

UNIVERSIDAD SAN PEDRO
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL



TALLERES DE JUEGOS ESTRUCTURADOS
EN LA INTERACCIÓN SOCIAL DE NIÑOS Y
NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA I. E. N° 1637.
CHALÁN- CONCHUCOS.

TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADA DE
EDUCACIÓN INICIAL

AUTORA:

LEÓN AMBROCIO MARISABEL JACQUELINE

ASESOR(A):

MG. LUCY VARAS BOZA

NUEVO CHIMBOTE– PERÚ

2018

INDICE

1. Palabra clave	i
2. Título	ii
3. Resumen	iii
4. Abstract	iv
5.Introducción	01
5.1. Antecedentes y fundamentación científica	01
5.1.1. Antecedentes	01
5.1.2. Fundamentación científica.....	07
A. Concepción del juego	07
1. Definición del juego	08
2. Clases de Juego	08
• Juegos de funciones generales	09
• Juegos sensoriales	09
• Juegos motrices.	09
• Juegos psíquicos	09
• Juegos de funciones especiales	09
• Juegos sociales	09
• Juegos familiares	09
• Juegos imitativos	09
3. Definición de juegos estructurados	09
4. ¿Qué es el juego no estructurado?	10
5. Ventajas y desventajas de los juegos estructurados	10
6. Importancia del juego en el proceso de enseñanza – aprendizaje	11
▪ Imitación y comprensión del mundo adulto	11
▪ Expresión de sentimientos y necesidades	11
▪ Es la mejor manera de que el niño aprenda a divirtiéndose	11
▪ Es un elemento que facilita la socialización	12
▪ Ayuda al niño a crecer emocionalmente	12

▪ Para el crecimiento corporal	12
▪ A través del juego se puede enseñar los valores en cuanto a la solidaridad, cooperación, respeto y especialmente en lo referido a la participación.	
7. Los juegos cooperativos	13
7.1. Conceptos	13
8. Principios que se desarrollan en los juegos cooperativos	15
9. Diferencias entre el material didáctico estructurado y no estructurado ..	16
9.1. Material estructurado	16
9.2. Material didáctico no estructurado	16
B. Habilidades sociales	17
1. Componentes de las habilidades sociales	18
▪ Los Componentes No Verbales	18
El contacto ocular	19
La distancia interpersonal	19
La expresión facial	20
La postura del cuerpo	20
▪ Los Componentes Verbales	20
2. Tipos de Habilidades Sociales	20
3. Habilidades de interacción social y competencia social.....	21
4. Importancia de las habilidades sociales de la edad escolar.....	22
5.2. Justificación de la investigación	23
5.3. Problema	24
5.4. Conceptualización y operacionalización	25
5.4.1. Variables	25
5.4.2. Definición conceptual	26
5.4.3. Operacionalización de las variables	26
5.5. Hipótesis	27
5.6. Objetivos	28
6. Material y Métodos.....	28
6.1. Tipo y Diseño de Investigación.....	28
a. Tipo de investigación	28
b. Diseño de investigación	29
6.2. Población y muestra	29

6.2.1. Población.....	29
6.2.2. Muestra.....	29
6.3. Técnicas e instrumentos de investigación	30
a. Técnica de análisis de documentos	30
b. Test	30
6.4. Técnicas de procesamiento y análisis de la información	30
7. Resultados	31
8. Análisis y Discusión	43
9. Conclusiones y Recomendaciones	46
9.1. Conclusiones	46
9.2. Recomendaciones.....	47
10. Referencias Bibliográficas	49
11. Apéndices y Anexos	50
Anexo N° 01	50
Anexo N° 02	51

1. PALABRAS CLAVE

Tema	Interacción social
Especialidad	Educación Inicial

KEY WORDS

Topics	Social interaction
Speciality	Initial Education

2. TITULO

**TALLERES DE JUEGOS ESTRUCTURADOS
EN LA INTERACCIÓN SOCIAL DE NIÑOS Y
NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA I. E. N° 1637.
CHALÁN- CONCHUCOS**

**WORKSHOPS OF STRUCTURED GAMES IN
THE SOCIAL INTERACTION OF CHILDREN
AND GIRLS OF 5 YEARS OF I. E. N ° 1637.
CHALÁN-CONCHUCOS.**

3. RESUMEN

La presente investigación lleva como título: Talleres de juegos estructurados en la interacción social de niños y niñas de 5 años de la I. E. N° 1637. Chalán- Conchucos. Y cuyo propósito se planteó: Demostrar que la aplicación de talleres de juegos estructurados desarrolla la interacción social de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 1637 – Chalán –Conchucos.

