

UNIVERSIDAD SAN PEDRO

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



Juegos Cooperativos y Habilidades Sociales en los Estudiantes 5 años de la Institución Educativa N° 111 El Cumbe - Celendín

TESIS PARA OBTENER EL TITULO PROFESIONAL EN EDUCACION INICIAL

Autora:

Guevara Sánchez Emilda

Asesora

Lic. Mary Elizabeth Flores Alvares

Celendín – Perú

2018

DEDICATORIA

A Dios, a mis padres me han apoyado en todo momento de mi vida y así llegar a ser profesional

La Autora

1. PALABRAS CLAVES

(Español)

Tema	Juegos Cooperativos
Especialidad	Educación

(Inglés)

Theme	Cooperative Games
Specialty	Education

Líneas de Investigación

UNIVERSIDAD SAN PEDRO	Áreas del conocimiento – OCDE EL CONCYTEC usa como áreas del conocimiento el estándar internacional de áreas de Ciencia y Tecnología de la OCDE		
FACULTAD	Área	Sub Área	Disciplina
IV. EDUCACION Y HUMANIDADES	5. Ciencias sociales 6. Humanidades	5.3 ciencias de la Educación	<ul style="list-style-type: none"> • Educación General (incluye capacitación, Pedagogía) • Educación Especial (para estudiantes dotados y aquellos con dificultades de aprendizaje)
		5.9 Otras ciencias Sociales	Ciencias sociales interdisciplinaria
		6.4 Arte	Artes de la representación (musicología, ciencias dl teatro, Dramaturgia)

2- TÍTULO

Juegos Cooperativos y Habilidades Sociales en los Estudiantes de la Institución Educativa N° 111 el Cumbe Celendín

2. RESUMEN

El presente proyecto de investigación tiene como propósito fundamental:

Determinar de qué manera influye la propuesta de Juegos cooperativos como estrategia didáctica para el desarrollo de habilidades sociales de estudiantes de 05 años, del nivel inicial de la I.E N° 111 el Cumbre de la provincia de Celendín, durante el año 2018.

Cuya metodología que se ha utilizado es un diseño de investigación Pre-experimental con un solo grupo con Pre y post test; asimismo se trabajará con una muestra de estudio de 20 estudiantes.

El tipo de investigación de por su profundidad descriptiva y por la manipulación de la variable es Aplicativa.

Para el procesamiento de datos se ha utilizado la estadística descriptiva, las medidas de tendencia central como son: La media aritmética, la mediana y la moda, también se utilizó las medidas de dispersión: Varianza, desviación estándar.

Los resultados más relevantes es la demostración de que Juegos cooperativos mejoran y desarrollan significativamente habilidades sociales de los alumnos de la Institución Educativa N° 111 El cumbe- Celendín, durante el año 2018.

Gracias.

3. ABSTRACT

The main purpose of this research project is:

Determine how the Cooperative Games proposal as a didactic strategy for the development of social skills of students of 05 years, of the initial level of the I.E No. 111 of the province of Celendín, during the year 2018.

Whose methodology has been used is a Pre-experimental research design with a single group with Pre and post test; Also, a study sample of 20 students will be worked on.

The type of investigation for its descriptive depth and for the manipulation of the variable is Applicative.

For data processing, descriptive statistics were used, as well as measures of central tendency such as: Arithmetic mean, median and mode, dispersion measures were also used: Variance, standard deviation.

The most relevant results are the demonstration that cooperative games improve and develop significantly social skills of the students of Educational Institution N ° 111 tha cumbe - Celendín, during the year 2018.

Thank you.

ÍNDICE

Pag.

DEDICATORIA

AGRADECIMIENTO

ÍNDICE

1. PALABRAS CLAVE.....	i
2. TÍTULO DEL TRABAJO	ii
3. RESUMEN.....	iii
4. ABSTRACT.....	iv
5. INTRODUCCIÓN	
5.1. Antecedentes y fundamentación científica.....	1
5.2. Justificación de la investigación.....	8
5.3. Problema.....	8
5.4. Conceptualización y Operacionalización de Variables.....	9
A. Juegos Cooperativos	
a. Juego desde la perspectiva Teórica.....	9
b. Definiciones de Juego.....	10
c. Carácter Social.....	11
d. Definiciones de Juegos Cooperativos.....	13
B. Habilidades Sociales	
a. Definiciones de Habilidades Sociales.....	31
b. Características de Habilidades Sociales.....	31
c. Según Tipo de Destreza.....	32
d. Modelos de Aprendizaje Social.....	33
e. Déficit de Habilidades Sociales.....	33
5.5. Hipótesis.....	43
5.5.1. Variables.....	44
5.5.2. Operacionalización de variables de investigación.....	44
5.6. Objetivos.....	45

6. METODOLOGÍA DEL TRABAJO	
6.1. Tipo y Diseño de Investigación.....	57
6.2. Población y muestra.....	58
6.3. Técnicas e instrumentos.....	58
6.4. Administración de los instrumentos.....	59
7. RESULTADOS	
7.1. Resultados e Interpretación del pre test y pos test.....	60
8. ANÁLISIS Y DISCUSIÓN	
8.1. Con los resultados y con el marco teórico.....	70
9. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	
9.1. Conclusiones.....	72
9.2. Recomendaciones.....	73
10. AGRADECIMIENTO.....	74
11. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	74
12. ANEXOS Y APÉNDICES.....	76
ANEXO A: Ficha de observación	
ANEXO B: Relación de niñas y niños	
ANEXO C: Propuesta y/o programa	
ANEXO D: Juegos Cooperativos	

4. INTRODUCCIÓN

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

En este contexto, la escuela juega un espacio muy importante pues garantiza la formación integral de los estudiantes y favorecen el desarrollo de habilidades y actitudes que alimentan positivamente la convivencia humana.

Muchas de las actividades ofrecidas dentro institución educativa se orientan a la adquisición de habilidades sociales, en esta investigación se quiere estudiar la relación entre el desarrollo de habilidades sociales y un programa de juegos cooperativos desarrollados en una aula de niñas de 5 años. Para esto se ha planteado el siguiente problema de investigación: ¿Cómo el juego cooperativo utilizado como estrategia didáctica puede mejorar el desarrollo de las habilidades sociales en los estudiantes de 5 años, del nivel inicial de la I?E N° 111 el cumbe de la provincia de Celendín, durante el año 2018?

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.

Para concluir con los aportes de esta investigación, a nivel práctico, se aplicó a un grupo de estudiantes y varias actividades 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 la relación entre el grupo.

5.1 Antecedentes y fundamentación científica.

Antecedentes.

Chavieri Salazar, Martha Angelica (2017) Universidad Cesar Vallejo, desarrollo la tesis titulada “Juegos cooperativos y habilidades sociales en niños del II ciclo de la Institución Educativa Alfredo Bonifaz, Rímac, 2016”, llegando a las siguientes conclusiones:

Primera: Existe relación positiva($r=0,980$) y significativa ($p=0,000$) entre los juegos cooperativos y las habilidades sociales en niños del II ciclo de la Institución Educativa Alfredo Bonifaz, Rímac, 2016.

Segunda: Existe relación positiva($r=0,797$) y significativa ($p=0,000$) entre la cooperación y las habilidades sociales en niños del II ciclo de la Institución Educativa Alfredo Bonifaz, Rímac, 2016.

Tercera: Existe relación positiva($r=0,806$) y significativa ($p=0,000$) entre la participación y las habilidades sociales en niños del II ciclo de la Institución Educativa Alfredo Bonifaz, Rímac, 2016.

Cuarta: Existe relación positiva($r=0,980$) y significativa ($p=0,000$) entre la diversión y las habilidades sociales en niños del II ciclo de la Institución Educativa Alfredo Bonifaz, Rímac, 2016.

Paola del Cisne Patiño Morocho (2016) Universidad Nacional de Loja, desarrollo la tesis titulada “El juego cooperativo como estrategia de ayuda para el comportamiento agresivo de las niñas y niños del nivel inicial de la escuela de Educación Básica Elvia Bélgica Jiménez de González del Barrio Rumizhitana Parroquia Malacatos Canton y Provincia de Loja, periodo 2014-2015”, llegando a las siguientes conclusiones:

- Que al aplicar los juegos cooperativos como el de presentación, confianza, distención y afirmación se logra recrear y disminuir la agresividad de las niñas y niños del nivel inicial.
- Que, mediante la aplicación de la ficha de observación, se identificó y diagnosticó el comportamiento agresivo de las niñas y niños.
- Que la aplicación de la post ficha de observación permite valorar la eficacia de los juegos cooperativos para disminuir el comportamiento agresivo de las niñas y niños del nivel inicial de la escuela de Educación Básica Elvia Bélgica Jiménez de González, del Barrio Rumizhitana Parroquia Malacatos Cantón y provincia de Loja, periodo 2014- 2015.
- Que la agresividad de las niñas y niños al ser determinada y controlada bajo estrategias lúdicas aportan a bajar el nivel de las mismas

Camacho (2012) en su tesis sobre *“El juego cooperativo como promotor de habilidades sociales”*. Tesis para optar el título de Bachiller en educación inicial. El tipo de investigación utilizada fue de tipo descriptiva con una población que estaba compuesta por 16 niñas del aula de 5 años, para la recopilación de datos se utilizó distintas listas de cotejo en relación a las variables de estudio. Teniendo como una conclusión resaltante que el juego cooperativo presentado en el tiempo de recolección de datos se daba con una finalidad totalmente lúdica logrando de esta forma que el desarrollo de las habilidades sociales se muestre de manera innata

Urizar, C. (2010); en su tesis *“Influencia del juego cooperativo para mejorar las habilidades sociales en niños del nivel de transición del Jardín Infantil y Sala Cuna The Garden College – Chile, 2010”*.

Llegó a las siguientes conclusiones:

- Gracias a la realización de este trabajo se ha podido llegar a conocer un poco más acerca de tema del juego cooperativo. Cabe destacar que es un tema de gran importancia en relación a la educación preescolar, ya que por

medio del juego cooperativo se pueden desarrollar diversos aspectos en la población infantil, tales como la socialización, etc.

- De manera general se pudo analizar que el juego cooperativo posee una gran importancia en la vida de los niños, no sólo en su desarrollo Socioemocional, en el manejo de normas, etc. De manera específica se trató el tema del juego cooperativo y el aprendizaje, demostrando que los niños aprenden jugando, y que es mucho más fácil entender el universo de los niños para poder llegar a ellos.
- Cómo último aspecto se analizó de manera específica cual es la motivación que existe dentro del juego cooperativo. De esta manera se pretende llegar a conocer más a fondo el juego como tal, entendiéndolo y comprendiéndolo de manera más significativa, y al mismo tiempo, a los niños.

Fundamentación Científica

Orlick (1990), destaca varias características de los juegos cooperativos basándose en el sentimiento de libertad de los miembros:

- **Libres de competir:** Las personas se ven libres de la obligación de competir al no sentir la necesidad de superar a los demás en el juego, sino que más bien necesitan de su ayuda.
- **Libres para crear:** Cuando las personas se sienten libres para crear, obtienen una gran satisfacción personal y mayores posibilidades para encontrar soluciones a nuevos problemas.
- **Libres de exclusión:** Los juegos cooperativos rompen con la eliminación como consecuencia del error o la falta de acierto.
- **Libres para elegir:** Proporcionar elecciones a los participantes, demuestra respeto por ellos y les confirma la creencia de que son capaces de ser autónomos. Además, esta libertad para aportar ideas, tomar decisiones y elegir por sí mismos, hace que mejore su motivación por la actividad lúdica.

- **Libres de la agresión:** La inexistencia de rivalidad con la otra persona facilita un clima social positivo donde no tienen cabida los comportamientos agresivos y destructivos. Los juegos cooperativos debido a sus características especiales, fomentan de forma transversal valores básicos de la educación en Valores y Cultura de Paz:
- **Integración frente a exclusión,** fomentando la participación dentro del grupo.
- **Escucha y comunicación** a través de: la toma de decisiones, la negociación, la búsqueda de estrategias...
- **Afirmación de sí mismos.** Reconocimiento personal y por parte del grupo de lo que cada participante supone para el trabajo en grupo.
- **Creatividad e imaginación.** Ambos elementos ayudan a superar el desafío, modificar las reglas de juego, sugerir aportaciones al grupo para continuar jugando y enriquecerlo.
- **Actitudes cooperativas,** necesarias para poder trabajar la prevención en la regulación de conflictos.

Para Jean Piaget (1956), 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 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 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 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 a la 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 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)

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. Durante la segunda etapa, la etapa pre operativa el niño representa el mundo a su manera (juegos, imágenes, lenguaje y dibujos fantásticos) y actúa sobre estas representaciones como si creyera en ellas. En la etapa operativa o concreta, el niño es capaz de asumir un número limitado de procesos lógicos, especialmente cuando se le ofrece material para manipularlo y clasificarlo, por ejemplo.

La comprensión todavía depende de experiencias concretas con determinados hechos y objetos y no de ideas abstractas o hipotéticas.

A partir de los doce años, se dice que las personas entran a la etapa del pensamiento operativo formal y que a partir de este momento tienen capacidad para razonar de manera lógica y formular y probar hipótesis abstractas. Piaget ve el desarrollo como una interacción entre la madurez física (organización de los cambios anatómicos y fisiológicos) y la experiencia.

Es a través de estas experiencias que los niños adquieren conocimiento y entienden.

De aquí el concepto de constructivismo y el paradigma entre la pedagogía constructivista y el currículum. Según esta aproximación, el currículum empieza con los intereses de lo aprendiendo que incorpora información y experiencias nuevas a conocimiento y experiencias previas. La teoría de Piaget sitúa la acción y la resolución autodirigida de problemas directamente al centro del aprendizaje y el desarrollo.

A través de la acción, lo aprendiendo descubre cómo controlar el mundo

Según Lev Semyónovich Vigotsky (1924), el juego surge como necesidad de reproducir el contacto con lo demás. Naturaleza, origen y fondo del juego son fenómenos de tipo social, y a través del juego se presentan escenas que van más allá de los instintos y pulsaciones internas individuales.

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).

5.2 Justificación

La Razón e importancia de este trabajo de Investigación que como docentes debemos buscar nuevas formas y estrategias para que nuestros niños logren sus competencias esperadas y para ello es muy importante tener en cuenta que El **juego** es una actividad irremplazable para desarrollar la capacidad de aprendizaje del **niño**, ya desde sus primeros **juegos**, a los que debemos responder. Tanto es así, que jugar es un medio de expresión y de maduración en el plano físico, cognitivo, psicológico y social.

Por ello, es esencial promover que nuestros estudiantes desarrollen sus habilidades sociales mediante los juegos cooperativos.

