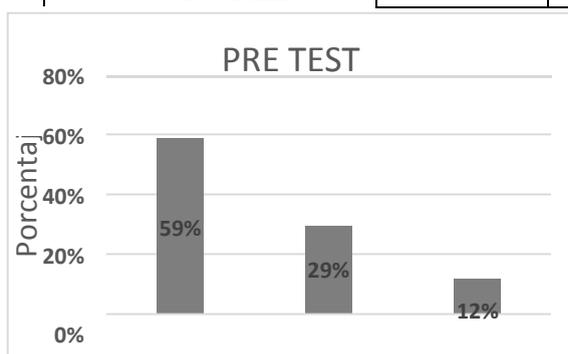
De acuerdo a la tabla N° 04, el 47% de los estudiantes nunca cumplen el rol asignado durante el juego, el 29% casi siempre y 24% cumplen el rol asignado. Sin embargo en el Pos test el 35% casi siempre cumplen el rol asignado durante el juego y el 65% siempre. Se infiere que en el primer gráfico la mayoría de estudiantes nunca y casi siempre cumplen el rol asignado durante el juego; mientras que en el segundo gráfico la mayoría de estudiantes siempre cumplen el rol asignado durante el juego; evidenciándose una mejora muy significativa en el cumplimiento del rol asignado durante el juego.

Indicador N° 5:*Muestra actitudes cooperativas durante el juego***Tabla N° 5****PRE TEST**

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Valido	Nunca	10	59	59	59
	Casi Siempre	5	29	29	88
	Siempre	2	12	12	100
	TOTAL	17	100	100	

POS TEST

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Valido	Nunca	5	29	29	29
	Casi Siempre	4	24	24	53
	Siempre	8	47	47	100
	TOTAL	17	100	100	

**Figura 5**

Según la tabla N°5, el 59% de estudiantes nunca muestran actitudes cooperativas durante el juego, el 29% casi y el 12% siempre. En el post test, el 24% casi siempre identifican sus cualidades y el 47% siempre. Se define que en el post test la mayoría de los estudiantes mejora siempre sus cualidades, demostrando una mejor práctica y el reconocer sus habilidades.

Indicador N° 6:

Se enfrenta al enfado de los demás

Tabla N° 6

		PRE TEST			
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Valido	Nunca	11	65	65	65
	Casi Siempre	3	18	18	82
	Siempre	3	18	18	100
	TOTAL	17	100	100	

		POS TEST			
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Valido	Nunca	4	24	24	24
	Casi Siempre	3	18	18	41
	Siempre	10	59	59	100
	TOTAL	17	100	100	

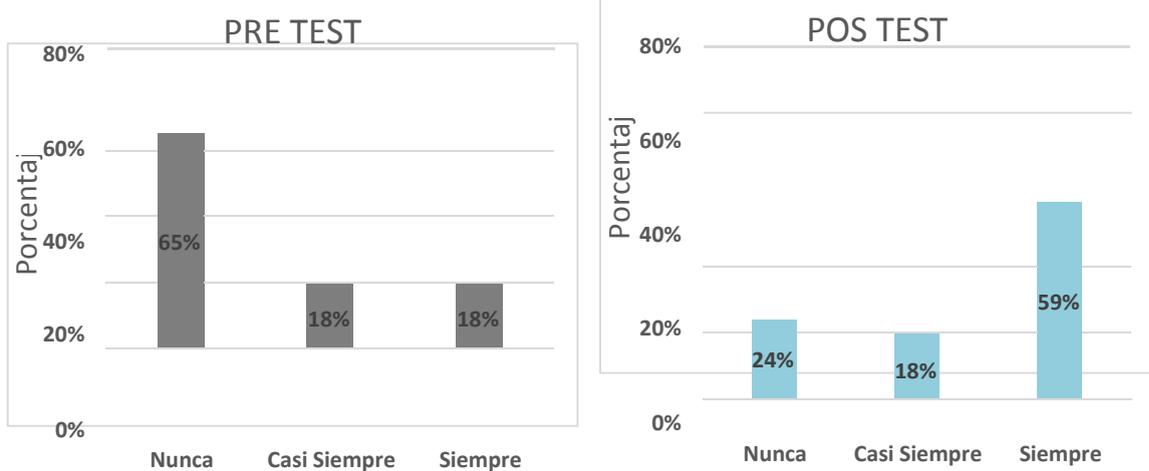


Figura 6:

En la tabla N°6, el 65% de estudiantes nunca se enfrentan al enfado de los demás, el 18% casi siempre y el 18% siempre se enfrentan al enfado de los demás. Mientras tanto en el pos test el 24% nunca, el 18% casi siempre y el 59% siempre se enfrentan al enfado de los demás. Se concluye que en el primer gráfico la mayoría estudiantes nunca y casi siempre se enfrentan al enfado de los demás; mientras que en el segundo gráfico la mayoría se observa que la mayoría de estudiantes siempre se enfrentan al enfado de los demás.