Se trabajó con una muestra que estuvo conformada por 15 niñas y niños de 5 años de edad de la N° 1637 – Chalán –Conchucos y empleándose el diseño de investigación pre experimental de un solo grupo con pre y post test.

A fin de obtener los datos necesarios para la investigación se suministró la técnica del pre test. Este instrumento se aplicó en dos momentos: el primero de manera inicial, la cual nos permitió conocer la situación real de las interacciones sociales de los niños y niñas de 5 años, encontrándose en un nivel bajo, evidenciándose en no saber formular preguntas, no saber escuchar, no compartir con los demás, no saber controlar sus emociones etc. En un segundo momento se aplicó una propuesta de un programa de talleres de juegos estructurados lo cual nos permitió conocer el efecto del programa, es decir el incremento en el desarrollo de las interacciones sociales llegando a un nivel alto en los niños y niñas de 5 años que fueron objetos de la investigación.

4. ABSTRAC

This research is titled: Workshops of structured games in the social interaction of boys and girls of 5 years of age I. E. n ° 1637. Chalán-Conchucos. And whose purpose was raised: to demonstrate that the application of structured games workshops develops the social interaction of children of 5-year of the educational institution N ° 1637 – Chalán – Conchucos.

It was worked with a sample that was formed by 15 girls of 5 years of age of the N ° 1637-Chalán-Conchucos and employing the design of pre-experimental investigation of a single group with pre and postest.

In order to obtain the necessary data for the investigation, the pre-test technique was supplied. This instrument was applied in two moments: the first one initially, which allowed us to know the real situation of the social interactions of the children of 5 years, being in a low level, demonstrating in not knowing to formulate questions, not to know Listening, not sharing with others, not knowing how to control their emotions etc. In a second moment a proposal was applied of a program of workshops of structured games which allowed us to know the effect of the program, ie the increase in the development of the social interactions reaching a high level in the girls of 5 years that for N Research objects.

5. INTRODUCCIÓN

5.1. Antecedentes y fundamentación científica

5.1.1. Antecedentes

Después de haber realizado la investigación sobre el tema en las principales bibliotecas de nuestra ciudad y la búsqueda de tesis en internet he obtenido los siguientes estudios realizados.

Para Martínez (2012) en su trabajo de investigación titulada “Los Juegos Cooperativos y su relación con el Desarrollo de Habilidades Sociales en la Educación Inicial”. Llegó a la siguiente conclusión:

Teniendo en cuenta que la finalidad prioritaria de la Educación Inicial es la socialización del niño, los Jardines de Infantes deberían realizar proyectos de trabajo en donde los niños puedan participar en la construcción de habilidades sociales, considerando la edad de los niños que concurren a dichas Instituciones Educativas, un modo de adquirirlas es mediante el desarrollo de propuestas de juegos cooperativos.

Ortecho (2011) Licenciadas en educación inicial. Sustenta la tesis titulada: Programa de juegos cooperativos para mejorar el desarrollo social de los niños y niñas de 5 años del J.N. 207 “Alfredo Pinillos Goicochea” de la ciudad de Trujillo, en el año 2011. Llegaron a las siguientes conclusiones

- El programa de juegos cooperativos ha permitido mejorar significativamente el desarrollo social en niños y niñas de 5 años del J.N. 207 Alfredo Pinillos Goicochea de la ciudad de Trujillo en el año 2011 con un nivel de significancia de 5.18 según la prueba T Student.
- Los resultados del pre test de los niños y niñas del grupo experimental y grupo control son similares, logrando un puntaje promedio de 16.4 y 15.3, respectivamente.
- Los niños y niñas del grupo experimental mejoraron su desarrollo social con una diferencia de 13.1 entre el pre-test y post test. Según los indicadores del instrumento

lograron un mejor desempeño en los indicadores de Actitudes Sociales e Identidad Personal y Autonomía, logrando una diferencia de 4.6 en ambos. En menor proporción lograron una diferencia de 3.9 en el indicador de Relaciones de Convivencia Democrática.