- **Justificación Teórica.-** A través de la investigación que se haga un estudio teórico practico y esté al alcance de las docentes.
- **Justificación Metódica.-** Activo Participativo.
- **Justificación practica.-** En la localidad de Celendín los estudiantes aprenden jugando practicando divirtiéndose dentro del aula y fuera del aula y la vez desarrollan habilidades sociales.
- **Justificación legal.-** Según el Ministerio de educación dentro de la justificación legal esta los siguientes documentos: El Reglamento de Educación Básica Regular, La convención de los derechos del niño, Plan Nacional Educación para todos, Proyecto Educativo Nacional , otros.0

5.3 Planteamiento del Problema

El problema surge en la Institución Educativa Inicial N° 111 el cumbe - Celendín, en los alumnos de 5 años de edad, luego de realizar mis prácticas profesionales se ha observado que muchos de los estudiantes, no participan, no tienen independencia, presentan mucha timidez en el momento de participar, no se expresan libremente, la causa radica en que no cuentan con el apoyo de los padres en el aspecto familiar y social, ya que muchos de familia trabajan fuera de la ciudad.

De seguir este problema se corre el riesgo de que estos estudiantes no se desarrollen adecuadamente en los aspectos cognitivos, sociales y Psicológicos, en ese sentido se ha creído por conveniente realizar un Programa donde se emplee los juegos cooperativos con la finalidad de mejorar las habilidades Sociales de los estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 11 el cumbe - Celendín,

La falta de estrategias y técnicas en el área de Personal Social en los aprendizajes de los estudiantes despertó nuestro interés para estudiar esta problemática y poder contribuir y mejorar sus habilidades Sociales

Es por eso en este proyecto de investigación se demostrará como los juegos cooperativos influyen significativamente en los estudiantes de nivel Inicial.

5.3.1 Formulación del problema

¿De qué manera influye una propuesta Juegos Cooperativos en el desarrollo de las habilidades Sociales de los estudiantes de 05 años de la I.E. Jardín de niños N° 111 El cumbe de la provincia de Celendín, durante el año 2018?

5.4 Conceptualización y Operacionalización de Variables

A) Juego Cooperativo

Para Ferland (2005, p: 17) “La palabra <juego> viene del latín *jocus* que significa broma. Por consiguiente, el juego es gozoso; lleva en sí humor,

diversión y risa” es decir, el juego es una actividad que produce alegría en el ser que lo practica.

Para seguir con esta definición Ferland (2005, p.18) También menciona que “jugar es dedicarse a una actividad para divertirse, para obtener placer. El juego solo tiene fin en sí mismo; el niño juega por jugar. Si en él aprende algo, de alguna manera es accidentalmente, porque no es su fin primero” .Es así que una vez más se dice que esta actividad promueve la diversión, pero hace mención al aprendizaje innato, el cual se da de forma espontánea. Para este autor el juego es un instrumento fundamental en el crecimiento del aprendizaje por descubrimiento. Esto demuestra una vez más lo importante que es desarrollar la actividad lúdica dentro y fuera del aula.

También se refieren al juego como una acción de vital importancia, al ser considerado así, un derecho fundamental, este debe ser asegurado y salvaguardado para su buen uso. (Brooker y Woodhead 2013, p.1)

Es a través del juego que los niños aprenden y descubren distintas cosas, esta acción es fundamental para desarrollar las bases de su comportamiento. Es casi imposible imaginar la infancia sin juego, impedirle al niño esta actividad sería como robarle su infancia, formar huecos en su crecimiento y saltar etapas.

(Muñoz, Crespí y Angrehs 2011, p.104) Indican que se puede definir al juego como un componente innato y fundamental en el proceso de autonomía y sobre todo en la socialización con los demás. Es por eso que desde una edad muy temprana nos metemos en el juego, haciendo de este una actividad que requiere de mucho tiempo, que luego al pasar de los años vamos disminuyendo propio de la etapa de la madurez y casi fase adulta.

El jugar brinda la oportunidad de entrar a un mundo de ficción o imaginación, es por eso que el juego adquiere un rol importante a la hora de desarrollar nuevos conocimientos, esto se debe a que el niño improvisa comportamientos, reacciones o respuestas de manera innata. Se puede decir que aprende jugando, aunque esto va disminuyendo mediante el crecimiento.

De la misma forma el juego se define como fuente trascendental para el pensamiento y creatividad. También permite desarrollar distintas formas de comunicación y cooperación para de esta forma lograr extender la forma en la que percibe el mundo real. (Sarlé, 2008, p. 20)

Características del juego

Para (Bernabeu y Goldstein 2009, p.50-51) Luego de diferentes aportaciones llega a establecer las siguientes características definitorias:

- El juego es una actividad libre.

- La realidad imaginaria del juego nace de la combinación adecuada de los datos de la realidad con los de la fantasía.

- Todo juego se desarrolla en un tiempo y un espacio propios.

- El juego se ajusta a ciertas reglas que lo sostienen.

- El juego tiene siempre un destino incierto.

- El juego no “sirve para nada”

- El juego produce placer, alegría y diversión.

En cuanto a las características el juego implica acción, es incierto y produce alegría. Principalmente este debe ser divertido, y al momento de realizarlo el niño no se debe sentir obligado, es decir, se da de forma espontánea.

(Muñoz, et al., 2011, p.105) a diferencia de los otros autores plantean catorce características que según estos ayudan en el desarrollo de habilidades sociales.

Estas son:

- Innata en el ser humano.
- Universal.
- Libre.
- Determinada en espacio y tiempo.
- Convencional.
- Resultado que puede causar incertidumbre.
- Desarrollada en un mundo ficticio.
- Entretenida, disfrute, placer y/o aprendizaje
- voltva.
- Se realiza a lo largo de la vida.
- Creativa, espontánea y única.
- Favorece el conocimiento.
- Sociabilizado.
- Presente en la historia universal.

Conocer como relacionarse con los demás es algo que el niño aprende en los años de escolarización, para este proceso las personas que rodean al niño tienen un papel importante en el desarrollo de este, reforzar las buenas conductas e ir corrigiendo las que no son adecuadas. Dependerá del buen uso de las habilidades sociales la aceptación que tenga de sus pares.

El juego y el desarrollo del niño de 3 a 5 años

Para el desarrollo de la imaginación a esta edad solo basta con un mínimo accesorio, este en las manos del niño tomará un papel fundamental para el desarrollo de su juego. Con la imaginación el menor puede trasladarse a

cualquier mundo de fantasía, sintiéndose desde un superhéroe hasta un feroz monstruo.

Ferland (2005) nos dice al respecto:

De 3 a 5 años, cree en los fantasmas, en las hadas y en papá Noel. Todo lo que él desea o imagina es real. Se encuentra en un universo que a veces está más cerca del sueño que de la realidad [...] Lo que no entiende lo imagina, lo que también puede hacer que surjan los medios y favorece las pesadillas. (p.47)

El juego es fundamental durante toda la infancia. Esta va creciendo en intensidad a mediados que el niño crece y toma madurez, pero su función es básicamente la misma: aprender. Con esta actividad los niños practican diversas conductas para el futuro. Después de los 3 años de edad aparece el juego simbólico, en donde el jugar toma un camino con más relevancia. Es aquí en donde aparece la imaginación y la fantasía.

Juegos de interacción

Se entiende como interacción a la interrelación entre dos o más personas, esta se logra a través de la comunicación, ya sea verbal o gestual y la interacción necesariamente de no pares (puede darse también de padre a hijo). El aprender se da mejor si es en conjunto y mucho mejor si este se presenta de forma lúdica y creativa. La interacción abre lugar a la enseñanza grupal y afinidad, motivando así, el deseo de pertenecer a un grupo disminuyendo el miedo al rechazo.

Ferland (2005, p.110-114) divide a los juegos de interacción desde el juego solitario que se da en los primeros años de vida que es cuando el bebé no conoce las habilidades de comunicación oral, por lo tanto, no existe interacción con sus semejantes, hasta los juegos compuestos con demás personas como los padres y/o abuelos, incluyendo a las mascotas en el desarrollo de estos.

A continuación, mencionaremos los juegos planteados por la autora:

- Juego en solitario.
- Juego paralelo.
- Juego asociativo.
- Juego cooperativo y competitivo.
- Hermano y hermanas.
- Los amigos.

Desde el momento en el que el niño se encuentra dentro del vientre de la madre utiliza los movimientos como canal para descubrir lo que se encuentra alrededor de él. Cuando un bebé juega, utiliza los movimientos corporales para comunicarse, es de este modo que él percibe las manifestaciones de afecto, a través de caricias, sonrisas, miradas etc.

El juego cooperativo

Con respecto a este concepto (Ferland, 2005) nos dice lo siguiente:

El juego es una actividad natural para el aprendizaje social del niño. Jugando con compañeros, aprende a vivir en sociedad y descubre el placer de compartir actividades con los demás. Entonces llega a definir su papel social y a encontrar su identidad. (p.113)

Este tipo de juego ayuda mucho a encontrar la identidad del menor, es aquí, donde definirá su manera de ser ante la vida. Una ventaja de trabajar este juego es que no busca un ganador o un perdedor, al trabajar en conjunto el grupo busca una meta en común. Trabajar con reglas ayudando a los demás, y buscar el bienestar del grupo son habilidades que se desarrollan en cooperación.

Para Brown (1998 citado en Martínez) “plantea que estos juegos se presentan como una posibilidad diferente, dándonos la posibilidad de sentir felicidad, alegría y placer, sin tener la necesidad de “aplastar” al otro, por tanto ofrece una posibilidad que elimina el binomio (ganadores-perdedores), que tantas dificultades genera en los niños, en más de una ocasión.”

Teniendo en cuenta al autor el juego cooperativo actúa como estrategia de integración, sin dejar de lado la transmisión de valores. Es así que si se quiere fomentar una educación de convivencia en armonía es necesario trabajar en una educación integradora de valores.

Al hablar de juegos cooperativos hablamos del desarrollo integral de los niños, porque a nivel lúdico, motor, intelectual, afectivo tienen una relación. Es por eso, que el juego es la forma que el niño tiene para aprender, esto permite recibir el aprendizaje de una manera más natural.

Los juegos cooperativos se pueden definir como la actividad de dar y recibir ayuda para contribuir a alcanzar un fin en común. De este modo los juegos cooperativos se convierten en un importante canal para originar una educación en valores; para esto es necesario mencionar que es ventajoso el desarrollo de estos programas para formar una educación formal.

La escuela y las habilidades sociales

Son muchos los estudios relacionados al impacto de los jardines infantiles en el desarrollo del niño, de estas depende mucho el desarrollo de las actitudes que el niño tiene ante la vida. La calidad del servicio debe tener un efecto positivo en los niños, menciona que ellos ven en los otros un espejo en donde se refleja el comportamiento que deben tener para ser aceptados por los

demás. El jardín ayuda mucho a modificar el comportamiento de los niños.
(Ferland, 2005, p: 115)

Las habilidades sociales juegan un papel importante a la hora del proceso de socialización en la escuela, esto como resultado de la interacción con sus pares. Ya sea a través de experiencias cercanas con niños, imitando diversas conductas sociales, hasta el refuerzo que encuentre de adultos a cerca de habilidades sociales ya más avanzadas porque está determinado que los pequeños aprenden por lo que observan de las personas que consideran más importante.

Es una actividad que se utiliza para la diversión y el disfrute de los participantes; en muchas ocasiones, incluso como herramienta educativa. Los juegos normalmente se diferencian del trabajo y del arte, pero en muchos casos estos no tienen una diferencia demasiado clara. La primera referencia sobre juegos que existe es del año 3000 a. C. Los juegos son considerados como parte de una experiencia humana y están presentes en todas las culturas. Probablemente, las cosquillas, combinadas con la risa, sean una de las primeras actividades lúdicas del ser humano, al tiempo que una de las primeras actividades comunicativas previas a la aparición del lenguaje. 1 Los juegos, son un fenómeno histórico en el desarrollo social y cultural de la humanidad. Su diversidad es inmensa. Ellos reflejan todas las esferas de la creación material y espiritual de las personas, trasciende los tiempos y los espacios, no conoce las fronteras, su idioma es internacional pues cuando se juega no hay barrera para su comprensión, a través del juego también resulta más fácil captar y aprender cualquier información. El juego es una actividad espontánea y placentera, que contribuye a la educación integral del niño como elemento formador y desarrollador. Se caracteriza como un medio de educación pedagógica complejo. Su complejidad está dada en la formación de los hábitos motores, desarrollo y perfeccionamiento de cualidades vitales importantes,

tales como físicas, intelectuales, morales y volitivas, de ahí su importancia y el interés en que se apliquen como elemento esencial dentro de la clase, que a su vez es la forma fundamental de la Educación Física Escolar.

B) Habilidades Sociales

Definición de habilidades sociales.

Se podría afirmar sin temor a equivocarse que toda persona sabe lo que significa el constructo de las habilidades sociales pero no se es capaz de dar una definición correcta que satisfaga a todos los estudiosos sobre el tema y que esté libre de controversia. A este respecto, existe una amplia literatura sobre el tema de las habilidades sociales que trata de conceptualizar, definir y describir los términos y las diversas acepciones que se han venido empleando para referirse a ello. Se puede decir que en la comunidad científica todavía no existe un acuerdo universalmente aceptado por lo que se refiere a una definición de la expresión habilidades sociales, y tampoco por lo que respecta a emplear una u otra denominación. Esta falta de acuerdo se atribuye a que la conducta socialmente competente no constituye un rasgo unitario ni generalizado

(Monjas, 1998) y está determinada situacionalmente, es decir, según las características (edad, sexo, parámetros sociales, familiaridad del interlocutor, objetivos, etc.) de la situación.

Lo que es socialmente válido y eficaz para un niño no lo es para un adulto y viceversa. Son muchas las expresiones empleadas para hacer referencia al tema de las habilidades sociales. Algunas de ellas son las siguientes: competencia social, asertividad, habilidades sociales, comportamiento adaptativo, habilidades interpersonales, entre otras. Específicamente, en el ámbito educativo son tres las expresiones que rivalizan con mayor frecuencia como es el caso de la asertividad, competencia social y habilidades sociales.

A continuación se presentan algunas de las definiciones dadas por diversos autores para cada una de ellas.

Asertividad. El concepto de asertividad fue utilizado por primera vez como una expresión adecuada, dirigida hacia otra persona, de cualquier emoción que no sea la respuesta de ansiedad (Wolpe, 1958, citado en Vallés y Vallés, 1996). El término se refiere a conductas de autoafirmación y expresión de sentimientos.

En los albores de los estudios sobre la sociabilidad, el término se empleó como sinónimo de las habilidades sociales.

Para Monjas y González (1998), la asertividad es un concepto restringido, un área muy importante desde luego, que se integra dentro del concepto más amplio de habilidades sociales. La conducta asertiva es un aspecto de las habilidades sociales; como manifiesta

Mcfall (citado en Válles y Válles, 1996) define la competencia social como un juicio evaluativo general referente a la calidad o adecuación del comportamiento social de un individuo en un contexto determinado por un agente social de su entorno (padre, madre, profesorado, iguales) que está en una posición para hacer un juicio informal. Para que una actuación sea evaluada como competente, sólo necesita ser adecuada, no necesita ser excepcional. Se refiere por tanto a la adecuación de las conductas sociales a un determinado contexto social. Implica juicios de valor y estos son distintos de unos contextos culturales a otros ya que cada contexto tiene unas normas y valores.