Indicador N° 7:

Expresa sus pensamientos, sentimientos y emociones con soltura

Tabla N° 7

		PRE TEST			
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Valido	Nunca	9	53	53	53
	Casi Siempre	5	29	29	82
	Siempre	3	18	18	100
	TOTAL	17	100	100	

		POS TEST			
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Valido	Nunca	2	12	12	12
	Casi Siempre	4	24	24	35
	Siempre	11	65	65	100
	TOTAL	17	100	100	

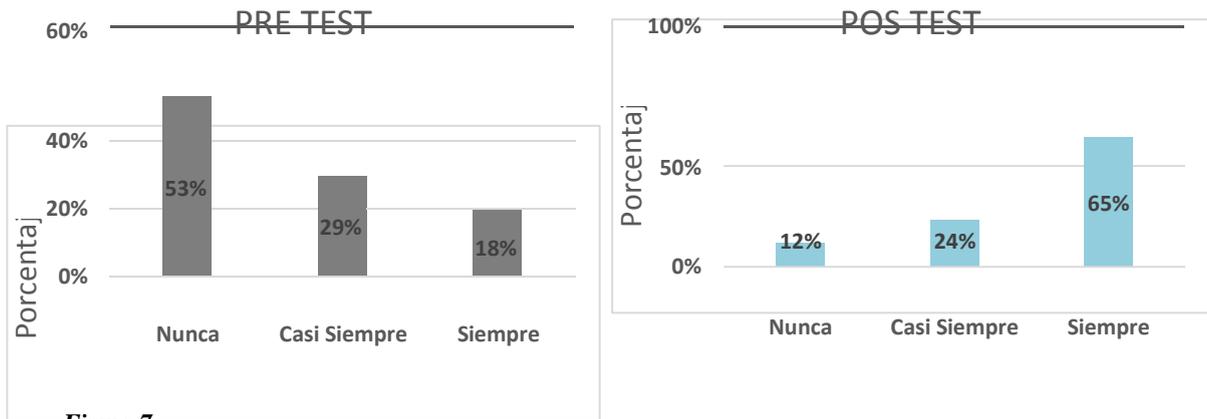


Figura 7

Según la tabla N°7, el 53% de estudiantes nunca expresan sus pensamientos, sentimientos y emociones con soltura, el 29% casi siempre y el 18% siempre. Se deduce que la mayoría de estudiantes en el primer gráfico nunca y casi siempre expresan sus pensamientos, sentimientos y emociones; mientras que en el segundo gráfico la mayoría de estudiantes siempre lo hacen.

Indicador N° 8:

Comprende los sentimientos de los demás.

Tabla N° 8

		PRE TEST			
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Valido	Nunca	10	59	59	59
	Casi Siempre	4	24	24	82
	Siempre	3	18	18	100
	TOTAL	17	100	100	

		POS TEST			
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Valido	Nunca	2	12	12	12
	Casi Siempre	3	18	18	29
	Siempre	12	71	71	100
	TOTAL	17	100	100	

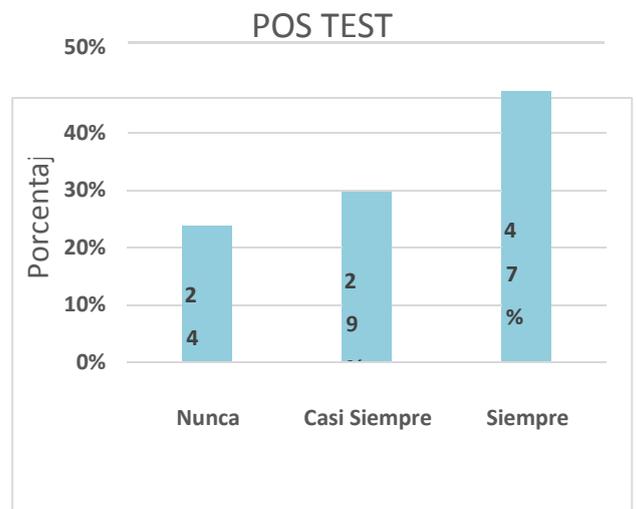
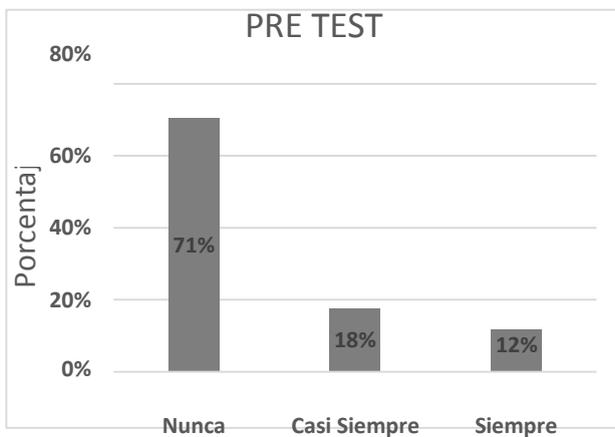


Figura 8

De acuerdo a la tabla N°8, el 71% de estudiantes nunca comprenden los sentimientos de los demás, el 18% casi siempre y el 12% siempre lo hacen. Mientras que en el pos test el 24% nunca comprenden los sentimientos d los demás, el 29% casi siempre y el 47% siempre comprenden los sentimientos de los demás. En efecto se puede inferir que la mayoría de estudiantes en el primer gráfico nunca y casi siempre comprenden los sentimientos de los demás, mientras que en el segundo gráfico la mayoría de estudiantes siempre comprenden los sentimientos de los demás.

Indicador N° 9:
Comparte el juego con sus compañeros.