- Las niñas en el pre test obtuvieron 20.4 puntos y en el post test 32 puntos, los niños en el pre test obtuvieron 13.8 puntos y en el post test 27.9 puntos. Lo cual determina que tanto en el pre test como en el post test, las niñas lograron un mejor desarrollo social.

Lacunza (2009) La tesis titulada: Las habilidades sociales en niños preescolares en contextos de pobreza. Universidad Nacional de Tucumán, Argentina. Arriban a las siguientes conclusiones:

- Los resultados mostraron que tanto niños y niñas, de contextos de pobreza, cuentan con habilidades sociales para afrontar situaciones cotidianas, ya que no se observaron diferencias estadísticamente significativas en las puntuaciones del instrumento diseñado para este estudio. A pesar de la adversidad asociada a la pobreza, estos niños han logrado adquirir una serie de habilidades sociales, tales como saludar, mencionar su nombre, adaptarse a los juegos de otros niños, halagar a sus padres, denunciar cuando otro niño le hace algo desagradable, iniciativa para vincularse con pares no conocidos, comportamientos cooperativos, expresión de sentimientos positivos en sus interacciones con adultos, entre otros.

- En definitiva, los niños participantes desde la percepción de sus padres, mostraron comportamientos sociales necesarios para el desenvolvimiento en su vida diaria, los que les permitían un ajuste psicológico en su contexto más próximo. Las relaciones sociales que establecían estos niños pueden considerarse como un factor protector de la salud, en la medida que el empleo de las habilidades sociales positivas contribuya al funcionamiento adaptativo.

- Este estudio comprobó que las habilidades sociales positivas son capacidades que permiten la adaptación activa y, por lo tanto, pueden actuar como un amortiguador de los efectos negativos propios de la pobreza y la desigualdad social.
- Los resultados mostraron la ausencia de diferencias estadísticas en el empleo de las habilidades sociales según el sexo, aunque algunos estudios empíricos (Merrell 1998; Navarro, 2004) señalan que existe un patrón de comportamiento femenino y otro masculino de relaciones interpersonales tanto en la infancia como en la adolescencia.
- Las habilidades sociales están relacionadas con la expresión y comprensión de estados emocionales, todo lo cual le permite al niño preescolar tener un control respecto a cómo demostrar sus sentimientos y cómo responder ante los sentimientos de los demás, principalmente su grupo familiar (Garner, 1996). Los niños participantes mostraron alta capacidad de expresar sentimientos negativos (por ejemplo, quejarse si un par le hace algo desagradable) o manifestar emociones positivas hacia sus padres (por ejemplo, halagar a sus padres o a alguno de ellos). Está comprobado que la expresión de tales comportamientos deriva de la influencia social y de las características de personalidad parentales (Roa Capilla, 2003).

Martínez (2012). Sustenta la tesis titulada: Los Juegos Cooperativos y su relación con el desarrollo de Habilidades Sociales en la Educación Inicial. Un estudio de casos. Arriban a las siguientes conclusiones:

- En el caso de los Jardines de Infantes analizados, se observa que las Carpeta Didácticas no siempre son utilizadas por los docentes como un recurso para plasmar el trabajo a realizar en la Sala.
- En los Jardines de Infantes analizados no se vislumbran propuestas de juegos cooperativos para promover en los niños habilidades sociales.
- Los docentes de dichos Jardines no conocen y/o no realizan propuestas de juegos cooperativos.

- En el imaginario docente, el concepto de juego cooperativo aparece desdibujado de la idea real del mismo.
- Si bien todas las docentes expresan en su discurso proponer a sus grupos diferentes tipos de juegos, en relación a las diversas actividades propuestas, momentos del año y/o propósitos, la idea se diluye al no estar plasmada en la Carpeta Didáctica.
- El trabajo en relación a la promoción de habilidades sociales, se establece en correspondencia a propuestas que guían a los niños al diálogo, pero no se visualizan acciones concretas en donde sean ellos mismos quienes logren comprender significativamente qué implica el trabajo en equipo, entre otras cosas. En fin de cuentas, puede decirse que en los Jardines indagados no se observa una verdadera articulación entre los juegos cooperativos y el desarrollo de habilidades sociales.