La competencia social es el impacto de los comportamientos específicos (habilidades sociales) sobre los agentes sociales del entorno.

Monjas (citado en Paula, 2000) considera que una persona puede tener en su repertorio unas determinadas habilidades sociales, pero para que su actuación sea competente, ha de ponerlas en juego en la situación específica:

No es más hábil el que más conducta tenga sino el que más capaz sea de percibir y discriminar las señales del contexto y elegir la combinación adecuada de conductas para esa situación determinada.

Habilidades sociales. En relación al campo de intervención de las habilidades sociales, los comienzos de la investigación provienen del campo de la terapia de la conducta y es a partir de los años 90 que recién se dirige al campo educativo. Puede resultar útil señalar que las definiciones son generalmente de dos tipos: una centradas en una descripción detallada de las conductas que integran estas habilidades y otras en las consecuencias de la conducta social.

Con la finalidad de conceptualizar el término de habilidades sociales en esta investigación, se recogerá las definiciones correspondientes a investigadores que a lo largo de los últimos años han desarrollado:

Alberti y Emmons (citado en Paula, 2000) considera a la habilidad social como la conducta que permite a una persona actuar según sus intereses más importantes, defenderse sin ansiedad inapropiada, expresar cómodamente sentimientos honestos o ejercer los derechos personales sin negar los derechos de los demás.

M., Whiren A., Soderman A. y Gregory K., 2009). Debido a los resultados favorables, estos niños suelen considerarse seres humanos valiosos que pueden influir en el mundo. No se puede decir lo mismo de los niños con una deficiente competencia social.

Quienes no logran funcionar exitosamente en el mundo social, sufren a menudo angustia y soledad, inclusive en los primeros años de vida. A menudo son rechazados por sus pares, su autoestima es baja y obtienen calificaciones más bajas en la escuela y, para empeorar las cosas, corren el riesgo de perpetuar estos patrones de conducta tan problemáticos conforme vayan madurando. Por ello es importante subrayar, como dice **González (2007)**, que estas habilidades sociales siempre se desarrollarán a la sombra de buenos ejemplos y aquí es donde el rol de los docentes se torna clave, especialmente en estos tiempos en

que las relaciones interfamiliares no son las mejores. Los docentes son personas que intervienen de manera decisiva en el desarrollo social, lo hacen cuando realizan varias conductas sociales, entre ellas: establecen relaciones con el niño, le transmiten valores, le enseñan, modelan las conductas y actitudes sociales, diseñan actividades centradas en los conocimientos y habilidades pertinentes, dándole la oportunidad de practicarlos, planean el ambiente físico, preparan rutinas para el niño, le comunican la reglas al pequeño, presentan las consecuencias positivas o negativa para ayudarle a cumplir con las expectativas de la sociedad.

La manera cómo los docentes realizan estas tareas, mejorará o inhibirá el desarrollo social del niño.

Las Habilidades Sociales son las capacidades o destrezas sociales específicas requeridas para ejecutar competentemente una tarea interpersonal, nos referimos a un conjunto de conductas aprendidas. Son algunos ejemplos: decir que no, coordinar un grupo, responder a un elogio, manejar un problema con una amiga, empatizar o ponerse en el lugar de otra persona, respetar los derechos de los demás y hacer respetar los propios, manejar situaciones estresantes, expresar enojo, decir cosas agradables y positivas a los demás. No obstante, una revisión de la bibliografía nos arroja que no existe una definición universalmente aceptada por todos los investigadores, encontrándose numerosas definiciones que coinciden en una u otra característica de lo que constituye una conducta socialmente habilidosa.

Meichembaum, Butler y Gruson (1981) consideran que la dificultad en establecer una definición estriba en la dependencia que ésta tiene del contexto. El contexto es cambiante, depende del marco cultural al que atendamos, a sus normas culturales y a sus patrones de Comunicación. Unido a lo anteriormente dicho, si pensamos que en una interacción social, cada uno de los participantes aporta sus propios recursos cognitivos (valores, creencias, conocimientos, etc.).

Como una forma de integrar todos los aspectos necesarios para comprender las Habilidades Sociales, englobaremos las visiones teóricas más relevantes, con el propósito de obtener una visión holística sobre este fenómeno en los niños, niñas y jóvenes entre 7 y 17 años que están internos en Instituciones de Protección Simple.

"La conducta socialmente habilidosa es ese conjunto de conductas emitidas por un individuo en un contexto interpersonal que expresa los sentimientos, actitudes, deseos, opiniones o derechos de ese individuo, de un modo adecuado a la situación, respetando esas conductas en los demás, y que generalmente resuelve los problemas inmediatos de la situación mientras minimiza la probabilidad de futuros problemas" (*Caballo, 1986*). Destacamos del planteamiento la importancia del contexto como una unidad que determinaría el grado de adecuación en la expresión de los sentimientos, en la medida que se respete al otro como así mismo y que sea capaz de manejar las situaciones problemáticas en el momento preciso evitando complicaciones futuras. "El contexto más relevante para el desarrollo social de un niño es el hogar, la escuela y los grupos de pares" (*A.M. Aron y N. Milic 1993*). Y es precisamente en estos contextos donde está el génesis del desarrollo habilidoso y obviamente un contexto inadecuado afectaría al desarrollo.

Curran; Farrell y Grunberg, (1984) plantean que "la competencia se usa más bien como un término evaluativo que se refiere a la calidad de la adecuación de una persona a una tarea específica; en tanto que el término de Habilidades Sociales se refiere a las habilidades específicas que requiere una persona en una tarea determinada". Es decir la Competencia se refiere a la pericia, con que se desarrolla o manifiesta una habilidad social por Ej. : Ponerse en el lugar del otro; Mostrar desacuerdo, etc.). Estos autores postulan que ante la conducta de las personas nosotros nos formamos una impresión global, llamada MOLAR que está formada por conductas específicas llamadas MOLECULAR.

Combs y Slaby, (1977) plantean que la habilidad social es "La habilidad para interactuar con otros en un contexto dado de un modo específico, socialmente

aceptable y valorado, y que sea mutuamente beneficioso o primariamente beneficioso para lo otros", podemos destacar que también se contextualiza la visión de la conducta, los autores incluyen en esta definición un aspecto importante el cual es el beneficio, o sea, sugieren que los individuos desarrollan Habilidades Sociales para lograr una mejor interacción social con los otros propendiendo a una buena convivencia social.

Otra definición que amplía la comprensión de Habilidades Sociales es la propuesta por **Ladd & Mize** en términos de que la habilidad social es: "la habilidad para organizar cogniciones y conductas en un curso integrado de acciones dirigido hacia metas interpersonales o sociales que sean culturalmente aceptadas", aportan los conceptos cognitivo, social y conductual. Así también **Hargie y Cols.**, (1981) contribuyen con la definición planteando que son "Un conjunto de conductas sociales dirigidas hacia un objetivo, interrelacionadas, que pueden aprenderse y que están bajo control del individuo" variables que determinan las Habilidades Sociales y que enfatizan en el aprendizaje de conductas para relacionarse efectivamente.

Hersen y Bellak, (1977) definen 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.

Fernández y Carrobles, (1981) 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.

Argyle, 1978 "destaca en su modelo de Habilidades Sociales los procesos de selectividad de la información que cada persona realiza en la interacción social y la posterior interpretación (traducción) que hace de dicha información. Esta definición apunta a que las personas en su interacción con otros distinguen

diversos estímulos (es decir reciben y procesan información del medio) y en relación con eso realizarán su actuación.

La Psicología Social define las Habilidades Sociales en conductas aprendidas, más o menos identificables, como capacidades concretas y en ellas influyen variables ambientales, lo que implica que tienen una dimensión cultural - tipo de habilidad - una dimensión personal - variables cognitivas - y una dimensión situacional - contexto ambiental -. Por lo general, se reconoce que hay déficits interpersonales que se manifiestan personalmente.

De las distintas definiciones existentes se pueden extraer las características fundamentales de lo que llamamos Habilidades Sociales según Michelson y cols: (1987)

- a. Son conductas manifiestas; es decir, son un conjunto de estrategias y capacidades de actuación aprendidas y que se manifiestan en situaciones de relaciones interpersonales, incluyendo comportamientos verbales y no verbales, específicos y discretos.
- b. Están dirigidas a la obtención de reforzamientos sociales tanto externos como internos o personales (autorrefuerzo, autoestima).
- c. Implican una interacción recíproca.
- d. Están determinadas por el contexto social, cultural y la situación concreta y específica en que tiene lugar.
- e. Se organizan en distintos niveles de complejidad, los cuales mantienen una cierta jerarquía, cuyas estructuras se desarrollan desde un nivel molar, hasta llegar a uno molecular, habiendo pasando por niveles intermedios (por Ej.: decir "no").
- f. Como todo tipo de conducta, se encuentran muy influenciadas por las ideas, creencias y valores respecto a la situación y a la actuación propia de los demás.
- g. Tanto los déficits como los excesos de la conducta de interacción personal pueden ser especificados y objetivados con el fin de intervenir sobre ellos.

Características de las habilidades sociales

Mediante los estudios y trabajos de investigaciones realizados en diferentes ámbitos y circunstancias de la realidad humana, se llegó a la conclusión de que existen una serie de características relevantes para la conceptualización de las habilidades sociales:

- ***Son conductas y repertorios de conducta adquiridos*** a través del aprendizaje. No son rasgos de personalidad, se adquieren a través del aprendizaje y, por tanto, se pueden cambiar, enseñar o mejorar mediante los mecanismos del aprendizaje.
- ***Constituyen habilidades*** que ponemos en marcha en contextos interpersonales, esto es, requieren que se produzca una interacción. Constituyen una de las áreas del comportamiento adaptativo.
- Son, por tanto, ***recíprocas y dependientes de la conducta de las otras personas*** que se encuentren en el contexto.
- Contienen ***componentes*** manifiestos observables, *verbales y no verbales*, y otros *componentes cognitivos y emocionales y fisiológicos*. La habilidad social es lo que la persona dice, hace, piensa y siente.
- ***Aumentan el refuerzo social y la satisfacción mutua.***
- ***Las habilidades sociales son específicas de la situación.*** Ninguna conducta en sí misma es o no socialmente habilidosa, sino que depende del contexto, de la situación y de sus reglas, de las personas con las que se interactúa, del sexo, de la edad, de los sentimientos de los otros, etc.
- Es importante ***la existencia de metas***, propósitos o motivación social para desarrollar un adecuado repertorio de habilidades sociales.

Clases de habilidades sociales

Las habilidades sociales no es algo estático de blanco o negro, sino que hay muchos tipos. Alguien no es social o totalmente anti social, hay varios términos y tipos de habilidades sociales y es bueno saber en que punto te encuentras para saber qué habilidades sociales tienes que cultivar.

Mucha gente se piensa que para tener una vida socialmente buena hay que convertirse en esas personas que no se callan ni debajo de la ducha y que hasta hacen amigos cuando duermen encerrados y aislados en su habitación. No, esto no funciona así, tu timidez y/o forma de ser también te aporta cosas buenas, no puedes suprimirlo todo por completo porque entonces matarías una parte de ti mismo.

La clave de los tipos de habilidades sociales está en saber dónde te encuentras y desarrollar las habilidades sociales para que te permitan poder conversar, hacer amigos, conocer gente... Pero sin necesidad de ser alguien que habla constantemente. Tú quieres tener habilidades sociales pero conservar tu espíritu que es lo que realmente te hace auténtico.

Según el tipo de destrezas

Las habilidades sociales se clasifican según el tipo de destreza que se desarrollen, en base a esto se puede encontrar 3 clases de habilidades sociales:

Cognitivas

Son todas aquellas en las que intervienen aspectos psicológicos, las relacionadas con el «pensar». Algunos ejemplos son:

- Identificación de necesidades, preferencias, gustos y deseos en uno mismo y en los demás.
- Identificación y discriminación de conductas socialmente deseables.
- Habilidad de resolución de problemas mediante el uso de pensamiento alternativo, consecuencial y relacional.
- Autorregulación por medio del autorrefuerzo y el autocastigo.
- Identificación de estados de ánimo en uno mismo y en los demás.

Emocionales

Son aquellas habilidades en las que están implicadas la expresión y manifestación de diversas emociones, como la ira, el enfado, la alegría, la tristeza, el asco, la vergüenza, etc. Son todas las relacionadas con el «sentir».

Instrumentales

Se refiere a aquellas habilidades que tienen una utilidad. Están relacionadas con el «actuar». Algunos ejemplos son:

- **Conductas verbales:** inicio y mantenimiento de conversaciones, formulación de preguntas, formulación de respuestas, etc.
- Alternativas a la agresión, rechazo de provocaciones, negociación en conflictos, etc.
- **Conductas no verbales:** posturas, tono de voz, intensidad, ritmo, gestos y contacto visual.

Clasificación de las habilidades sociales según su tipología

Grupo I. Primeras habilidades sociales

- Escuchar.
- Iniciar una conversación.
- Mantener una conversación.
- Formular una pregunta.
- Dar las gracias.
- Presentarse.
- Presentar a otras personas.
- Hacer un cumplido.

Grupo II. Habilidades sociales avanzadas

- Pedir ayuda.
- Participar.
- Dar instrucciones.
- Seguir instrucciones.
- Disculparse.
- Convencer a los demás.

Grupo III. Habilidades relacionadas con los sentimientos

- Conocer los propios sentimientos.
- Expresar los sentimientos.
- Comprender los sentimientos de los demás.
- Enfrentarse con el enfado del otro.
- Expresar afecto.
- Resolver el miedo.

- Autorrecompensarse.

Grupo IV. Habilidades alternativas a la agresión.

- Pedir permiso.
- Compartir algo.
- Ayudar a los demás.
- Negociar.
- Empezar el autocontrol.
- Defender los propios derechos.
- Responder a las bromas.
- Evitar los problemas a los demás.
- No entrar en peleas.

Grupo V. Habilidades para hacer frente al estrés.

- Formular una queja.
- Responder a una queja.
- Demostrar deportividad después de un juego.
- Resolver la vergüenza.
- Arrglárselas cuando le dejan a uno de lado.
- Defender a un amigo.
- Responder a la persuasión.
- Responder al fracaso.
- Enfrentarse a los mensajes contradictorios.
- Responder a una acusación.
- Prepararse para una conversación difícil.
- Hacer frente a las presiones del grupo.

Habilidades de planificación.

- Tomar decisiones.
- Discernir la causa de un problema.
- Establecer un objetivo.
- Determinar las propias habilidades.
- Recoger información.