Tabla N° 9

PRE TEST					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Valido	Nunca	12	71	71	71
	Casi Siempre	2	12	12	82
	Siempre	3	18	18	100
	TOTAL	17	100	100	

POS TEST					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Valido	Nunca	4	24	24	24
	Casi Siempre	5	29	29	53
	Siempre	8	47	47	100
	TOTAL	17	100	100	

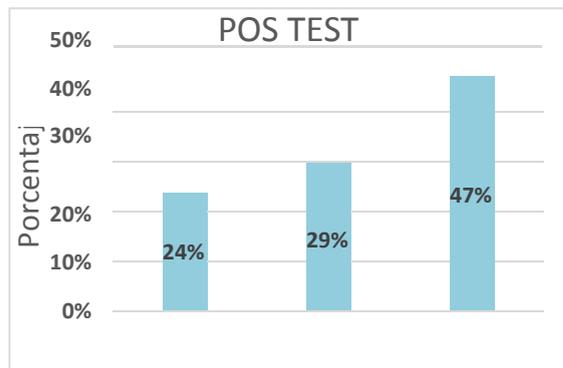
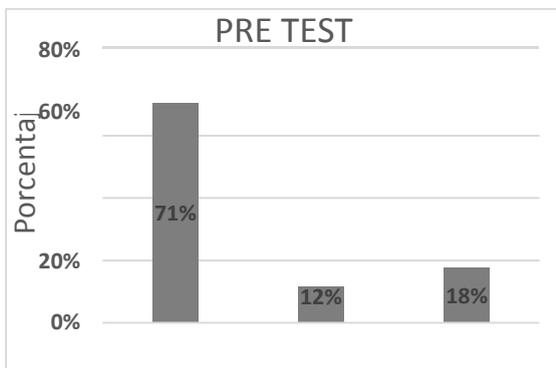


Figura 9

Según la tabla N°9, el 71% de estudiantes nunca comparte el juego, el 12% casi siempre y el 18% siempre comparte el juego. Mientras que en el pos test el 24% nunca comparte el juego, el 29% casi siempre y el 47% siempre comparten el juego. Es decir, en el primer gráfico la mayoría de estudiantes nunca y casi siempre comparten en el juego, mientras que en segundo gráfico la mayoría de estudiantes siempre lo hacen, mejorando el juego al momento de desarrollarlo.

Indicador N° 10:
Ayuda a sus compañeros.

Tabla N° 10

		PRE TEST			
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Valido	Nunca	11	65	65	65
	Casi Siempre	3	18	18	82
	Siempre	3	18	18	100
	TOTAL	17	100	100	

		POS TEST			
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Valido	Nunca	4	24	24	24
	Casi Siempre	5	29	29	53
	Siempre	8	47	47	100
	TOTAL	17	100	100	

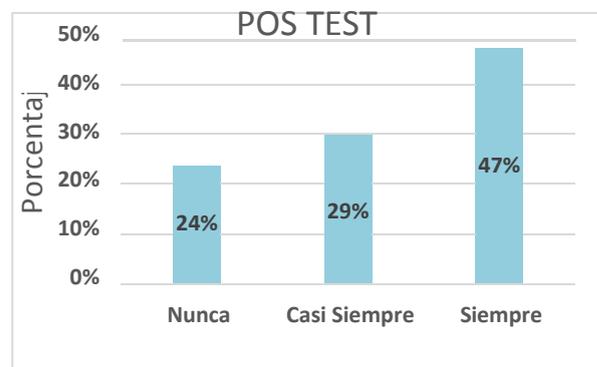
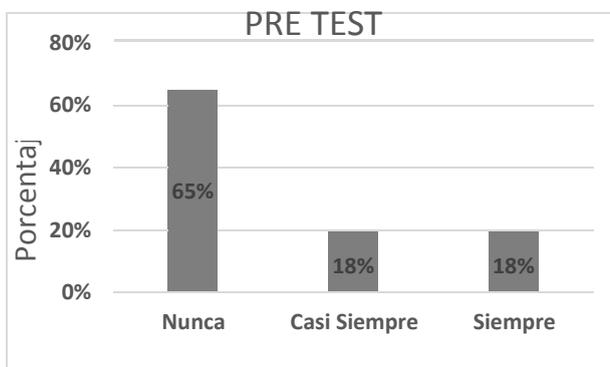


Figura 10

Según la tabla N° 10, en el primer gráfico el 65% de estudiantes ayuda a sus compañeros, el 18% casi siempre lo hacen y el 18% siempre. Mientras que en el segundo gráfico el 24% nunca ayudan a sus compañeros, el 29% casi siempre lo hacen y el 47% siempre. Lo que se deduce que la mayoría de estudiantes en el primer gráfico nunca y casi siempre ayudaban a sus compañeros, mientras que en el segundo gráfico la mayoría de estudiantes siempre ayudan con alegría.

ANÁLISIS Y DISCUSIÓN

Los resultados obtenidos permiten evidenciar que el 65% de los niños y niñas demostró que interactuaron con sus compañeros para asumir el rol asignado. De igual manera el 71% de los estudiantes muestra respeto a sus compañeros fuera y dentro del aula.

Asimismo, el 65% de los niños y niñas demostraron facilidad para expresar sus emociones con facilidad. Con relación a la conducta, el 45% demostraron compartir al momento de jugar con otros niños con alegría, demostrando que esto es una actitud de uso frecuente en sus relaciones interpersonales, que según Gardner, es la capacidad de manejar de manera correcta los estados de ánimo y el deseo de las personas; además, se puede agregar las expresiones faciales, la voz y los gestos. Esto mayormente se presentan en los estudiantes que prefieren trabajar en grupo.

Los resultados obtenidos se han comparado con las teorías de Piaget y Vygotsky y se determina que las actividades realizadas son escenas de la vida real que se van modificando de acuerdo a las necesidades de la persona y que mediante esas actividades se pueden ir construyendo nuevos conocimientos gracias a diversas situaciones que se pueden ir presentando.