Camacho. La tesis titulada: El juego cooperativo como promotor de habilidades sociales en niños y niñas de 5 años. Arriba a las siguientes conclusiones:

- El juego cooperativo brinda espacios a las alumnas para poner en práctica sus habilidades sociales, destrezas de organización y mejora los niveles de comunicación entre los participantes.
- Existen diversos juegos que responden a las características del juego cooperativo. En esta investigación se hizo la selección de 5 tipos de juegos, los cuales promovieron un mejor uso de ciertas habilidades sociales, sobre todo las habilidades alternativas a la agresión.
- Los juegos cooperativos promovidos en el aula constituyen una alternativa para mejorar las habilidades sociales entre el grupo de alumnas, promoviendo un clima adecuado en el aula.
- La metodología de trabajo del programa de juegos cooperativos tiene como pilares el uso adecuado de las habilidades sociales y la comunicación. Por los juegos presentados poseen un carácter eminentemente lúdico e implican el trabajo cooperativo entre sus integrantes para lograr un objetivo, y el cual asegura un papel

activo del participante. Supone una secuencia de juegos, los cuales incluyen reglas, materiales y espacios determinados.

- Mediante el programa de juegos las habilidades avanzadas se han incrementado de manera positiva en el grupo.
- Las habilidades relacionadas a los sentimientos y alternativas a la agresión son aquellas que el incremento de estas ha sido de manera significativa en el grupo, después de haber sido aplicado el programa de juegos.
- Las habilidades básicas no han presentado mayor modificación dentro del tiempo de ejecución.

Salamanca (2012), sustenta la tesis titulada: Desarrollo de habilidades sociales en niños y niñas de grado 0 a través del juego. Arriba a las siguientes conclusiones:

- Aun cuando los niños por diversas situaciones se encuentran inmersos en un ambiente violento o con situaciones de maltrato, se logra generar en ellos aprendizajes sociales fundamentales para su vida y para el grupo en el que interactúan, a través de actividades enriquecedoras de socialización.
- Es importante dar al juego el significado, el manejo correcto y la trascendencia que tiene como proceso de aprendizaje en los niños y las niñas durante las primeras etapas de desarrollo porque es a través de éste que se logran desarrollar múltiples destrezas a nivel cognitivo, corporal, social y comunicativo.
- Utilizar el juego como metodología de aprendizaje en los niños en edad preescolar permite desarrollar procesos de socialización e interacción que fortalecen relaciones interpersonales y generan aprendizajes a nivel social.
- Potenciar en los estudiantes la capacidad de expresar lo que piensan y sienten, de cumplir y hacer cumplir las normas, de respetarse a si mismo y a quienes le rodean; logra desarrollar la comunicación y la resolución de conflictos como habilidades sociales base fundamental en la interacción y socialización dentro de un grupo.
- Desarrollar la habilidad social de resolución de conflictos desde la edad preescolar logra generar en los estudiantes una toma de conciencia por sus acciones, teniendo en

cuenta las consecuencias de sus actos y la manera adecuada de solucionar problemas, siendo una característica propia de la interacción entre un grupo de personas.

- Es posible realizar un trabajo innovador con una metodología llamativa e interesante para los estudiantes, donde se sientan permanentemente motivados por aprender, generando así cambios individuales y grupales que se reflejen en procesos personales, escolares y familiares.

- Cuando un trabajo realizado en el ámbito escolar con los estudiantes logra aportar a sus vidas, se generan aprendizajes que trascienden la escuela y logran fortalecer y aplicarse en otros ámbitos como el familiar.

Ballena (2010), la tesis titulada: Habilidades sociales en niños y niñas de cinco años de instituciones educativas de la RED N° 4 del distrito callao. Tesis para optar el grado académico de Maestro en Educación en la Mención de Psicopedagogía. Sus principales conclusiones fueron:

- Las habilidades sociales básicas no se discriminan en función al sexo de niños y niñas de 5 años de las instituciones educativas de la RED N°4 del distrito

- Callao.

- Las habilidades sociales de iniciación de la interacción social y habilidades conversacionales no se discriminan en función al sexo de niños y niñas de 5 años de las instituciones educativas de la RED N°4 del distrito Callao.

- Las habilidades para cooperar y compartir no se discriminan en función al sexo de niños y niñas de 5 años de las instituciones educativas de la RED N°4 del distrito Callao.

- Las habilidades de las emociones y los sentimientos no se discriminan en función al sexo de niños y niñas de 5 años de las instituciones educativas de la

- RED N°4 del distrito Callao.