- Resolver los problemas según su importancia.
- Tomar una decisión.
- Concentrarse en una tarea.

Las habilidades sociales anteriormente citadas comprenden un extenso conjunto de elementos verbales y no verbales que se combinan en complejos repertorios conductuales. Además, de los componentes verbales y no verbales, las habilidades sociales dependen de procesos cognitivos (pensamientos, autocríticas, sentimientos, etc.) para su correcta ejecución. Pero la habilidad social no es meramente una suma de componentes verbales y no verbales unidos a procesos cognitivos, sino que supone un proceso interactivo de combinación de estas características individuales en contextos ambientales cambiantes.

Asimismo, la destreza para desempeñar una habilidad social puede no tener ninguna correspondencia con la desenvolvura de otras (ej: conversar y rechazar peticiones), incluso considerando el mismo tipo de habilidad la conducta concreta del sujeto puede variar según factores personales (estado de ánimo, cogniciones, cambios fisiológicos) y ambientales (las personas con quienes esté relacionándose, el tipo de relación, la situación en la que se encuentre, etc.) (Fernández, 1999).

Un ejemplo de la importancia de los aspectos cognitivos en la interacción social lo constituye el sentimiento de soledad. La soledad se ha definido de varias formas. Altman, 1975, la define como un estado desagradable que experimenta la persona al no conseguir la relación social que desea o al perder una relación estable que ya poseía. Cutrona & Russel en 1990, vincula este sentimiento más a la falta de satisfacción en las relaciones interpersonales mantenidas por el individuo que a la frecuencia o cantidad de los contactos sociales. Isidro et al. (Isidro, Vega, & Garrido, 1999) definen la soledad como un sentimiento desagradable vinculado a un desequilibrio en la percepción de las relaciones establecidas con los demás, que está determinado por la falta de confianza del individuo en su capacidad para afrontar situaciones que potencialmente puedan llegar a generarle soledad. Se proponen una teoría de la soledad basada en la

insuficiencia de las provisiones que el individuo espera le suministre el grupo al cual se ha unido.

A partir de estas definiciones se puede concluir diciendo que el sentimiento de soledad es una percepción individual que puede estar motivado por una falta de habilidades sociales que provoca la disminución de las interacciones sociales o hace que estas sean menos gratificantes de lo deseado por el individuo. Pero también este sentimiento de soledad puede ser independiente de las habilidades sociales que posee el individuo y sustentarse más en las creencias o expectativas que tiene la persona. En este último caso, más que dotar al individuo de ciertas habilidades sociales sería más correcto trabajar sobre las expectativas y pensamientos de la persona con el fin de lograr que estos fueran más realistas y adaptativos.

Modelo de habilidades sociales

Modelo de aprendizaje social

Se aprende a través de experiencias interpersonales y son mantenidas por las consecuencias sociales del comportamiento.

Este aprendizaje está basado en una situación social en la que al menos participan dos personas: el modelo, que realiza una conducta determinada y el sujeto que realiza la observación de dicha conducta; esta observación determina el aprendizaje, a diferencia del aprendizaje por conocimiento, el aprendizaje social el que aprende no recibe refuerzo, sino que este recae en todo caso en el modelo; aquí el que aprende lo hace por imitación de la conducta que recibe el refuerzo.

Modelo cognitivo

La habilidad para organizar cogniciones y conductas hacia las metas sociales comúnmente asociadas.

El modelo cognitivo postula que las emociones y conductas de las personas están influidas por su percepción de los eventos. No es una situación en y por sí misma la que determina lo que una persona siente, sino más bien la forma en que ella interpreta la situación.

Por lo tanto la forma en que se sienten las personas está asociada a la forma en que interpretan y piensan sobre una situación. La situación por sí misma no determina directamente cómo se sienten; su respuesta emocional está mediada por su percepción de la situación."

En otras palabras, el modelo cognitivo se basan en los siguientes supuestos básicos:

1. Las personas no son simples receptores de los estímulos ambientales, sino que construyen activamente su "realidad".
2. La cognición es mediadora entre los estímulos y las respuestas (cognitivas, emotivas o conductuales).
3. Las personas pueden acceder a sus contenidos cognitivos.
4. La modificación del procesamiento cognitivo de la información (sistemas de atribución, creencias, esquemas, etc.) es central en el proceso de cambio.

En cuanto a su estilo las terapias cognitivas enfatizan:

- (1) La importancia de la alianza terapéutica y la colaboración y participación activa del paciente en el proceso.
- (2) Un enfoque orientado al problema y los objetivos.
- (3) El carácter educativo (o reeducativo) del proceso, capacitando al paciente para enfrentar por sí mismo futuras situaciones de manera más saludable y funcional.

Modelo de percepción social

Destaca los procesos de selección de la información en la interacción social y posterior interpretación.

Es el proceso por el cual el individuo llega a conocer a los demás y a concebir sus características, cualidades y estados interiores. En cualquier caso ambas aproximaciones demuestran la importancia de la formación de primeras impresiones para el propio proceso de percepción social.

En definitiva, el término percepción social incluye todos aquellos procesos de índole cognitiva mediante los cuales elaboramos juicios relativamente

elementales acerca de otras personas, sobre la base de nuestra propia experiencia o de las informaciones que nos transmiten terceras personas.

Modelo de psicología clínica

Hace referencia a la capacidad social de expresar lo que se piensa, siente y cree en forma adecuada al medio, en ausencia de ansiedad. Se ha denominado asertividad, libertad emocional, autoafirmación, etc.

Las relaciones sociales son fundamentales en nuestras vidas. La consecución de nuestros objetivos y la satisfacción de nuestras necesidades dependen en gran medida de las habilidades de que dispongamos para relacionarnos con los demás de una forma cooperativa. Por ello, no resulta extraño que las personas con problemas de salud mental muestren dificultades en las interacciones interpersonales ¿ya sea como su antecedente o como su consecuencia¿. El entrenamiento en habilidades sociales consiste en un conjunto de procedimientos dirigidos a ayudar a las personas a mejorar sus estrategias interpersonales de modo que puedan conseguir sus propósitos en aquellas áreas de su vida que sean importantes para su bienestar.

Modelo Conductista

La capacidad de ejecutar una conducta que refuerce positivamente a otros o evite que seamos castigados

Los presupuestos del modelo conductual se enfatizan en:

1. La capacidad de respuesta tiene que adquirirse.
2. Consiste en un conjunto de identificable de capacidades específicas.

Además la probabilidad de ocurrencia de cualquier habilidad en cualquier situación crítica está determinada por factores ambientales, variables de la persona, y la interacción entre ambos. Por consiguiente, una adecuada conceptualización de la conducta socialmente habilidosa implica tres componentes de la habilidad social: una dimensión conductual (tipo de habilidad), una dimensión personal (las variables cognitivas), y una dimensión situacional (el contexto ambiental).

Modelo de teoría de roles:

Las habilidades sociales hacen referencia al papel que juegan las expectativas dirigidas al propio rol y al de otros. Consiste principalmente en un conjunto de construcciones. La palabra "rol" ha adquirido significado por influencia del inglés "role" que significa función que algo o alguien cumple.

Toda persona tiene un grupo de pertenencia (al cual pertenece) y otro de referencia (que puede o no ser al que pertenece, pero que le sirve para usar sus normas de comportamiento, o bien para rechazarlas: son los grupos de referencia positiva o negativa, respectivamente).

Modelos explicativos de los déficit en habilidades sociales

Es posible encontrar en la literatura sobre el tema dos modelos explicativos de la falta de habilidad social en la infancia, el modelo del déficit y el modelo de interferencia (Monjas, 1992). Según el primer modelo, los problemas de competencia social se deben a que el sujeto no tiene un repertorio de conductas y habilidades necesarias para interactuar con otras personas porque nunca las ha aprendido. Esto puede deberse a que no ha tenido modelos apropiados o estimulación adecuada, a la falta de oportunidades de aprendizaje o a la existencia de una historia inadecuada de reforzamiento.

Según el modelo de la interferencia, o del déficit en la ejecución, el sujeto tiene determinadas habilidades, pero no las pone en juego debido a determinados factores emocionales y/o cognitivos y motores que interfieren con su ejecución. Entre las variables interfirientes se incluyen los pensamientos depresivos, la baja habilidad de solución de problemas, limitaciones en la habilidad para ponerse en lugar de los otros, bajas expectativas sobre sí mismo, ansiedad, miedo, comportamiento motor deficiente o excesivo, creencias irracionales, y déficit en percepción y discriminación social.

Es de destacar aquí la reflexión realizada por Caballo (1993), quien, a partir del esquema propuesto por McFall (1982), resume los problemas más frecuentes que pueden encontrar las personas a lo largo de las distintas fases de puesta en marcha de una conducta socialmente habilidosa. En la tabla 1 se exponen los problemas incluidos en las distintas fases.

Problemas en las distintas fases de procesamiento de la información

FASES	Problemas que pueden surgir
Etapa inicial de <u>motivación</u>, objetivos y planes	Los objetivos pueden ser contradictorios Los objetivos pueden estar suprimidos Los objetivos se transforman a causa de su bloqueo Las habilidades cognitivas requeridas para la planificación pueden ser inadecuadas
Fase de habilidades de descodificación	Evitación perceptiva debida a la ansiedad Bajo nivel de discriminación y precisión Errores sistemáticos Estereotipos imprecisos o abuso de ellos Errores de atribución Efecto de halo
Fase de decisión	Fracaso en considerar alternativas Fracaso en discriminar <u>acciones</u> efectivas y apropiadas de las no apropiadas Tomar decisiones demasiado lentamente o no tomarlas Fracaso en adquirir <u>el conocimiento</u> correcto para tomar decisiones Tendencia a tomar decisiones negativas

Fase de codificación	<p>Déficit en habilidades conductuales del repertorio del individuo</p> <p>Ansiedad condicionada que bloquea la ejecución</p> <p>Distorsiones cognitivas (referentes a algunas de las fases anteriores)</p> <p>Carencia de atractivo físico (especialmente cuando están implicadas las habilidades heterosociales)</p> <p>Carencia de <u>retroalimentación</u>, debida a la falta de habilidad, o retirada por alguna circunstancia</p> <p>Retroalimentación errónea o poco realista</p>
-----------------------------	--

5.5 Hipótesis

¿Si se realiza una propuesta Juegos Cooperativos mejorara significativamente las habilidades Sociales de los estudiantes de 05 años de la I.E. Jardín de niños N° 111 El cumbe de la provincia de Celendín, durante el año 2018?

¿Si no se realiza una propuesta Juegos Cooperativos mejorara significativamente las habilidades Sociales de los estudiantes de 05 años de la I.E. Jardín de niños N° 111 el cumbe de la provincia de Celendín, durante el año 2018?

5.1.1. Variable independiente

Juegos Cooperativos

5.1.2. Variable dependiente

Habilidades Sociales

Variable Independiente: Juego Cooperativo

Definición conceptual.

un **juego cooperativo** es un juego en el cual dos o más jugadores no compiten, sino que colaboran para conseguir el mismo objetivo y por lo tanto ganan o pierden en conjunto. En otras palabras, es un juego donde grupos de jugadores (coaliciones) pueden tomar comportamientos cooperativos, pues el juego es una competición entre *coaliciones* de jugadores y no entre jugadores individuales. Un ejemplo de juego cooperativo es un juego de coordinación, donde los jugadores escogen las estrategias por un proceso de toma de decisiones consensuada.

Variable Dependiente: Habilidades Sociales

Definición conceptual.

Las **habilidades sociales** (a veces designada como **competencia social**) no tiene una definición única y determinada, puesto que existe una confusión conceptual a este respecto, ya que no hay consenso por parte de la comunidad científico-social; sin embargo, esto puede ser definido según sus principales características, y éstas señalan que las **habilidades sociales** son un conjunto de conductas aprendidas de forma natural (y que por tanto pueden ser enseñadas), que se manifiestan en situaciones interpersonales, socialmente aceptadas (ello implica tener en cuenta normas sociales y normas legales del contexto sociocultural en el que se actúa, así como criterios morales), y orientadas a la obtención de reforzamientos ambientales (refuerzos sociales) o autor refuerzos.

Operacionalización de variables

Variables	Dimensiones	Indicadores
Juegos Cooperativos	Respetar las reglas y Normas del juego Participa en la ejecución del juego	Adaptar el movimiento a las circunstancias requeridas, actuando de forma coordinada y cooperativa con todos sus compañeros para resolver retos. Tomar parte de los juegos y tareas, relacionándose con el grupo y actuando de acuerdo con ellos. Opinar coherente y críticamente en las circunstancias conflictivas para resolver un problema común. Aplicar una conducta activa para superar un reto, acorde con sus propias posibilidades y limitaciones.

Variables	Dimensiones	Indicadores
Habilidades Sociales	Habilidades sociales básicas Habilidades relacionadas con los sentimientos Habilidades alternativas a la agresión	Expresa algunas de sus características físicas, cualidades y habilidades, reconociéndolas como suyas y valorándolas Nombra sus características corporales, algunos roles de género y se identifica como niño o niña Expresa satisfacción sobre sí mismo cuando se esfuerza y logra su objetivo, en juegos u otras actividades. Actúa y toma decisiones propias, y resuelve con autonomía situaciones cotidianas.

5.6. Objetivos

5.6.1. General

- Determinar los efectos de la propuesta de Juegos Cooperativos en el desarrollo de las habilidades Sociales de 5 años de la I.E. jardín de niños N° 111 el cumbe de la provincia de Celendín, durante el año 2018.

4.6.2 Específicos

- Realizar un diagnóstico sobre el desarrollo de las habilidades sociales de los estudiantes de 5 años de edad de la Institución Educativa N° 072 de la Provincia de Celendín
- Desarrollar actividades de aprendizaje donde se aplique juegos cooperativos con los estudiantes d 5 años de la I.EI. N° 111 El cumbe, Celendín 2018
- Analizar y Procesar estadísticamente los resultados del pre y post test
- Diseñar una propuesta sobre juegos cooperativos orientados al desarrollo de habilidades sociales en estudiantes 05 años de la IEI. N° 111 el cumbe Celendín.

5. METODOLOGÍA

6.1 El tipo de investigación: Descriptiva experimental.

Diseño de investigación: Pre experimental con un solo grupo con pre y post test. Cuyo diagrama es el siguiente:

El diseño que se empleará es Pre test y Post test con un solo grupo		
O_1 Pre test	X Variable independiente	O_2 Pos test

Donde

GE = Grupo experimental

O₁ = Pre test

X = Variable independiente

O₂ = Post test

6.2 Población y muestra

A. Población.

Está constituida por todos los estudiantes de educación Inicial del Jardín N° 111 El Cumbe Celendín – 2018.

B) Población muestreada.

Constituida por los estudiantes de 5 años de educación inicial del jardín N° 111 el cumbe Celendín – 2018.

Muestra.

Se trabajará con muestreo no probabilístico con un grupo estratificado preformado, la muestra estará constituida por 20 niños de 5 años del Jardín N° 111 El Cumbe Celendín – 2018.