Resumiendo se puede decir que todas las actividades que la docente desarrolló permitieron incrementar la socialización entre los niños y niñas de la Institución Educativa 20478 – Barranca 2018

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

12.1. Conclusiones:

- ✓ Se concluye que una de las ventajas del juego cooperativo es brindar a los alumnos espacios suficientes para que puedan poner en práctica sus habilidades sociales, sus destrezas, y mejorar la comunicación entre ellos.
- ✓ En la actualidad hay una gran variedad de juegos cooperativos. Para este trabajo se contó con la participación de 5 de estos, los cuales ayudaron a mejorar las habilidades sociales de los alumnos, en especial aquellas que derivan a la agresión.
- ✓ Se concluye que los juegos cooperativos son una excelente alternativa para mejorar las habilidades sociales de los alumnos e incrementar el ambiente ideal en el salón de clases.
- ✓ Se concluye que los juegos cooperativos aumentan de manera positivas las habilidades.
- ✓ Se concluye que las habilidades básicas no se modificaron mientras se ejecutaba el programa.

12.2. Recomendaciones

- ✓ A los docentes, usar juegos que tengan como características el contacto físico, con el fin de socializar entre los alumnos.
- ✓ Recomendar a las diferentes áreas de la institución a que se utilice la dramatización para tener la atención de los niños.
- ✓ A los docentes, hacer un uso más frecuente del rompecabezas como estrategia de aprendizaje en los diversos campos del conocimiento y con la finalidad de integrar a todos los niños.
- ✓ A los niños, participar de manera más activa en la selección de los juegos que desean realizar.
- ✓ A los docentes, recomendar el uso de juegos más cooperativos con el fin de socializar a todos los niños del aula.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aguilera, R. (2005). *La socialización del niño mediante el juego*. México. Editorial Universidad Nacional de México.
- Antunes, C. (2005). *Las inteligencias múltiples*. Primera edición. Lima. Editorial Alfaomega.
- Alva, G. y Ramirez, D. (2017). *Programa de actividades Lúdicas para mejorar la Socialización en los niños de 0 a 3 años del Wawa Wasi Clementina Peralta de Acuña del distrito de Huanchaco – Trujillo*
- Azula, M. (2007). *Influencia del juego basado en dinámicas de animación y Agrupación en el proceso de socialización de los niños y niñas del primer grado en la I.E. N° 82720 de la comunidad de Coyunde Grande-Chugur-Hualgayoc*. Universidad César Vallejo – Perú.
- Barriga, C. (1997). *Teorías contemporáneas de la educación..* Perú. Editorial San Marcos.
- Brockert, S. y Braun, G. (1997). *Los test de la inteligencia emocional*. España. Editorial Robin Book.
- Castro, L. (1999). *Constructivismo y educación*. Perú. Ediciones EDUCAP.
- Castro, L. (2000). *Diccionario de ciencias de la educación*. Perú. Editores CEGURO.
- Chiroque, S. y Rodríguez, S. (1998). *Metodología*. Perú. Ediciones Kipu.
- Coronel, T. (2016). *La práctica del juego*, Infantil en los niños de 6 años de edad de la sección “Azul” de la I.E. N° 411 / Mx– P “Falso Paquisha
- Crisólogo, A. (1999). *Diccionario pedagógico*. Perú. Ediciones Abedul.
- Cueto, C. (2007). *Los juegos educativos en educación primaria*. Perú. Ediciones SD.
- De Zubiría, J. (2006). *Las competencias argumentativas*. Colombia. Editora magisterio.

- Díaz F. y Hernández G. (2006) *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo*. México. Editora Grijalbo.
- Flores, M. (1992) *Teorías cognitivas y educación*. Perú. Editora San Marcos.
- Golemán, D. (1998). *La inteligencia emocional*. Buenos Aires. Editorial Grupo Zeta.
- Jimenez, R. (2016). *Autoestima y Relaciones Interpersonales en sujetos adictos a Internet de los estudiantes del área metropolitana de la Universidad Central de Venezuela*
- Kerlinger, F. & Lee, H. (2002). *Investigación del comportamiento: Métodos Investigación en Ciencias Sociales*. México. McGraw Hill Interamericana.
- López, M. (2008). *Efectos del aprendizaje cooperativo en las habilidades sociales, la educación intercultural y la violencia escolar*. España. Editorial. Universidad de Alicante de España.
- Molina, R. (2008). *El juego como medio de socialización*. Editorial S.D.
- Olórtegui, F. (1988). *Psicología del Desarrollo*. Perú
- Pérez, S. (2011). *El juego como recurso didáctico para mejorar la socialización. Colegio Primario Villa de Guadalupe*. México. Editorial. Universidad de Tolosa de México.
- Rosado, G. (2001) *El verdadero cliente del sistema educativo*. Perú.
- Rideau, A. (1987). *La Psicología Moderna*. Tercera Edición – Bilbao España.
- Valer, L. (2006) *Corrientes pedagógicas contemporáneas*. Perú. Editorial. UNMSM.
- Vygotski, L. (1979). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Barcelona. Editora CRÍTICA.