- Las habilidades de autoafirmación no se discriminan en función al sexo de niños y niñas de 5 años de las instituciones educativas de la RED N°4 del distrito Callao.

- Las habilidades sociales no se discriminan en función al sexo de niños y niñas de 5 años de las instituciones educativas de la RED N°4 del distrito Callao, esto es un buen indicador de la integración social de ellos en las escuelas infantiles.

En definitiva, las principales conclusiones que se consideran de autores señalados, muestran haber investigados las mismas variables en algunos casos, pero no es el mismo propósito que tiene la investigadora, más bien constituyen aporte importantes para el estudio que se ha realiza.

5.1.2. Fundamentación científica

B. Concepción del juego

El juego constituye la manifestación espontánea y el modo peculiar de satisfacer la necesidad el movimiento y acción, haciendo uso de la creatividad; el juego acompaña al niño en el transcurso de su vida y constituye la vía por la que adquiere el cumulo de experiencias para enfrentarse al mundo que le rodea, dándole la oportunidad para que experimente y ponga en práctica sus habilidades.

A través del juego el profesor puede conocer y comprender mejor al niño, porque este se basa fundamentalmente en la alegría y el interés y en el proceso evolutivo infantil, es una actividad primordial que fomenta el desarrollo de las estructuras intelectuales y es una forma privilegiada de transmisión social. Es por eso que su estudio incrementara los conocimientos en Pedagogía y Didáctica para contribuir al desarrollo de la conducta solidaria y cooperativa como contrapartida a la escasa practica de valores y el desarrollo de habilidades personales, la que es su aplicación experimental como proyecto didáctico de cambio está orientado a que el niño(a) en situación de aprendizaje no solo busque su bienestar personal, sino también el bienestar de los demás niños, aceptando sus capacidades y limitaciones. Es decir, un niño que comprenda que él es parte de una sociedad y que esta necesita tanto de él como de los demás, trabajando en conjunto y ayudándose unos a otros para el desarrollo de dicha sociedad.

1. Definición del juego

Etimológicamente la palabra juego deriva del latín LOCUS que significa diversión o ejercicios recreativos.

Para (Cortes, 1996); el juego es libre y espontaneo, absolutamente independiente del medio exterior. Transforma la realidad externa, creando un mundo de fantasía, alegría e interés; es eminentemente subjetivo, altamente participativo, ordenado y disciplinado.

Según Decroly (1871 – 1932), proponía al juego como parte del Movimiento de la Escuela Nueva la renovación de la enseñanza con aplicación científica – experimental basados en juegos educativos, bajo los principios de modelo de agrupamiento de los niños, teniendo en cuenta la edad, su nivel de desarrollo, los conocimientos que posee y el ritmo con que se produce el aprendizaje; así como la valoración de los intereses de los niños y la subordinación del planteamiento de la enseñanza a hechos que son llevados a la práctica mediante los llamados centros de interés, para estimular la percepción de la realidad por los niños y estimular su conocimiento.

Los centros de interés son cuestiones importantes para el desarrollo y el interés de los niños, capaz de ofrecerle estímulos para observar y experimentar, asociar hechos, experiencias, recuerdos, informaciones actuales e informaciones del pasado; que además pueden comunicarse mediante diversas formas de expresión: lenguaje, gráficos, pintura, etc., de tal modo que las experiencias sensoriales y las percepciones permitan reforzar y consolidar en los niños el conocimiento profundo de las cualidades de los objetos así como establecer relaciones de asociaciones lógicas y científicas entre los objetos y sus cualidades; los fenómenos y sus relaciones con el presente, el pasado el futuro; y las distintas circunstancias de los lugares en las que se sitúan los hechos u objetos.

2. Clases de Juego

Diversos son los tipos de juegos.