6.3 Técnicas e instrumentos de investigación

Para la recolección de evidencias conducentes a realizar la prueba de hipótesis,

En el presente estudio se realiza con las siguientes técnicas e instrumentos:

Técnicas	Instrumentos	Descripción
Observación	<ul style="list-style-type: none">Ficha de observación	Recoger información relacionada al marco teórico
Comprobación	<ul style="list-style-type: none">Aplicación de Actividades de Aprendizaje	Para medir el aprendizaje en cada actividad a aplicada

7 RESULTADOS

Procesamiento, análisis e interpretación de datos

Los resultados del trabajo denominado, propuesta de Juegos Cooperativos en el desarrollo de las habilidades Sociales de 5 años de la I.E. jardín de niños N° 111 El cumbe de la provincia de Celendín, durante el año 2018.

Se ha optado por diseño pre experimental con una muestra de 20 niños y niñas con el propósito de contrastar la hipótesis central: Al aplicar trabalenguas para mejorar una buena pronunciación. Las técnicas e instrumentos que nos han permitido la recolección de información fueron la observación directa a través de fichas de observación directa con la prueba de cuestionario (Pre y Pos test), permitiéndonos dar como válida la hipótesis central y lograr con los objetivos propuestos.

Indicador N° 1. Adaptar el movimiento a las circunstancias requeridas, actuando de forma coordinada y cooperativa con todos sus compañeros para resolver retos

Tabla N° 1

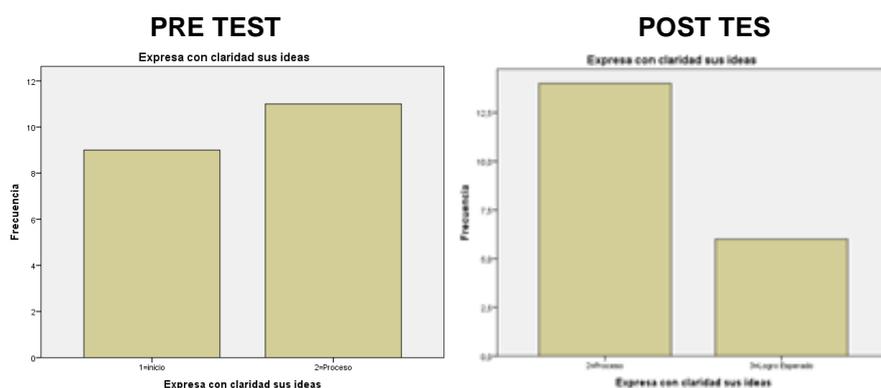
PRE TEST

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido 1=inicio	9	45,0	45,0	45,0
2=Proceso	11	55,0	55,0	100,0
Total	20	100,0	100,0	

POST TES

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido 2=Proceso	14	70,0	70,0	70,0
3=Logro Esperado	6	30,0	30,0	100,0
Total	20	100,0	100,0	

Gráfico N° 1



Tal como se aprecia en el pre test el **45.00 %** de niños se encuentran en inicio, cuando se adapta el movimiento a las circunstancias requeridas, actuando de forma coordinada y cooperativa con todos sus compañeros para resolver retos., el **55.00 %** *está en*

proceso. Sin embargo en el pos test el **70.00%** están en proceso y, el **30.00%** de niños se encuentran en Logro esperado Utiliza el modo de **juego** o como ejercicio para lograr una expresión o manera de hablar que resulte clara. Se infiere y se concluye que en el pre test la mayoría de estudiantes están en Inicio y Proceso cuando se adapta el movimiento a las circunstancias requeridas, actuando de forma coordinada y cooperativa con todos sus compañeros para resolver retos

Indicador N° 2. Tomar parte de los juegos y tareas, relacionándose con el grupo y actuando de acuerdo con ellos.

Tabla N° 2

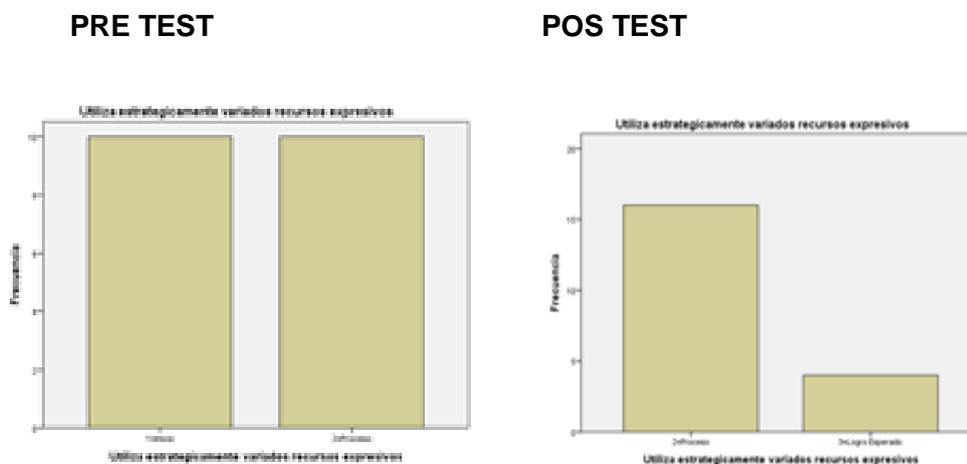
PRE TEST

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido 1=Inicio	10	50,0	50,0	50,0
2=Proceso	10	50,0	50,0	100,0
Total	20	100,0	100,0	

POS TEST

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido 2=Proceso	16	80,0	80,0	80,0
3=Logro Esperado	4	20,0	20,0	100,0
Total	20	100,0	100,0	

Gráfico N° 2



Al analizar el gráfico N°03, se aprecia en el pre test que el **50.00%** se encuentran en Inicio al tomar parte de los juegos y tareas, relacionándose con el grupo y actuando de acuerdo con ellos y el **50.00%** están en proceso y utilizan variados recursos expresivos. Sin embargo en el pos test sólo el **80.00%** está en proceso Se expresa correctamente de forma oral con una entonación y pronunciación adecuada a su edad y **20.00%** se encuentra en logro esperado siempre. Se infiere que en el pre test la mayoría *se encuentra en Inicio y proceso*, mientras que en el pos test la mayoría de estudiantes *están en logro esperado al* Tomar parte de los juegos y tareas, relacionándose con el grupo y actuando de acuerdo con ellos.

Indicador N° 3. Opinar coherente y críticamente en las circunstancias conflictivas para resolver un problema común.

Tabla N° 3

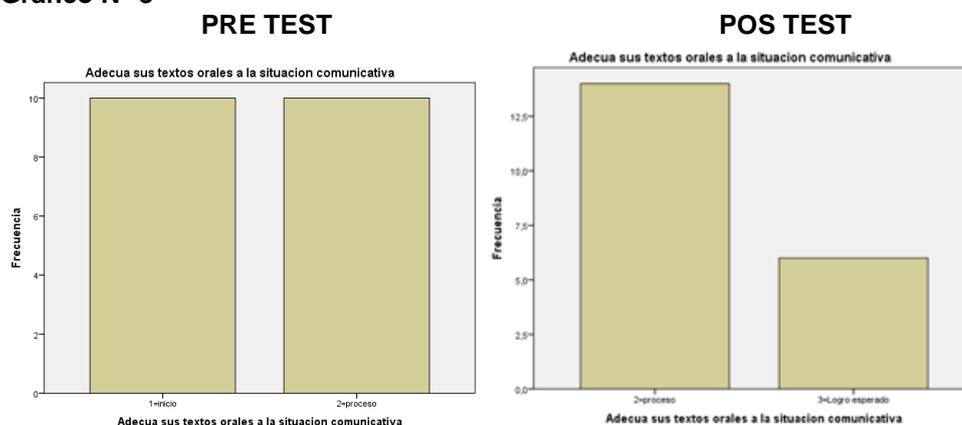
PRE TEST

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido 1=inicio	10	50,0	50,0	50,0
2=proceso	10	50,0	50,0	100,0
Total	20	100,0	100,0	

POS TEST

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido 2=proceso	14	70,0	70,0	70,0
3=Logro esperado	6	30,0	30,0	100,0
Total	20	100,0	100,0	

Gráfico N° 3



Se aprecia en las tablas y gráficos, en el pre test el **50.00%** de los niños está en inicio donde se observa la opinion coherente y críticamente en las circunstancias conflictivas para resolver un problema común. el **50.00%** está *en proceso*. Mientras que en el pos test resulta que el **70.00%** *está en proceso*, el **30.00%** se encuentra en un logro esperado. Se infiere que la mayoría de estudiantes en el

pre test se encuentran en inicio y proceso al opinar coherente y críticamente en las circunstancias conflictivas para resolver un problema común; mientras que en el pos test se encuentran en proceso y logro esperado donde se observa el seguimiento de Opinar coherente y críticamente en las circunstancias conflictivas para resolver un problema común.

Indicador N° 4. Aplicar una conducta activa para superar un reto, acorde con sus propias posibilidades y limitaciones.

Tabla N° 4

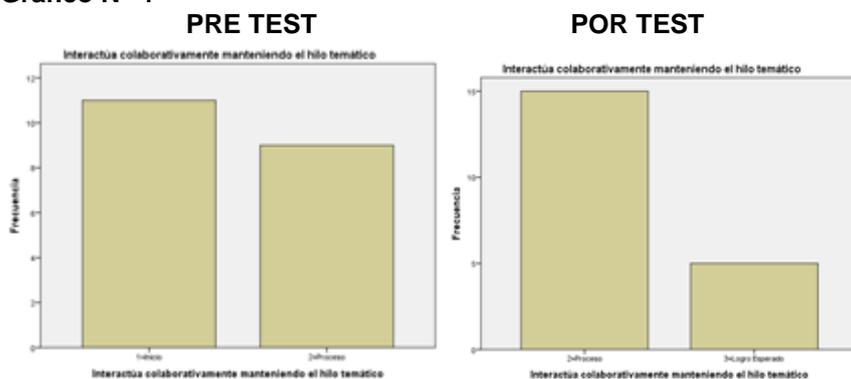
PRE TEST

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido 1=Inicio	11	55,0	55,0	55,0
2=Proceso	9	45,0	45,0	100,0
Total	20	100,0	100,0	

POS TEST

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido 2=Proceso	15	75,0	75,0	75,0
3=Logro Esperado	5	25,0	25,0	100,0
Total	20	100,0	100,0	

Gráfico N° 4



Al analizar las tablas y gráficos, se aprecia en el pre test el **55.00%** de niños están en inicio ya que aplica una conducta activa para superar un reto, acorde con sus propias posibilidades y limitaciones, algunos roles de género y se identifica como niño o niña., el **45.00%** se encuentra en *proceso* para interactuar colaborativamente. Mientras tanto en el pos test el **75.00%** están en proceso Aplicar una conducta activa para superar un reto, acorde con sus propias posibilidades y limitaciones, **25.00%** se encuentran en logro esperado e interactúan colaborativamente. Se deduce que en el pre test la mayoría de estudiantes *inicio* y proceso porque aplicar una conducta activa para superar un reto, acorde con sus propias posibilidades y limitaciones.

Indicador N° 5. Expresa algunas de sus características físicas, cualidades y habilidades, reconociéndolas como suyas y valorándolas

Tabla N° 5

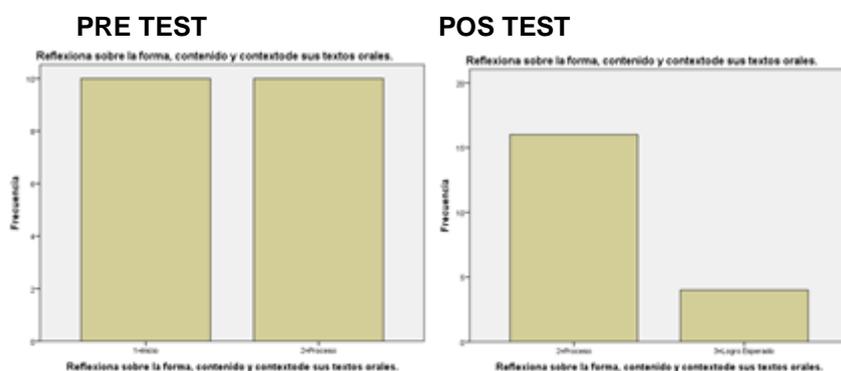
PRE TEST

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido 1=Inicio	10	50,0	50,0	50,0
2=Proceso	10	50,0	50,0	100,0
Total	20	100,0	100,0	

POS TEST

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido 2=Proceso	16	80,0	80,0	80,0
3=Logro Esperado	4	20,0	20,0	100,0
Total	20	100,0	100,0	

Gráfico N° 5



Se aprecia en las tablas y gráficos N° 5 del pre test que el **50.00%** de los niños se encuentran en inicio ya que expresa algunas de sus características físicas, cualidades y habilidades, reconociéndolas como suyas y valorándolas, , el **50.00%** está en *proceso* al expresar sus sentimientos de forma variada. Sin embargo en el pos test el **80.00%** está en *proceso* al expresar sus sentimientos de forma variada y el, **80.00%** están en *logro esperado* al reflexionar sus textos. Se infiere que en el pre test la mayoría de estudiantes están en inicio y proceso que en el pos test la mayoría de niños se encuentran en *logro esperado* al expresar algunas de sus características físicas, cualidades y habilidades, reconociéndolas como suyas y valorándolas.

Indicador N° 6. Nombra sus características corporales, algunos roles de género y se identifica como niño o niña.

Tabla N° 6

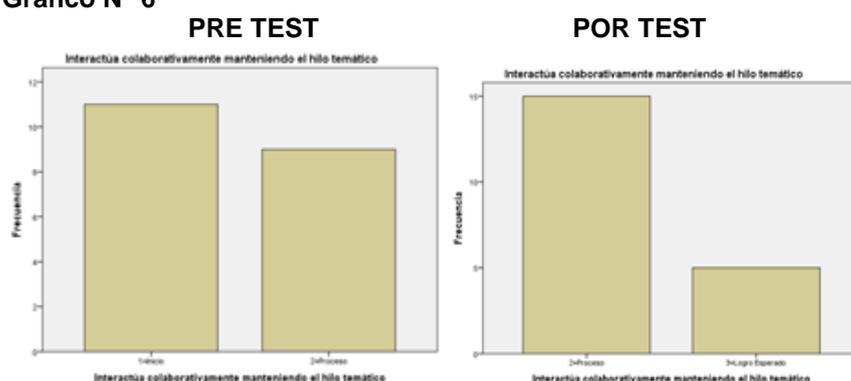
PRE TEST

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido 1=Inicio	11	55,0	55,0	55,0
2=Proceso	9	45,0	45,0	100,0
Total	20	100,0	100,0	

POS TEST

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido 2=Proceso	15	75,0	75,0	75,0
3=Logro Esperado	5	25,0	25,0	100,0
Total	20	100,0	100,0	

Gráfico N° 6



Al analizar las tablas y gráficos, se aprecia en el pre test el **55.00%** de niños están en inicio ya que nombra sus características corporales, algunos roles de género y se identifica como niño o niña., el **45.00%** se encuentra en *proceso* para interactuar

colaborativamente. Mientras tanto en el pos test el **75.00%** están en proceso para interactuar colaborativamente, **25.00%** se encuentran en logro esperado e interactúan colaborativamente. Se deduce que en el pre test la mayoría de estudiantes *inicio* y proceso porque nombra sus características corporales, algunos roles de género y se identifica como niño o niña.