ANEXOS

ANEXO 1: LISTA DE COTEJO

N°	NOMBRES Y APELLIDOS	INDICADORES								
		Seguimiento de indicaciones al momento del juego				Cumplen las reglas de juego			Participa y muestra iniciativa en la ejecución de los juegos	
		Respetar las reglas de juego	Asume las responsabilidades del juego.	Practica hábitos de cortesía.	Espera su turno para participar.	Escucha con atención las reglas de juego.	Presenta una posición de escucha.	Conversa con sus compañeros cuando se exponen las reglas del juego.	Expresa los sentimientos de alegría o cólera respetando a sus compañeros.	Participa activamente en los juegos respetando las normas de convivencia
1	KENI ALARCÓN ROJAS									
2	LUCY AGUILAR GIL									
3	ALDON BURGA CABRERA									
4	ELVIN CASTILLO GUERRERO									
5	YESSICA CHÁVEZ BUSTAMANTE									
6	YANELY CHAVIL VÁSQUEZ									
7	JHANCARLOS DÁVILA AGIP									
8	OMAR DÍAZ CABRERA									
9	LISDIANA DÍAZ PÉREZ									
10	ESMITH DÍAZ VÁSQUEZ									
11	YOEL GONZALES DÍAZ									
12	YEISON GONZALES DÍAZ									
13	MARCIA IDROGO DÍAZ									
14	MAYCOL IDROGO GONZALES									
15	ROXANA URIARTE DÍAZ									
16	DEIVIS VÁSQUEZ DÍAZ									
17	MELVA VÁSQUEZ VÁSQUEZ									

N°	INDICADORES									
	Se enfrenta al enfado de los demás				Expresa sus pensamientos, sentimientos y emociones con soltura			Comprende los sentimientos de los demás		
	Confronta la actitud de enfado de sus compañeros.	Adopta una posición de indiferencia ante el enfado de sus	Apoya y contribuye en la resolución del problema que causo enfado a sus compañeros.	Comprende el sentir de sus compañeros sin tener que aceptarlo.	Participa emocionalmente ante las acciones de sus compañeros.	Muestra gestos de aceptación hacia sus	Tiene iniciativa para participar del juego cooperativo.	Es consciente de sus emociones.	Le interesa lo que le sucede a sus compañeros.	Identifica como se siente sus compañeros.
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										
11										
12										
13										
14										
15										
16										
17										

ANEXO 2. SESIONES DE APRENDIZAJE

SESION DE APRENDIZAJE:

1. **NOMBRE DE LA SESIÓN:**
 COMPARTO CON MIS AMIGOS

2. **APRENDIZAJE ESPERADO:**

COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
Desarrollo personal, social y emocional. Identidad Personal. Conciencia emocional.	Reconoce Y Expresa Sus Emociones Explicando Sus Motivos.	Demuestra coordinación y equilibrio en actividades lúdicas. Muestra cuidado de no

DIA	ESTRATEGIAS	RECURSOS
LUNES 01 DE JUNIO	<ul style="list-style-type: none"> • Bienvenida a los niños y niñas registran su asistencia. • Actividades de rutina. • Juego libre en los sectores. <p>ANTES DE LA ACTIVIDAD: Se prevé pelotas y diverso material del sector de construcción carritos, maderas, latas, cubos, muñequitos, listones, etc.</p> <p>❖ INICIO:</p> <ul style="list-style-type: none"> • La docente invita a los niños a sentarse y les dice que jugaran pasa la pelota. Recuerdan las normas que deben seguir durante la actividad y salen al patio. <p>❖ DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD</p>	Pelotas, fichas de trabajo, autoadhesivos

- La docente motiva que se agrupen libremente y se formen dos filas.
 - Entregar una pelota a cada fila e indica que levanten brazos y separen bien las piernas.
 - El primer niño de la fila, pasa la pelota a quien está detrás de el por entre de sus piernas, y así pasan la pelota hasta el final.
 - El ultimo niño pasa la pelota hacia adelante por sobre la cabeza de quien esta Adelante suyo, hasta que la pelota llegue al primer niño.
 - Las filas inician al mismo tiempo.
 - Los niños expresan sus emociones durante el juego.
 - Lo importante es no dejar caer la pelota,
 - Se puede proponer para que la pelota lo pasen por otro lado.
- Comentan sentados en semicírculos la actividad que realizaron ¿les gusto? ¿Por qué? ¿Cómo nos sentimos cuando jugamos con los amigos? ¿Por dónde pesamos la pelota? ¿Tuvieron algunas dificultades para pasar la pelota? ¿Qué otras cosas podemos compartir con los amigos y amigas?
- Se les invita a los niños a jugar libremente por grupos de amigos para jugar juntos en elector de construcción utilizando carritos, cubos, latas, muñequitos.
 - Se les motiva constantemente para que desarrollen sus ideas en torno a sus juegos y amigos.
 - La docente pide que expliquen que han hecho
 - Los niños observan a sus compañeros.
 - Se les entrega las fichas de trabajo N° 01 (pág. 57)
 - Los niños observan, describen y describen y comentan las diferentes situaciones.
 - La docente pregunta ¿Quién está detrás del niño de polo amarillo? ¿Dónde tiene la pelota el niño? ¿quiénes dentro del aula? ¿Dónde trepa el niño?, etc.
 - Se les entrega el autoadhesivo (pag.293) para que lo peguen en la ficha, la muñeca dentro de la canasta, el carro fuera del aula, el gorro en la cabeza de uno de los niños.
 - Los autoadhesivos los colocan en el lugar que cada uno quiera.

ASEO-REFRIGERIO-RECREO
ACTIVIDAD LITERARIA.