Según Díaz Hernández (1997) lo clasifican en:

- **Juegos de funciones generales;** se refiere a todas aquellas actividades en que intervienen los sentidos, los movimientos y los juegos psíquicos. Entre ellos tenemos: los juegos sensoriales, los motrices y los juegos psíquicos.
- **Juegos sensoriales;** son aquellos en los que se ponen en actividad los sentidos. Al niño le gusta tocar las cosas, hacer sonido, probar las sustancias, embadurnar los colores en los papeles y otras cosas.
- **Juegos motrices;** son aquellos en los que se ponen en actividad a los miembros superiores e inferiores. Son juegos numerosos y variados, mediante ellos se desarrollan y fortifican los músculos y se realiza la coordinación de los movimientos.
- **Juegos psíquicos;** estos pueden ser intelectuales, intervienen principalmente la atención, cuando se trata de comprar y reconocer formas y números, puede también intervenir la imaginación.
- **Juegos de funciones especiales;** entre estos juegos se distinguen los juegos sociales, juegos familiares y juegos imitativos.
- **Juegos sociales;** sus actuaciones se desarrollan en común contribuyendo a desarrollar los impulsos sociales, especialmente los de solidaridad y el espíritu de grupo y el sentimiento de comunidad.
- **Juegos familiares;** en ellos domina el instinto materno y el paterno; es decir, el instinto doméstico, las muñecas ocupan el lugar d preferencia.
- **Juegos imitativos;** desde los 2 años de vida los niños empiezan a imitar. El niño imita a los animales, a las actividades de los adultos por puro placer, imitando a no solo actos propios sino los gestos, el lenguaje y la actitud.

3. Definición de juegos estructurados

En cambio, los juguetes **estructurados** son aquellos que tienen un fin concreto, en los que el propio material ya indica para que sirve (un puzzle, por **ejemplo**) o bien son **juegos** en los que hay instrucciones y normas claras (deportes de equipo, **juegos** de mesa, etc.

4. ¿Qué es el juego no estructurado?

El juego libre, o juego no estructurado, es la actividad por la cual los niños aprenden, aprenden de verdad. A través del juego los niños exploran, aprenden a relacionarse, conocen sus límites, se conocen a ellos mismos y a otros, conocen las normas.

5. Ventajas y desventajas de los juegos estructurados

Por lo general, los adultos son los que dirigen los juegos estructurados, y por medio de estos se les puede enseñar nuevas habilidades a los niños. Algunas actividades de grupo organizadas como "Mamá ¿Puedo?" y otros juegos en equipo son ejemplos de juegos estructurados, al igual que enseñar a los niños a hacer cosas nuevas, como construir una casa de bloques. A pesar de que los juegos estructurados proporcionan beneficios positivos para los niños, también presentan algunas desventajas.

Ventaja: ideas nuevas

Judith Hudson, psicóloga del sitio web Baby Center, explica que hacer juegos estructurados te permite enseñarle a tu hijo nuevas ideas y tipos de juegos. De acuerdo con el sitio web Kids Health, este tipo de juego permite que los niños más grandes conozcan muchas actividades y deportes, y les da la oportunidad de aprender habilidades nuevas en un entorno de diversión.

Ventaja: interacción social

Kids Health informa que las habilidades sociales se desarrollan y fomentan a través del juego estructurado. Los niños que asisten a actividades y deportes estructurados tienen oportunidad de aprender auto-disciplina, espíritu deportivo y habilidades de resolución de problemas entre otras actividades sociales. De acuerdo con Kids Health, este tipo de juego le proporciona a los padres y compañeros de clase de niños pequeños, la oportunidad de mostrar el comportamiento adecuado mediante juegos simples como "Pato, pato, ganso" y "Semáforo".

Desventaja: menos juego desestructurado

De acuerdo con la Academia de Pediatría Estadounidense (AAP, por sus siglas en inglés), hacer muchas actividades o juegos estructurados consume el tiempo de juego

libre para los niños. De acuerdo con la AAP, disminuir el tiempo de juego libre interfiere con los beneficios que ofrecen el juego desestructurado como la creatividad, imaginación, toma de decisiones, desarrollo emocional general y la fuerza física y cognitiva.

Desventaja: estrés

De acuerdo con la AAP, cuando los niños practican demasiado juego estructurado suelen desarrollar estrés y ansiedad, así como depresión en algunas ocasiones. Kids Health informa que los niños que practican mucho este tipo de juego suelen rezagarse en sus estudios, quejarse de dolores de cabeza o estómago y sentirse cansados con frecuencia. Además, las familias que sienten que los niños deben involucrarse en muchas actividades suelen experimentar estrés y fatiga de tener que seguir un horario estructurado.

6. Importancia del juego en el proceso de enseñanza – aprendizaje

Delors (1996) propone que el juego es importante por lo siguiente:

▪ Imitación y comprensión del mundo adulto

El niño al repetir y actuar aspectos de la realidad va logrando entenderlos y aceptarlos, descubre roles y funciones de los casos y de las personas, va ampliando sus conocimientos y aprende a relacionarse con la realidad.