Indicador N° 7. Expresa satisfacción sobre sí mismo cuando se esfuerza y logra su objetivo, en juegos u otras actividades.

Tabla N° 7

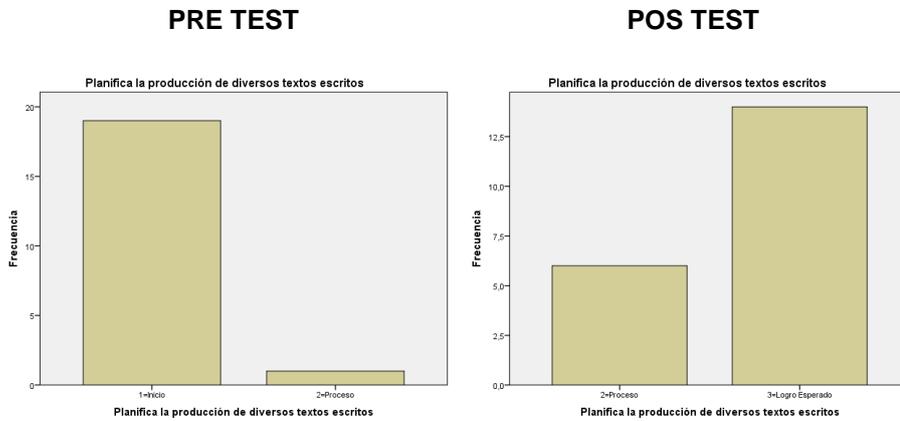
PRE TEST

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido 1=Inicio	19	95,0	95,0	95,0
2=Proceso	1	5,0	5,0	100,0
Total	20	100,0	100,0	

POS TEST

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido 2=Proceso	6	30,0	30,0	30,0
3=Logro Esperado	14	70,0	70,0	100,0
Total	20	100,0	100,0	

Gráfico N° 7



En el gráfico y tablas N° 07 se aprecia que en el pre test, el **95.00%** están en inicio porque Expresa satisfacción sobre sí mismo cuando se esfuerza y logra su objetivo, en juegos u otras actividades. el **5.00%** se encuentra en *proceso* al producir textos escritos. Mientras tanto en el pos test el **30.00%** está en proceso **70.00%** se encuentra en logro esperado y poseen un vocabulario adecuado a su edad. En efecto se infiere que en el pre test la mayoría de niños están en inicio para producir sus textos; sin embargo en el pos test se evidencia significativamente que la mayoría de niños están en un logro esperado para y poseen un vocabulario adecuado a su edad.

Indicador N° 8. Actúa y toma decisiones propias, y resuelve con autonomía situaciones cotidianas.

Tabla N° 8

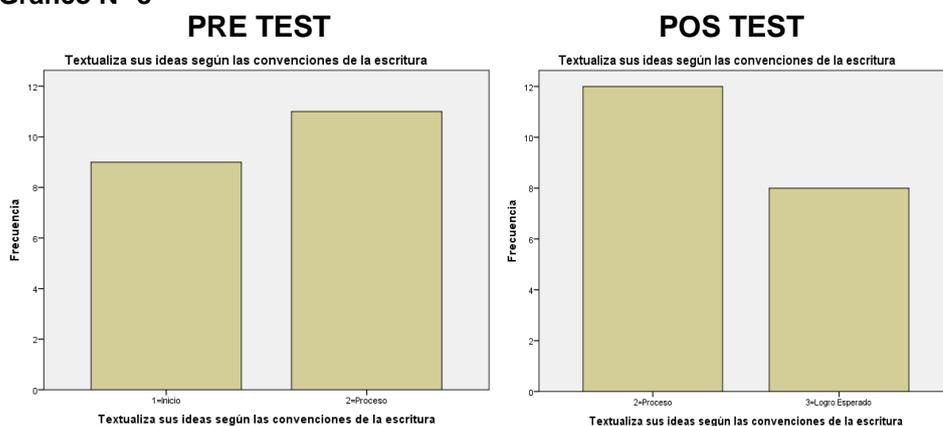
PRE TEST

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	1=Inicio	9	45,0	45,0	45,0
	2=Proceso	11	55,0	55,0	100,0
	Total	20	100,0	100,0	

POS TEST

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido 2=Proceso	12	60,0	60,0	60,0
3=Logro Esperado	8	40,0	40,0	100,0
Total	20	100,0	100,0	

Gráfico N° 8



Al respecto en el gráfico se aprecia que el 45.00% de niños están en inicio demuestran una actuación y toma decisiones propias, y resuelve con autonomía situaciones cotidianas. el 55.00% se encuentra en *proceso*. Mientras tanto en el pos test el 60.00% está en *proceso* para Hacer preguntas sobre aspectos que le llaman la atención del trabalenguas, el 40.00% se encuentra en proceso logrado y demuestran una actuación y toma decisiones propias, y resuelve con autonomía situaciones cotidianas. Se infiere que la mayoría de estudiantes en el pre test están en proceso; mientras que en el pos test la mayoría de estudiantes se encuentran en *Proceso*.

8 ANÁLISIS Y DISCUSIÓN

De la Hipótesis

El presente trabajo de investigación tuvo como hipótesis general, la aplicación del juego cooperativo influye en la mejora de las habilidades sociales de los niños de cinco años de la I.E.I N° 111 el cumbe.

Demostrándose que la variable independiente influye significativamente en la variable dependiente.

De los Resultados

De los resultados de las estadísticas podemos inferencia que los juegos cooperativos permiten el desarrollo y mejora de las habilidades sociales ya que expresa algunas de sus características físicas, cualidades y habilidades, reconociéndolas como suyas y valorándolas, nombra sus características corporales, algunos roles de género y se identifica como niño o niña, expresa satisfacción sobre sí mismo cuando se esfuerza y logra su objetivo, en juegos u otras actividades.

Actúa y toma decisiones propias, y resuelve con autonomía situaciones cotidianas.

De la Fundamentación Científica

Según Omeñaca (2008), Orlick (1990) y Slavin (1990), entre otros.

El estudiante que participa en los juegos cooperativos, no solamente busca de lograr un premio, además al desaparecer la amenaza de un objetivo marcado, nos aseguramos la diversión. Otro aspecto favorecedor, es la unión de los participantes, ya que se fomentan la actitud positiva, el

compromiso con el equipo y la suma de aportes individuales, evitando la oposición o contra comunicación.

Desde el punto de vista educativo, el interés se centra en el proceso y no en el resultado, permitiendo, entre otras cosas, establecer relaciones de igualdad, superación personal, facilidad de relaciones afectivas en el grupo, actitudes de sensibilización, cooperación, comunicación y solidaridad. También, ayuda a mejorar la capacidad intelectual, a respetar y comprender las normas de clase, valorar los hábitos de higiene.

Los juegos cooperativos fomentan la toma de decisiones, la negociación y resolución de conflictos, además de no promover la eliminación de participantes, sean cuales sean sus habilidades individuales, se trata de que el juego incluya y no excluya. Las reglas, se pueden adaptar a menudo, según la edad y/o el número de jugadores, de manera que con el mismo juego, tienes diferentes posibilidades.

9 CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Conclusiones

- Se logro determinar los efectos de la propuesta de Juegos Cooperativos en el desarrollo de las habilidades Sociales de 5 años de la I.E. jardín de niños N° 111 El Cumbe de la provincia de Celendín, durante el año 2018.
- Se realizar un diagnóstico sobre el desarrollo de las habilidades sociales de los estudiantes de 5 años de edad de la Institución Educativa N° 111 El Cumbe de la Provincia de Celendín
- Se logró desarrollar actividades de aprendizaje donde se aplique juegos cooperativos con los estudiantes d 5 años de la I.EI. N° 111 El cumbe, Celendín 2018
- Se Analizo y Proceso estadísticamente los resultados del pre y post test
- Se diseñó una propuesta sobre juegos cooperativos orientados al desarrollo de habilidades sociales en estudiantes 05 años de la I.EI. N° 111 El cumbe Celendín.

Recomendaciones:

- ✓ Los docentes deben elaborar, desarrollar y aplicar programas educativos participativos, que despierten el interés a través como son los Juegos cooperativos
- ✓ Que los padres de familia participen con sus hijos en la propuesta de Juegos cooperativos para mejorar las Habilidades Sociales.
- ✓ Desarrollar constantemente talleres sobre juegos Cooperativos para interactuar y participar activamente los niños y niñas, docentes y demás agentes de la comunidad educativa del nivel inicial.
- ✓ Que los docentes deben buscar estrategias importantes mediante el uso de Juegos Cooperativos y utilizarlo adecuadamente para que la clase sea más divertida y participativa.

10 AGRADECIMIENTO

A Dios creador del cielo y la tierra, quien nos da la vida

A las docentes y alumnos del Jardín N°111 El cumbe - Celendín, que permitieron la aplicación de esta labor investigativa.

A la Lic. Mary Elizabeth Flores Alvares, por el asesoramiento, y guía para la conclusión de esta investigación

La autora

11 REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Ausbel, D. P.* (s.f.). *teoría del Aprendizaje Significativo* .
- Bruner, J. S.* (s.f.). *Aprendizaje para una participación activa* .
- C., U.* (2010). *Influencia del juego cooperativo para mejorar las habilidades sociales en niños del nivel de transición del Jardín Infantil y Sala Cuna The Garden College – Chile, 2010.* Chile.
- Camacho.* (2012). *El juego cooperativo como promotor de habilidades sociales.* Peru.
- Casas, E.* (1999). *El valor marca nuestras actitudes y conducta* .
- Chavieri Salazar, M. a.* (2017). *Juegos cooperativos y habilidades sociales en niños del II ciclo de la Institución Educativa Alfredo Bonifaz, Rímac, 2016.* Lima- Peru.
- Dewey, J.* (s.f.). *los niños no llegan a la escuela como limpias pizarras pasivas wn la que los maestros pudieron escribir las lecciones de la civilización.*
- ELLIS, A.W.* (1984). *Reading, writing and dyslexia.* Londres: Lawrence Erlbaum Ass. Publ.
- Flege, j. Y munro, m.* (1994). “The word unit in second language speech production and perception”. *Studies in Second Language Acquisition*, 16; 381-411.
- Latorre, A.* *La investigación- acción. Conocer y cambiar la práctica educativa.* Barcelona, España. 2007. *Lineamientos curriculares de la educación física, recreación y deporte* Ministerio de educación nacional. Colombia. 2002.
- Luengo, Cristina.* *Actividad físico-deportiva extraescolar en alumnos de primaria.* *Revista Internacional de Medicina y Ciencias de la Actividad Física y el Deporte.* Madrid. 2007. vol. 7 no.27. *MÉNDEZ, A.* *Diseño e intencionalidad de los juegos modificados de cancha dividida y muro.* Buenos Aires.
- Mosquera, María.* *Et al.* *Noviolencia y deporte.* Barcelona. INDE. 2000.
- MOSSTON Muska.* *La enseñanza de educación física.* Barcelona. España.

Patino Morocho, P. d. (2016). *El juego cooperativo como estrategia de ayuda para el comportamiento agresivo de las niñas y niños del nivel inicial de la escuela de Educación Básica Elvia Bélgica Jiménez de González del Barrio Rumizhitana Parroquia Malacatos Canton y Provincia de Loja.* Provincia de la Hoja Ecuador.

Vigotsky. (s.f). *proceso de controlar los elementos de la tarea que estan lejos delas capacidades del estudiante , de manera que pueda concentrarse en dominar los que puedan captar con rapidez.*

12. ANEXOS Y APÉNDICES

ANEXO A:

FICHA DE OBSERAVCIÓN

Institución Educativa : 111 El Cumbe - Celendín
Grupo etario : 5 años
Habilidad :
Apellidos y nombres : _____
Fecha : / ____ / ____ / ____ /

Sexo: Masculina () Femenino () Fecha / / / /

Instrucciones: A continuación tienes un conjunto de indicadores para que observen y realicen la información pertinente. Marcar con una (x).

Inicio (I) = 0 Proceso (P) = 1 Logro Esperado (LE) = 2

N°	Indicadores	Escala		
		I	P	LE
1	Adaptar el movimiento a las circunstancias requeridas, actuando de forma coordinada y cooperativa con todos sus compañeros para resolver retos.			
2	Tomar parte de los juegos y tareas, relacionándose con el grupo y actuando de acuerdo con ellos.			
3	Opinar coherente y críticamente en las circunstancias conflictivas para resolver un problema común.			
4	Aplicar una conducta activa para superar un reto, acorde con sus propias posibilidades y limitaciones.			
5	Expresa algunas de sus características físicas, cualidades y habilidades, reconociéndolas como suyas y valorándolas			
6	Nombra sus características corporales, algunos roles de género y se identifica como niño o niña.			
7	Expresa satisfacción sobre sí mismo cuando se esfuerza y logra su objetivo, en juegos u otras actividades.			
8	Actúa y toma decisiones propias, y resuelve con autonomía situaciones cotidianas.			
	TOTAL PARCIAL			
	TOTAL GLOBAL			

ANEXO B

RELACIÓN DE NIÑOS DE 5 AÑOS, IE N° 111 EL CUMBE CELENDÍN

N°	APELLIDOS Y NOMBRES
01	Acosta segara Gustavo Efraín
02	Aguirre Huamán Jaime Adán
03	Apaestegue Landeo Lázaro
04	Araujo Yupanqui miguel Ángel
05	Bustamante Cortez Britany Ailin
06	Campos Limay Judá Neptali
07	Chávez chacón Rubén Alexander
08	Díaz becerra Nahomy victoria
09	García Rodríguez Nesly Adaly
10	Leyva Saldaña Cristian Neymar
11	Lozano estela Patrick Sebastián
12	Machuca Huamán Jesús Daniel
13	Marín arce Evans james
14	Martos Ayay Lenin Smith
15	Mayta Cruz Sindi Pamela
16	Ortiz Lozano Ariana Nicol
17	Rodríguez Chávez Caroline
18	Rojas Hoyos Sammy Jeily
19	Rojas Nauca Brayan Daniel
20	Santilla Silva Britany Shanay

ANEXO N° C

PROPUESTA: Juegos Cooperativos en el desarrollo de las habilidades Sociales de 5 años de la I.E. jardín de niños N° 111 el cumbe de la provincia de Celendín, durante el año 2018.