	<ul style="list-style-type: none"> • CUENTO. El gato con botas • Antes del cuento: Dialogamos sobre las normas para escuchar la lectura. • Durante la lectura: Narramos el cuento planteamos las preguntas de predicción, y hacemos pausas para aclarar el significado de palabras nuevas. • Después de la lectura: Verbalización: Dialogamos respondiendo a preguntas: Literales, inferencia les y criterio. • Representación: hoja de trabajo <p>Actividades de salida</p>	
--	---	--

SESIÓN DE APRENDIZAJE

- **NOMBRE DE LA SESIÓN:**
SOMOS DIFERENTES Y SOMOS AMIGOS
- **APRENDIZAJE ESPERADO**

COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
DESARROLLO DE LA COMUNICACIÓN. EXPRESIÓN ORAL	. Expresa con claridad mensajes empleando las convenciones del lenguaje oral.	Desarrolla sus ideas en torno a temas de su interés y según la ocasión.

día	Estrategias	recursos
Miércoles 10 de junio del	<ul style="list-style-type: none"> • Bienvenida a los niños y niñas registran su asistencia. • Actividades de rutina. • Juego libre en los sectores. 	Ficha de trabajo Crayolas

	<p>ANTES DE LA ACTIVIDAD: Elabora un papelógrafo con el texto “somos diferentes y amigos”. (En la ficha 5B pag.65 del cuaderno de niños). Prevé el papelógrafo o pizarra para escribir la opinión de los niños. Se prevé la organización de los sectores.</p> <p>❖ INICIO:</p> <ul style="list-style-type: none"> • La docente presenta el papelógrafo con un historia escrita en pictograma, llamada “Somos diferentes y somos amigos”. • Pide a los niños que observen y digan si lo pueden leer, pregunta: ¿de que tratará? • Los niños infieren el significado del texto y deducen las características de las personas • Lee el pictograma y conversan. ¿Cómo eran los niños? ¿Por qué Martha no quiso comer la manzana que le invito Pepe? ¿por qué crees que Pepe y Martha se hicieron amigos? ¿todos los amigos tendrán los mismos gustos? ¿por qué?. • Las respuestas serán anotadas en un papelógrafo. <p>❖ DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se invita a los niños observar toda el aula, se les invita a recorrer todos los sectores y elegir el sector de su preferencia para jugar con sus amigos y amigas. Se ponen de acuerdo a que jugar, que materiales usar y cómo hacerlo. Juegan en grupos espontáneamente en grupos de 2,3 o 4. • Después de explorar y jugar en el sector elegido, los docentes les pregunta: ¿Quiénes tuvieron la misma preferencia de escoger el sector?, ¿Por qué?, ¿Por qué algunos niños jugaron en otro sector al elegido por ellos? ¿qué actividades compartieron en cada grupo? • Concluyen que hay cosas que loa amigos tienen en común y otras no expresan sus ideas en torno a los amigos y la amistad. • Se le entrega a cada niño la ficha N° 5B (Pág. 67). • La docente les invita a pensaren dos amigos o amigas para que luego las dibujen y escriban sus nombres según el nivel de escritura. <p>❖ CIERRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • La docente les motiva a hacer doblados por pareja. Con las hojas estampadas de su cuaderno tratan de presentar algunos objetos o animales. Luego cometan sus trabajos. • Los niños llevan a su casa la ficha 5ª Pag.65 para leerla en casa con su familia. 	<p>Cuento Amigas por siempre (MINEDU)</p>
--	--	---

	<p>ASEO-REFRIGERIO-RECREO TALLER: GRAFICO PLASTICO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Motivación: en el aula observamos a nuestros amigos • Se determina la técnica del dibujo y el pintado • Desarrollo: Se le entrega a cada niño una cartulina con marco para que en ella dibuje a sus amigos. En la parte de atrás colocaran su nombre. Comentan sobre sus trabajos. <p>❖ Actividades de salida.</p>	
--	---	--

SESIÓN DE APRENDIZAJE:

- **Nombre de la sesión**
JUGANDO CON MIS AMIGOS

- **APRENDIZAJE ESPERADO**

COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES
DESARROLLO DEL PENSAMIENTO MATEMÁTICO, CAMBIO Y RELACIONES	Representa situaciones de regularidades, equivalencias y cambios en diversos contextos.	Usa cuadros de doble entrada simples y diagrama de flechas para señalar relaciones entre colecciones de objetos.

DIA	ESTRATEGIAS	RECURSOS
	<ul style="list-style-type: none"> • Bienvenida a los niños y niñas registran su asistencia. • Actividades de rutina. • Juego libre en los sectores. <p>ANTES DE LA ACTIVIDAD: Organiza el sector de juegos tranquilos con varios tangram y bloques lógicos.</p>	Papelotes Tizas Crayolas Fichas de trabajo

❖ INICIO:

- La docente invita a los niños a realizar una actividad en el patio” creando formas con nuestro cuerpo”. Para esto, se agrupan libremente en grupos de 5 o 6 niños.
- Se les motiva a los niños a representar diversas formas con su cuerpo y en diferentes posiciones (parados, echados, arrodillados, cuclillas).
- Planifican, se organizan y representan diversas formas.
- Comentan la forma que crearon: estrellas, pelotas, carros, casas, círculos, cuadrados, triángulos, rectángulos, rombos.
- La docente pregunta:¿Qué hicieron en grupo?¿cómo se organizaron?¿movieron su cuerpo?¿ qué pate de su cuerpo movieron?¿todos participaron y estuvieron de acuerdo?¿con que otro material podemos cerrar nuevas formas?.
- En sus respuestas van expresando nociones espaciales: arriba, abajo, delante, detrás, derecha, izquierda, cerca, lejos.