▪ Expresión de sentimientos y necesidades

El niño nos comunica a través de sus juegos cuáles son sus sentimientos y su mundo interior mediante el cual podemos descubrir su manera de verse a sí mismo, a los demás y a todo lo que le rodea.

El juego es un medio de comunicación directo, no verbal. El niño al jugar revela su espontaneidad, sus experiencias particulares de insatisfacción, maltrato y sus problemas presentes.

▪ Es la mejor manera de que el niño aprenda a divirtiéndose

El juego por ser una actividad natural en el niño, se convierte en el principal medio para adquirir experiencias enriquecedoras de una manera divertida.

En los primeros años y más aún en toda la etapa preescolar, todas las actividades que el niño realiza son casi lo mismo que un juego, para el jugar es pensar, es trabajar, es una forma natural de aprender y crear.

- **Es un elemento que facilita la socialización**

En el juego, el niño va descubriendo y experimentando formas de relación, aprenden a convivir, a estar con otros, aceptando reglas, asumiendo roles y responsabilidades.

A través del juego y la exploración de su ambiente, el niño aprende a conocerse a los demás, a distinguir las cosas que puede hacer de las que no puede hacer y aprender a cuidar los elementos de su medio y los objetivos que le pertenecen.

- **Ayuda al niño a crecer emocionalmente**

A través del juego el niño tiene la oportunidad de expresarse como una persona diferente de los demás reafirmando su identidad y el concepto que tiene de sí mismo.

El éxito y los logros que el niño tenga en el juego le ayudan a reforzar su propia imagen y a desarrollar la confianza en sus recursos.

- **Para el crecimiento corporal**

A medida que aprende a desplazarse, gateando, subiéndose y bajando de los sitios, caminando, etc., el niño desarrolla sus músculos y el ejercicio favorece la oxigenación y la buena realización de las funciones orgánicas.

Cuando salta, se agacha, gira, etc., aprende a clasificar el esfuerzo, mejora la resistencia física y consolida el sentido del equilibrio.

- **A través del juego se puede enseñar los valores en cuanto a la solidaridad, cooperación, respeto y especialmente en lo referido a la participación.**

Para Bruner (1998) en la vida del niño, la principal actividad, a la que suele dedicar más tiempo y más ganas, energías e ilusión, es el juego.

A través del juego, el niño aprende a vivir y ensaya la forma de actuar en el mundo, pues articula conocimientos, emociones, sentimientos y relaciones interpersonales.

El juego posibilita un armonioso crecimiento del cuerpo, la inteligencia, la afectividad, la creatividad y la sociabilidad.

Es un medio de socialización, expresión y comunicación; estableciendo relaciones con sus iguales y prenda a aceptar puntos de vista diferentes a los suyos.

Estimula la superación personal a partir de la experimentación del éxito, que es la base de la auto confianza.

Ayuda a interiorizar las normas y pautas de comportamiento social, ya que, si los niños respetan las normas de juego que ellos mismos se dan, se sancionan.

Es la base de toda actividad creativa, ya que promueve la imaginación.

Dependiendo de los juegos los niños desarrollan su comportamiento.

Ejemplos:

- Juegos de cooperación: enriquecerán los sentimientos de simpatía, solidaridad, ayuda recíproca.
- Juegos de reglas: son aprendizaje de estrategias de interacción social, responsabilidad y democracia.
- Juegos simbólicos, de representación o ficción - estimulan el desarrollo moral, ya que son escuela de autodominio, voluntad y asimilación de reglas de conducta.

7. Los juegos cooperativos

7.1. Conceptos

De acuerdo con Enrique Pérez Olivares (2002), los juegos Cooperativos son propuestas que buscan promover actividades de sensibilización, cooperación, comunicación y solidaridad. Facilitan el encuentro con los otros y el acercamiento a la naturaleza. Buscan la participación de todos, predominado los objetivos colectivos sobre las metas individuales. Las personas juegan con otros y no contra los otros; juegan para superar desafíos u obstáculos y no para superar a los otros.