1. Fundamentación

La presente propuesta tiene su fundamento en la teoría siguiente:

Teoría Cognitiva De Jean Piaget

Para Jean Piaget (1956), 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.

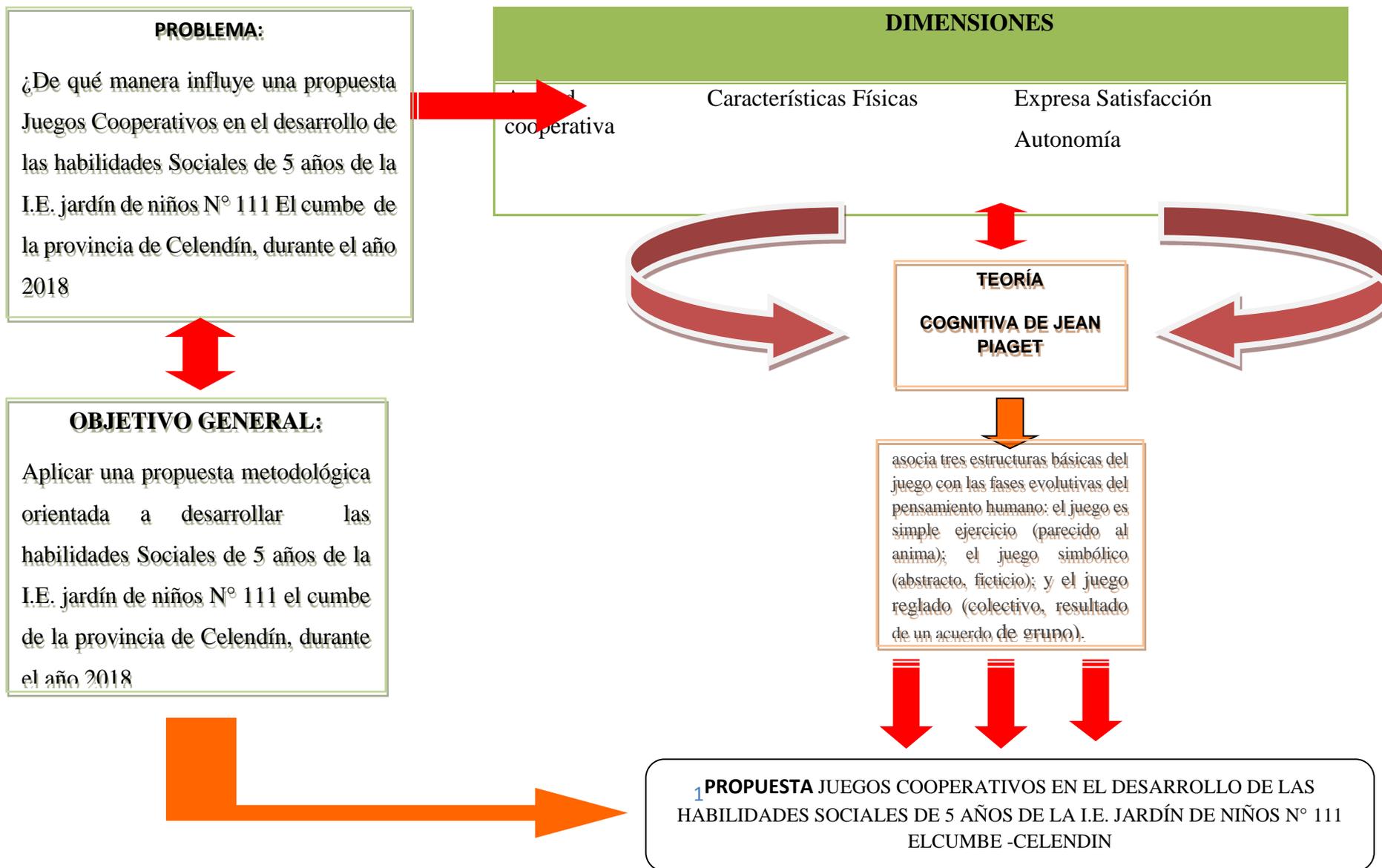
Piaget asocia tres estructuras básicas del juego con las fases evolutivas del pensamiento humano: el juego es simple ejercicio (parecido al animal); el juego simbólico (abstracto, ficticio); y el juego reglado (colectivo, resultado de un acuerdo de grupo).

2. Objetivos

Entre los objetivos que se ha trazado son los siguientes:

- a. Seleccionar información relevante de las teorías que dan fundamento al desarrollo de las habilidades sociales.
- b. Diseñar la propuesta para resolver la problemática de la falta de práctica de Habilidades Sociales.
- c. Estructurar la propuesta en base a actividades de aprendizaje donde se haga uso de juegos cooperativos y se desarrolle sus habilidades sociales de los niños y niñas.

3. Diseño de la Juegos Cooperativos en el desarrollo de las habilidades Sociales de 5 años de la I.E. jardín de niños N°111 El cumbe de la provincia de Celendín, durante el año 2018.



4. Descripción de los componentes del diseño de la propuesta

4.1 Mejoramiento de las Habilidades Sociales de los niños y niñas

La primera tarea fue la de iniciar la propuesta determinando los niveles de habilidades sociales en la que se encontraban los niños y niñas, elaborando el pre test que estaba constituido por un conjunto de ítems que se desprenderán de textos debidamente seleccionados.

4.2 Constitución de equipos de trabajo

En razón a los resultados del pre test se tuvo que constituir equipos de trabajo y se determinó en tres grupos de acuerdo a la gravedad del problema: Alto, medio y bajo y en cada uno de los grupos se tuvo que relativamente adecuar a fin de que no vayan a ser parar algún grupo complejo o muy fáciles de tal suerte que modifiquen sus conductas.

4.3 Selección de información de la Propuesta pertinente, sobre la concepción de la modificación de conducta

Frente al problema detectado se tuvo que acudir a la literatura científica especializada para poder solucionar el problema identificar las teorías que dieran la orientación adecuada la solución del problema y fue precisamente la Teoría del Jean Piaget

4.5 Selección de textos para comprenderlo

Los textos que fueron seleccionados teniendo en cuenta su importancia en la actividad de aprendizaje, y de acuerdo a diferentes estrategias dadas.

5. Selección de la propuesta Metodológica del proceso de modificación de conducta

La modificación de conducta se dio a través de actividades de aprendizaje basadas en los Juegos Cooperativos.

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

- 1- **NOMBRE:** Colorín colorado el cuento ha cambiado.
- 2- **PROPÓSITO:** Que los niños niñas desarrollen la capacidad de la imaginación.
- 3- **ÁREA COMPETENCIA, INDICADOR E INSTRUMENTO.**

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
Personal social	Afirma su identidad	Se valora así mismo. Convive y participa.	Expresa como se siente como miembro de su familia y escuela.
Ciencia y Ambiente	Explica el mundo físico, basado en conocimientos científicos.	Comprende y aplica conocimientos científicos y argumenta científicamente. Explora su entorno para conocerlo.	Menciona algunas características de los objetos y elementos naturales que observa en su entorno.
Comunicación	Se expresa oralmente	Interactúa colaborativamente manteniendo el hilo temático Se comunica oralmente en lengua materna.	Responde preguntas en forma pertinente

MOMENTOS PEDAGOGICOS	PROCESOS PEDAGIGICOS	ESTRATEGIAS	MATERIALES
RECIBIMIENTO		<ul style="list-style-type: none"> • Recepción de los niños 	
ACTIVIDADES PERMANENTES DENTRO DEL AULA		<ul style="list-style-type: none"> • Saludo, control de asistencia, calendario, control del tiempo, oración, normas de convivencia, palabras mágicas. 	Carteles CD

JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES	ASAMBLEA PLANIFICACIÓN ORGANIZACIÓN EJECUCIÓN ORDEN SOCIALIZACIÓN REPRESENTACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> • Los niños y las niñas dialogan con la docente sobre las normas de convivencia para empezar el juego libre en los sectores. • Compartir los materiales, juegos. • Dejar los materiales y juegos en su lugar y en orden. • No pelear ni hacerse daño entre compañeros. • Los niños y niñas deciden ¿que jugar? ¿con quién jugar? ¿cómo jugar? • Luego van ubicándose en el sector que eligieron jugar. • Los niños juegan libremente, la docente observa sin alterar la dinámica del juego y en algunas oportunidades se involucra en el juego. • Atraves de una canción la docente avisa a los niños y niñas que ya es hora de guardar los materiales o juguetes usados y ordenan los sectores. • Los niños y niñas en forma espontánea cuentan a que jugaron. • La docente indica a los niños y niñas que se ubiquen en sus asientos de acuerdo al sector que juraron y les motiva a dibujar y colorear lo que hicieron. • Exponen sus trabajos. <p style="text-align: center;">ANTES DE LA ACTIVIDAD</p> <ul style="list-style-type: none"> • Acomodamos tapetes o alfombras, retiramos el mobiliario para aprovechar el espacio. Seleccionamos cuentos conocidos por los niños en cantidad suficiente para todos. • Preveamos telas de colores para cada niño. 	Juguetes Papeles Colores Recursos humanos
ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE	INICIO	<ul style="list-style-type: none"> • Los niños y niñas sentados en su lugar para la asamblea. • Realizamos acuerdos para empezar el trabajo respectivo. <p style="text-align: center;">PROBLEMATIZACION</p> <ul style="list-style-type: none"> • La docente cuenta el cuento de la caperucita roja y también le comenta que ha cambiado el cuento y les pregunta ¿en que habrá cambiado el cuento? 	Recursos humanos

		<p>PROPOSITO Que los niños niñas desarrollen la capacidad de la imaginación.</p> <p>MOTIVACION</p> <ul style="list-style-type: none"> • Motivamos a los niños observando un video de la caperucita roja. <p>SABERES PREVIOS</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿de qué trato el video? • ¿Qué les pareció de diferente? • ¿Cuántos personajes participan en video? 	Recursos humanos Laptop
	DESARROLLO	<p>GESTION Y ACOMPAÑAMIENTO DEL APRENDIZAJE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los invitamos a elegir y revisar el libro que más les llama la atención. Si dos o más niños desean leer el mismo cuento les pedimos que busquen una solución para compartirlo. Los acompañamos observando sus decisiones, la atención que ponen, la búsqueda que hacen, sus descubrimientos, sus fijaciones imágenes. Sus preguntas sobre lo escrito. • Cuando terminan de leer sus cuentos, se ubican formando un semicírculo y les pedimos que expresen, de manera voluntaria, sus intereses y experiencias sobre el cuento que leyeron. Ellos comentan porque les gusto y cuál es su contenido. • Recordamos los títulos de los cuentos que hemos leído y elegimos uno para cambiar su final, lo hacemos con intervención de todos los niños. • Entregamos la ficha, Contestan a preguntas: • ¿Qué les llamo la atención? • ¿Qué paso con el cuento? • Entregamos una hoja en blanco dibujan lo que más les ha gustado en clases 	Cuentos Plumones crayolas Papelotes Ficha de cuaderno de trabajo.
	CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> • Colocan las fichas en el sector de mis trabajos. • Responden a interrogantes: • ¿Cómo se sintieron hoy? • ¿Qué les pareció las clases? <p>EXTENCION</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comentar lo aprendido en casa 	Recursos humanos

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

- 1- **NOMBRE:** Mi personaje favorito y sus poderes.
- 2- **PROPÓSITO:** Que los niños niñas desarrollen la capacidad de la imaginación y saquen sus propias conclusiones.
- 3- **ÁREA COMPETENCIA, INDICADOR E INSTRUMENTO.**

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
Personal social	Afirma su identidad	Se valora así mismo. Convive y participa.	Expresa como se siente como miembro de su familia y escuela.
Matemática	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.	Comunica y representa ideas matemáticas. Construye la noción de cantidad	Expresa la comparación de cantidades de objetos mediante las expresiones: “muchos”, “pocos”, “ningunos”.
Comunicación	Se expresa oralmente	Interactúa colaborativamente manteniendo el hilo temático Se comunica oralmente en lengua materna.	Responde preguntas en forma pertinente

1. DESARROLLO DE ESTRATEGIAS.

MOMENTOS PEDAGOGICOS	PROCESOS PEDAGIGICOS	ESTRATEGIAS	MATERIALES
RECIBIMIENTO		<ul style="list-style-type: none"> • Recepción de los niños 	

ACTIVIDADES PERMANENTES DENTRO DEL AULA		<ul style="list-style-type: none"> • Saludo, control de asistencia, calendario, control del tiempo, oración, normas de convivencia, palabras mágicas. 	Carteles CD
JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES	ASAMBLEA PLANIFICACIÓN ORGANIZACIÓN EJECUCIÓN ORDEN SOCIALIZACIÓN REPRESENTACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> • Los niños y las niñas dialogan con la docente sobre las normas de convivencia para empezar el juego libre en los sectores. • Compartir los materiales, juegos. • Dejar los materiales y juegos en su lugar y en orden. • No pelear ni hacerse daño entre compañeros. • Los niños y niñas deciden ¿que jugar? ¿con quién jugar? ¿cómo jugar? • Luego van ubicándose en el sector que eligieron jugar. • Los niños juegan libremente, la docente observa sin alterar la dinámica del juego y en algunas oportunidades se involucra en el juego. • Atraves de una canción la docente avisa a los niños y niñas que ya es hora de guardar los materiales o juguetes usados y ordenan los sectores. • Los niños y niñas en forma espontánea cuentan a que jugaron. • La docente indica a los niños y niñas que se ubiquen en sus asientos de acuerdo al sector que juraron y les motiva a dibujar y colorear lo que hicieron. • Exponen sus trabajos. <p>ANTES DE LA ACTIVIDAD</p> <ul style="list-style-type: none"> • Implementamos el sector de dramatización en el aula con diferentes elementos: telas, máscaras, sombreros, bastones, pañuelos u otros elementos que sirva para que los niños hagan sus representaciones 	Juguetes Papeles Colores Recursos humanos

		<p>conveniente. Anticipamos a los niños el momento que deben concluir con su actividad.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se sientan formando un semicírculo, hacemos preguntas i los invitamos a ellos hacerlas también. • ¿Les gusto el juego? • ¿Qué personajes representaron? • ¿Por qué eligieron ese personaje? • ¿Algo les disgusta del personaje? • ¿Tiene algún poder? • ¿A quién representa Jhordan? • Entregamos la ficha, Contestan a preguntas: • Entregamos una hoja en blanco dibujan lo que más les ha gustado en clases 	
	CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> • Colocan las fichas en el sector de mis trabajos. • Responden a interrogantes: • ¿Cómo se sintieron hoy? • ¿Qué les pareció las clases? <p>EXTENCION</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comentar lo aprendido en casa 	Recursos humanos

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

- 1- **NOMBRE:** Los tres chanchitos y el lobo asustado.
- 2- **PROPÓSITO:** Que los niños niñas aprendan a convivir y participar con sus medio que lo rodea.
- 3- **ÁREA COMPETENCIA, INDICADOR E INSTRUMENTO.**

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
Personal social	Afirma su identidad	Se valora así mismo. Convive y participa.	Expresa como se siente como miembro de su familia y escuela.
Matemática	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.	Comunica y representa ideas matemáticas. Construye la noción de cantidad	Expresa la comparación de cantidades de objetos mediante las expresiones: “muchos”, “pocos”, “ningunos”.
Comunicación	Se expresa oralmente	Interactúa colaborativamente manteniendo el hilo temático Se comunica oralmente en lengua materna.	Responde preguntas en forma pertinente

4- DESARROLLO DE ESTRATEGIAS.