❖ DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

- Se invita a los niños por grupos al sector de juegos tranquilos para jugar con el tangram y los bloques lógicos.
- Cada uno debe tomar libremente un grupo de piezas para observarlas y explorarlas.
- La docente pregunta sobre que formas tienen las piezas, de que color son , **Cuantos lados** tiene , en que se parecen, en que se diferencian , que podemos armar con las piezas.
- Se les propone armar lo que ellos desean como casas, carros, animales o cualquier otro objeto de su preferencia.
- Luego de la socialización de sus producciones, en sus grupos ordenan y agrupan el material que tienen, conversando y escogiendo entre ellos los criterios de agrupación (por la forma, color o tamaño). También hacen conteos y los registra en un papelografo que este colocado frente a ellos, la docente los ayuda.

- Se les entrega a los niños la ficha de troqueados (pag.267). observan y comentan lo que ven.
 - Desprenden con cuidado las figuras, y con ellos forman diferentes objetos o construcciones que luego pegan en la ficha de trabajo N°7ª (PAG. 71). Continúan con la ficha N° 7B (PAG.73). En ellas observan un gráfico de cuatro barras y tres figuras geométricas: triangulo amarillo, triangulo rojo y rombo azul.
 - Los niños cuentan cuantos triángulos amarillos en su trabajo y colorean en cada barra tantos casilleros como figuras utilizaron.
 - Cuentan cuantos triángulos rojos usaron en su ficha y colorean en las barras tantos casilleros como figuras utilizaron.
 - En la tercera barra, los niños registran cuantos rombos azules usaron y colorean tantos casilleros como rombos usaron.
 - En la última barra, registran la figura que más les agradó (deferente a las tres anteriores)
- ❖ **CIERRE**
- En asamblea los niños explican voluntariamente lo que hicieron en sus trabajos.
 - Mencionan cuantas piezas utilizaron y como se sintieron jugando entre amigos.
 - Guardan en un sobre o bolsita las piezas que quedaron y las llevan la casa para jugar con ellas.
- ASEO-REFRIGERIO-RECREO**
- TALLER:**
- MUSICAL**
- Aprenden una danza
- Actividades de salida

ANEXOS 3: JUEGOS PARA LOGRAR LA SOCIALIZACIÓN EN LOS NIÑOS

JUEGO N° 01

Nombre: “Jugando con bloques grandes”				
Objetivo: Disfrutar la creación de juego mediante el uso de bloques de psicomotricidad.				
Reglas y Normas	Tiempo	Frecuencia de ejecución	Ambiente	Materiales
<ol style="list-style-type: none"> 1. Cuido mi cuerpo. 2. Cuido el cuerpo de mis compañeras. 3. Comparto todos los materiales y juguetes. 4. Ordeno los materiales y juguetes que utilice. 5. Vale todo, menos hacernos daño. 	20 minutos.	3 veces por semana.	Sala de psicomotricidad	Bloques de psicomotricidad de diferentes tamaños
Habilidades que desarrolla		Orientación pedagógica		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Habilidades básicas: <ol style="list-style-type: none"> a. Escuchar. b. Formular preguntas. 2. Habilidades avanzadas: <ol style="list-style-type: none"> a. Pedir ayuda. b. Participar. c. Seguir instrucciones. d. Disculparse. 		<p>Los bloques de psicomotricidad se encuentran previamente ordenados en forma de una torre. La educadora convoca a los participante a sentarse en un círculo para observar en que características esta la sala de psicomotricidad para así poder exponer las reglas del juego. La educadora es una espectadora más, logrando así que apoye en el cumplimiento de las reglas Las niñas deben jugar, experimentar y crear situaciones, circunstancias y espacios con los bloques de psicomotricidad. Una vez terminada la sesión, deben dejar ordenado la sala de psicomotricidad de la misma manera en la que fue encontrada.</p>		

3. Habilidades relacionadas a los sentimientos

- a. Comprender los sentimientos de los demás.
- b. Enfrentarse al enfado de los demás.

4. Habilidades alternativas a la agresión

- a. Compartir algo
- b. Negociar
- c. Usar el autocontrol Ambiente: Sala de psicomotricidad.

JUEGO N° 02

Nombre: “Disfraces y máscaras”				
Objetivo: Disfrutar la creación de personajes y situaciones.				
Reglas y Normas	Tiempo	Frecuencia de ejecución	Ambiente	Materiales
1. Cuido mi cuerpo. 2. Cuido el cuerpo de mis compañeras. 3. Comparto todos los materiales y juguetes. 4. Ordeno los materiales y juguetes que utilice. 5. Vale todo, menos hacernos daño.	20 minutos.	3 veces por semana.	Rincón de la dramatización	Disfraces variados. Máscaras. Sombreros y gorros. Antifaces y otros.
Habilidades que desarrolla		Orientación pedagógica		
1. Habilidades básicas: a. Escuchar.		Los disfraces, máscaras, gorro, antifaces y otros utensilios se encuentran en un baúl. La educadora convoca a las participantes para así poder exponer las reglas		

b. Formular preguntas.

2. Habilidades avanzadas:

- a. Participar.
- b. Seguir instrucciones.
- c. Disculparse.

3. Habilidades relacionadas a los sentimientos

- a. Comprender los sentimientos de los demás.
- b. Enfrentarse al enfado de los demás.

4. Habilidades alternativas a la agresión

- a. Compartir algo
- b. Negociar
- c. Usar el autocontrol Ambiente: Sala de psicomotricidad.

del juego. La educadora es una espectadora más, logrando que apoye en el

cumplimiento de las reglas.