MOMENTOS PEDAGOGICOS	PROCESOS PEDAGIGICOS	ESTRATEGIAS	MATERIALES
RECIBIMIENTO		<ul style="list-style-type: none"> • Recepción de los niños 	
ACTIVIDADES PERMANENTES DENTRO DEL AULA		<ul style="list-style-type: none"> • Saludo, control de asistencia, calendario, control del tiempo, oración, normas de convivencia, palabras mágicas. 	Carteles CD

<p>JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES</p>	<p>ASAMBLEA</p> <p>PLANIFICACIÓN</p> <p>ORGANIZACIÓN</p> <p>EJECUCIÓN</p> <p>ORDEN</p> <p>SOCIALIZACIÓN</p> <p>REPRESENTACIÓN</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Los niños y las niñas dialogan con la docente sobre las normas de convivencia para empezar el juego libre en los sectores. • Compartir los materiales, juegos. • Dejar los materiales y juegos en su lugar y en orden. • No pelear ni hacerse daño entre compañeros. • Los niños y niñas deciden ¿que jugar? ¿con quién jugar? ¿cómo jugar? • Luego van ubicándose en el sector que eligieron jugar. • Los niños juegan libremente, la docente observa sin alterar la dinámica del juego y en algunas oportunidades se involucra en el juego. • A través de una canción la docente avisa a los niños y niñas que ya es hora de guardar los materiales o juguetes usados y ordenan los sectores. • Los niños y niñas en forma espontánea cuentan a que jugaron. • La docente indica a los niños y niñas que se ubiquen en sus asientos de acuerdo al sector que juraron y les motiva a dibujar y colorear lo que hicieron. • Exponen sus trabajos. <p>ANTES DE LA ACTIVIDAD</p> <ul style="list-style-type: none"> • Revisamos la ficha del cuento para ensayar la lectura y adoptar los gestos y entonación que requiere. • Colocamos el cartel (ya se conoce) en la puerta del aula para que no interrumpen el momento de la lectura. Podría decir: “niños y niñas leyendo”, “no interrumpir”, etc. 	<p>Juguetes</p> <p>Papeles</p> <p>Colores</p> <p>Recursos humanos</p>
---	--	---	---

		<p>experiencias vividas. Para facilitar el intercambio, formulamos preguntas como las siguientes: ¿Qué les pareció el cuento?, ¿Qué parte del cuento les gusto más?, ¿Cuántos personajes tiene el cuento?, ¿hay mas chanchitos que lobos?, ¿Qué papel tenía el lobo?, etc.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Luego dialogamos en torno a si los chanchitos tenían miedo del lobo. Preguntamos: ¿Por qué lloraba el lobo?, ¿Cómo ayudaron los chanchitos al lobo?, ¿Por qué lo hicieron?, ¿Qué paso con el lobo al final del cuento? • Destacamos que el cuento juega con las palabras haciendo rimas, repetimos la lectura para que lo comprendan, además vamos aclarando el significado de las palabras que no conocen los niños. A partir de las respuestas de los niños, podemos realizar preguntas o releer fragmentos del cuento para analizar o corroborar las interpretaciones que hicieron del cuento. • Entregamos la ficha, Contestan a preguntas: • Entregamos una hoja en blanco dibujan lo que más les ha gustado en clases 	
	<p>CIERRE</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Colocan las fichas en el sector de mis trabajos. • Responden a interrogantes: • ¿Cómo se sintieron hoy? • ¿Qué les pareció las clases? <p>EXTENCION</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comentar lo aprendido en casa 	<p>Recursos humanos</p>

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

- 1- **NOMBRE:** Un cuento ya empezó.
- 2- **PROPÓSITO:** Que los niños niñas aprendan a convivir y participar con sus medio que lo rodea.
- 3- **ÁREA COMPETENCIA, INDICADOR E INSTRUMENTO.**

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
Personal social	Afirma su identidad	Se valora así mismo. Convive y participa.	Expresa como se siente como miembro de su familia y escuela.
Matemática	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.	Comunica y representa ideas matemáticas. Construye la noción de cantidad	Expresa la comparación de cantidades de objetos mediante las expresiones: “muchos”, “pocos”, “ningunos”.
Comunicación	Se expresa oralmente	Interactúa colaborativamente manteniendo el hilo temático Se comunica oralmente en lengua materna.	Responde preguntas en forma pertinente

4- DESARROLLO DE ESTRATEGIAS.

MOMENTOS PEDAGOGICOS	PROCESOS PEDAGOGICOS	ESTRATEGIAS	MATERIALES
RECIBIMIENTO		<ul style="list-style-type: none"> • Recepción de los niños 	
ACTIVIDADES PERMANENTES DENTRO DEL AULA		<ul style="list-style-type: none"> • Saludo, control de asistencia, calendario, control del tiempo, oración, normas de convivencia, palabras mágicas. 	Carteles CD

<p>JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES</p>	<p>ASAMBLEA</p> <p>PLANIFICACIÓN</p> <p>ORGANIZACIÓN</p> <p>EJECUCIÓN</p> <p>ORDEN</p> <p>SOCIALIZACIÓN</p> <p>REPRESENTACIÓN</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Los niños y las niñas dialogan con la docente sobre las normas de convivencia para empezar el juego libre en los sectores. • Compartir los materiales, juegos. • Dejar los materiales y juegos en su lugar y en orden. • No pelear ni hacerse daño entre compañeros. <ul style="list-style-type: none"> • Los niños y niñas deciden ¿que jugar? ¿con quién jugar? ¿cómo jugar? <ul style="list-style-type: none"> • Luego van ubicándose en el sector que eligieron jugar. • Los niños juegan libremente, la docente observa sin alterar la dinámica del juego y en algunas oportunidades se involucra en el juego. • Atraves de una canción la docente avisa a los niños y niñas que ya es hora de guardar los materiales o juguetes usados y ordenan los sectores. • Los niños y niñas en forma espontánea cuentan a que jugaron. • La docente indica a los niños y niñas que se ubiquen en sus asientos de acuerdo al sector que juraron y les motiva a dibujar y colorear lo que hicieron. • Exponen sus trabajos. <p>ANTES DE LA ACTIVIDAD</p> <ul style="list-style-type: none"> • Elaboramos un telón con materiales diversos (telas, plásticos de colores) ubicado en el aula. • Preveamos materiales indicados en cantidad suficiente para todos. 	<p>Juguetes</p> <p>Papeles</p> <p>Colores</p> <p>Recursos humanos</p>
---	--	---	---

		<p>utilizar que tenemos en el aula para su presentación. relacionados al cuento que escucharon o a otros que recuerdan.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Entregamos una hoja en blanco dibujan lo que más les ha gustado en clases 	
	CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> • Colocan las fichas en el sector de mis trabajos. • Responden a interrogantes: • ¿Cómo se sintieron hoy? • ¿Qué les pareció las clases? <p>EXTENCION</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comentar lo aprendido en casa 	Recursos humanos

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

- 1- **NOMBRE:** ¡Había una vez!
- 2- **PROPÓSITO:** Que los niños niñas aprendan a convivir y participar con sus medio que lo rodea.
- 3- **ÁREA COMPETENCIA, INDICADOR E INSTRUMENTO.**

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
Personal Social	Afirma su identidad	Se valora así mismo. Convive y participa.	Expresa cómo se siente como miembro de su familia y escuela.
Matemática	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.	Comunica y representa ideas matemáticas. Construye la noción de cantidad	Expresa la comparación de cantidades de objetos mediante las expresiones: “muchos”, “pocos”, “ningunos”.
Comunicación	Se expresa oralmente	Interactúa colaborativamente manteniendo el hilo temático Se comunica oralmente en lengua materna.	Responde preguntas en forma pertinente

4- DESARROLLO DE ESTRATEGIAS.

MOMENTOS PEDAGOGICOS	PROCESOS PEDAGIGICOS	ESTRATEGIAS	MATERIALES
RECIBIMIENTO		<ul style="list-style-type: none"> • Recepción de los niños 	
ACTIVIDADES PERMANENTES DENTRO DEL AULA		<ul style="list-style-type: none"> • Saludo, control de asistencia, calendario, control del tiempo, oración, normas de convivencia, palabras mágicas. 	Carteles CD

<p>JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES</p>	<p>ASAMBLEA</p> <p>PLANIFICACIÓN</p> <p>ORGANIZACIÓN</p> <p>EJECUCIÓN</p> <p>ORDEN</p> <p>SOCIALIZACIÓN</p> <p>REPRESENTACIÓN</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Los niños y las niñas dialogan con la docente sobre las normas de convivencia para empezar el juego libre en los sectores. • Compartir los materiales, juegos. • Dejar los materiales y juegos en su lugar y en orden. • No pelear ni hacerse daño entre compañeros. • Los niños y niñas deciden ¿que jugar? ¿con quién jugar? ¿cómo jugar? • Luego van ubicándose en el sector que eligieron jugar. • Los niños juegan libremente, la docente observa sin alterar la dinámica del juego y en algunas oportunidades se involucra en el juego. • Atraves de una canción la docente avisa a los niños y niñas que ya es hora de guardar los materiales o juguetes usados y ordenan los sectores. • Los niños y niñas en forma espontánea cuentan a que jugaron. • La docente indica a los niños y niñas que se ubiquen en sus asientos de acuerdo al sector que juraron y les motiva a dibujar y colorear lo que hicieron. • Exponen sus trabajos. <p>ANTES DE LA ACTIVIDAD</p> <ul style="list-style-type: none"> • Solicitamos el permiso y padres de familia. • Prevemos para el paseo que todos los niños utilicen su sombrero. • Ampliamos la del cuaderno de niños. 	<p>Juguetes</p> <p>Papeles</p> <p>Colores</p> <p>Recursos humanos</p>
---	--	---	---

		<ul style="list-style-type: none"> • Al tener el trabajo concluido, los motivamos a observarlos detenidamente y luego a crear un cuento sobre este, para lo cual lo acompañamos preguntando: ¿qué animal has puesto en tu lamina?, ¿Qué hacen?, ¿Dónde están?, ¿Qué les puede pasar?, ¿tendrán algún problema?, ¿Cómo los puedes ayudar?, etc. • Los reunimos en asamblea e invitamos a que el niño que lo desee muestre su trabajo y narre su cuento; luego continúa otro niño y así sucesivamente. • Entregamos una hoja en blanco dibujan lo que más les ha gustado en clases 	
	CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> • Colocan las fichas en el sector de mis trabajos. • Responden a interrogantes: • ¿Cómo se sintieron hoy? • ¿Qué les pareció las clases? <p>EXTENCION</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comentar lo aprendido en casa 	Recursos humanos

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

- 1- **NOMBRE:** 1, 2 y 3 ¡A contar el cuento otra vez!
- 2- **PROPÓSITO:** Que los niños niñas aprendan a convivir y participar con sus medio que lo rodea.
- 3- **ÁREA COMPETENCIA, INDICADOR E INSTRUMENTO.**

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
Personal social	Afirma su identidad	Se valora así mismo. Convive y participa.	Expresa como se siente como miembro de su familia y escuela.
Matemática	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.	Comunica y representa ideas matemáticas. Construye la noción de cantidad	Expresa la comparación de cantidades de objetos mediante las expresiones: “muchos”, “pocos”, “ningunos”.
Comunicación	Se expresa oralmente	Interactúa colaborativamente manteniendo el hilo temático Se comunica oralmente en lengua materna.	Responde preguntas en forma pertinente

4- DESARROLLO DE ESTRATEGIAS.

MOMENTOS PEDAGOGICOS	PROCESOS PEDAGIGICOS	ESTRATEGIAS	MATERIALES
RECIBIMIENTO		<ul style="list-style-type: none"> • Recepción de los niños 	
ACTIVIDADES PERMANENTES DENTRO DEL AULA		<ul style="list-style-type: none"> • Saludo, control de asistencia, calendario, control del tiempo, oración, normas de convivencia, palabras mágicas. 	Carteles CD

<p>JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES</p>	<p>ASAMBLEA</p> <p>PLANIFICACIÓN</p> <p>ORGANIZACIÓN</p> <p>EJECUCIÓN</p> <p>ORDEN</p> <p>SOCIALIZACIÓN</p> <p>REPRESENTACIÓN</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Los niños y las niñas dialogan con la docente sobre las normas de convivencia para empezar el juego libre en los sectores. • Compartir los materiales, juegos. • Dejar los materiales y juegos en su lugar y en orden. • No pelear ni hacerse daño entre compañeros. • Los niños y niñas deciden ¿que jugar? ¿con quién jugar? ¿cómo jugar? • Luego van ubicándose en el sector que eligieron jugar. • Los niños juegan libremente, la docente observa sin alterar la dinámica del juego y en algunas oportunidades se involucra en el juego. • Atreves de una canción la docente avisa a los niños y niñas que ya es hora de guardar los materiales o juguetes usados y ordenan los sectores. • Los niños y niñas en forma espontánea cuentan a que jugaron. • La docente indica a los niños y niñas que se ubiquen en sus asientos de acuerdo al sector que juraron y les motiva a dibujar y colorear lo que hicieron. • Exponen sus trabajos. <p>ANTES DE LA ACTIVIDAD</p> <ul style="list-style-type: none"> • Volvemos a leer el cuento que vimos el día a los días anteriores, prevemos los papelografos preparados y el material indicado. • Adecuamos el aula para la presentación del cuento. • Implementamos el sector de dramatización con elementos que puedan caracterizar a los personajes del cuento. 	<p>Juguetes Papeles Colores Recursos humanos</p>
---	--	--	--

		<p>personaje, que dirán, en qué orden planean presentarse. En este proceso estamos atentas, los alentamos y les ponemos retos.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Entregamos la ficha observan las escenas del cuento, las recortan. Luego les pedimos que las ordenen de acuerdo a como a cómo sucedieron los hechos del cuento, ordenan las imágenes y las pegan según el orden que establecieron. • Entregamos una hoja en blanco dibujan lo que más les ha gustado en clases 	
	CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> • Colocan las fichas en el sector de mis trabajos. • Responden a interrogantes: • ¿Cómo se sintieron hoy? • ¿Qué les pareció las clases? <p>EXTENCION</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comentar lo aprendido en casa 	Recursos humanos

FOTOS