Las niñas deben de crear y dramatizar situaciones, circunstancias e historias haciendo uso de los recursos. Es importante recordar que el trabajo es cooperativo, es decir todo el grupo participa para crear una dramatización. Una vez terminada la sesión, deben dejar ordenado de la misma manera en la que fue encontrada.

JUEGO N° 03

Nombre: “Diver- cabezas”				
Objetivo: Armar los rompecabezas utilizando medios de comunicación adecuados.				
Reglas y Normas	Tiempo	Frecuencia de ejecución	Ambiente	Materiales
1. Cuido mi cuerpo. 2. Cuido el cuerpo de mis compañeras. 3. Comparto todos los materiales y juguetes. 4. Ordeno los materiales y juguetes que utilice. 5. Vale todo, menos hacernos daño.	20 minutos.	3 veces por semana.	Alfombra de colores.	. Juego de rompecabezas gigantes.
Habilidades que desarrolla		Orientación pedagógica		
1. Habilidades básicas: a. Escuchar. b. Formular preguntas. 2. Habilidades avanzadas: a. . Participar. b. Seguir instrucciones. c. Disculparse. 3. Habilidades relacionadas a los sentimientos a. Comprender los sentimientos de los demás. b. Enfrentarse al enfado de los demás. 4. Habilidades alternativas a la agresión		Se ha seleccionado 4 rompecabezas gigantes los cuales van incrementando su dificultad. Estos se armarán en la alfombra de color. La educadora es una espectadora más, logrando así que apoye en el cumplimiento de las reglas. Las niñas armarán los rompecabezas logrando comunicarse entre ellas mismas de la manera más adecuada, haciendo uso de las habilidades sociales. Es importante recordar que el trabajo es cooperativo; es decir, todo el grupo participa en armar el rompecabezas Una vez terminada la sesión, deben dejar ordenado de la misma manera en la que fue encontrada.		

- | | |
|--|--|
| <ul style="list-style-type: none">a. Compartir algob. Ayudar a los demás.b. Negociarc. Usar el autocontrol Ambiente: Sala de psicomotricidad. | |
|--|--|

ANEXO 4: MATRIZ DE CONSISTENCIA

PROBLEMA	HIPÓTESIS	OBJETIVOS	VARIABLES
<p>¿ De qué manera el juego cooperativo desarrolla las habilidades sociales en niños y niñas del segundo grado de primaria en la Institución Educativa N° 20478 – Barranca?</p>	<p>H₁. El juego cooperativo como promotor de habilidades sociales en los alumnos del segundo de primaria de la I.E.I. N° 20478 – Barranca 2018.</p> <p>H₀. El juego cooperativo no promueve habilidades sociales en los alumnos del segundo de primaria de la I.E.I. N° 20478 – Barranca 2018.</p>	<p>Objetivo General:</p> <p>Determinar que el juego cooperativo desarrolla las habilidades sociales en los niños y niñas del segundo de primaria de la I.E.I. N° 20478 – Barranca 2018.</p> <p>Objetivos específicos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Diagnosticar el nivel de habilidades sociales de los niños y niñas del segundo de primaria de la I.E.I. N° 20478 – Barranca 2018 • Diseñar y aplicar el juego cooperativo para mejorar la socialización de los niños y niñas del segundo de primaria de la I.E.I. N° 20478 – Barranca 2018. • Analizar el juego cooperativo teniendo en cuenta los datos estadísticos del pre test y pos test. 	<p>Variable independiente</p> <p>JUEGOS COOPERATIVOS</p> <p>Variable dependiente</p> <p>HABILIDADES SOCIALES</p>

ANEXO 5: MATRIZ DE CONSISTENCIA METODOLÓGICA

TIPO DE INVESTIGACIÓN	DISEÑO DE INVESTIGACIÓN	POBLACIÓN Y MUESTRA	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS												
<p>De acuerdo al criterio de la orientación que se le da al estudio por parte del investigador constituye una investigación aplicada.</p> <p>Se concluyó que el tipo sea pre-experimental, ya que permitirá indagar el nivel en que se encuentra los estudiantes de cinco años en sus aprendizajes significativo de la matemática y a partir de ellos tomar decisiones para la adecuada aplicación de los juegos cooperativos.</p>	<p>El diseño es experimental con Pre-Test y Post-Test que tiene un solo grupo, y cuyo diagrama es el siguiente:</p> <p>GE = O₁ X O₂</p> <p>G.E : Grupo experimental. O₁ : Pre -Test o medición de entrada. X : Taller de canto. O₂ : Post -Test o medición de salida.</p>	<p>La población fue de 17 estudiantes del segundo grado de educación Primaria de la I.E. Mientras que la muestra estuvo conformada por esos mismos 17 alumnos.</p> <p>DISTRIBUCION DE LA POBLACION ESTUDIANTIL DE LA IE 20478</p> <p align="center">BARRANCA</p> <table border="1" data-bbox="976 708 1789 849"> <thead> <tr> <th>VARÓN</th> <th>%</th> <th>MUJERES</th> <th>%</th> <th>TOTAL</th> <th>%</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td align="center">9</td> <td align="center">53</td> <td align="center">8</td> <td align="center">47</td> <td align="center">17</td> <td align="center">100</td> </tr> </tbody> </table> <p>Fuente: Información de la Dirección de la institución educativa.</p>	VARÓN	%	MUJERES	%	TOTAL	%	9	53	8	47	17	100	<p>Técnica</p> <p>OBSERVACIÓN</p> <p>Instrumentos</p> <p>FICHA DE OBSERVACIÓN</p>
VARÓN	%	MUJERES	%	TOTAL	%										
9	53	8	47	17	100										