De allí por su propia naturaleza el juego educativo tiende a buscar la participación de quienes juegan sin que nadie quede excluido, independientemente de las características, condiciones, experiencias previas o habilidades personales; el juego genera un clima placentero donde es orientado hacia metas colectivas y no hacia metas individuales; esto quiere decir que los juegos en el contexto del proceso enseñanza

aprendizaje deben tener características coherentes con el trabajo en grupos y el desarrollo del ser humano. Juegos que no plantean “ganar” o “perder” sino aprender, y la participación de todos para alcanzar un objetivo común; asegurando que todos jueguen juntos, sin la presión que genera la competencia para alcanzar un resultado; al no existir la preocupación por ganar o perder, el interés se centra en la participación. De este modo, desde el punto de vista educativo, el interés se centra en el proceso de enseñanza aprendizaje, permite contemplar los tiempos individuales y colectivos para que las metas se cumplan con el aporte de todos.

Y es que los juegos no deben promover la eliminación de participantes sino buscar la incorporación de todos. “La búsqueda del resultado tiende a la eliminación de los más débiles, los más lentos, los más torpes, los menos “aptos”, los menos inteligentes, los menos “vivos”, etc. La eliminación se acompaña del rechazo y la desvalorización; el juego tiene que buscar incluir y no incluir”.

Es por ello que los juegos deben facilitar el proceso de crear: crear es construir y para construir, la importancia del aporte de todos es fundamental. Si las reglas son flexibles, los participantes pueden contribuir a reformularlas; los juegos se pueden adaptar al grupo, a los recursos, al espacio disponible y al objetivo de la actividad. Algunos juegos competitivos son de estructura rígida y dependientes del cumplimiento de las reglas, de espacios y materiales determinados.

Según Trigo Aza los juegos no deben favorecer a ninguna forma de agresión: la estructura del juego no tiene por qué plantear formas de confrontación: individual o colectiva (Eugenia Trigo Aza, 1994).

Para Orlick (1986) (a), los juegos pueden estimular el desarrollo de ciertas capacidades ya actitudes como pueden contribuir al desarrollo de las capacidades necesarias para poder resolver problemas. Una buena alternativa para esto es hacerlo en forma colectiva, junto con otros, la sensibilidad necesaria para reconocer como está el otro, sus preocupaciones, sus expectativas, sus necesidades, su realidad; es decir la capacidad de poder ubicarse en la situación del otro, así como puede desarrollar la sensibilidad necesaria para reconocer, valorar y expresar la importancia del otro, con sus percepciones, sus aportes y sus diferencias. Esto es, aprender a convivir con las

diferencias de los demás, las capacidades, experiencias, afecto, problemas, preocupaciones.

La propuesta implica la toma de decisiones para solucionar problemas, requiere de la superación colectiva de algún obstáculo externo al grupo y para lograrlo, se necesita del aporte de cada uno de los participantes, no solo de los 2 mejores”, de los “más fuertes” o de los “más hábiles”.

8. Principios que se desarrollan en los juegos cooperativos

Según Kohlberg (1994), en estos juegos los participantes ganan juntos o bien pierden juntos.

- Los más hábiles aprenden a dejar espacios a los demás. Algunos de estos juegos pueden dar paso a un debate sobre el tema del juego. Se fomenta el aprendizaje de la percepción del bien común.
- Sirven para comprender que el bien común aunque haya que hacer algunas renunciaciones a deseos particulares, es un bien más valioso y más estable que el bien individual, del que se beneficiara cada uno después.
- Ofrecen la capacitación para integrar a las diferentes personas.
- Dejar de ver al otro como amenaza y centrar la atención en la suma de esfuerzos sin perder energías en la competencia y medida de los otros.
- El combate y la energía de la agresividad se utilizan para afrontar los problemas en lugar de competir entre sí.
- Son juegos para imaginar y crear soluciones de cooperación más que para ganar soles.

Los juegos Cooperativos pueden ayudar a los niños a:

- Tener más confianza en sus capacidades.
- Tener más confianza en los demás.
- Desarrollar sentimientos, expresarlos, aceptarlos, transformarlos y aceptar a los demás.
- Ver a los demás como seres complementarios.

- Brindar espacio a los débiles y sentirse valorados como los demás.
- Sentirse responsables de sí mismo y de los demás.
- Superar miedo
- Comunicarse positivamente con los demás.
- Gestionar los conflictos.
- Comprenderse a sí mismo y a los demás.

9. Diferencias entre el material didáctico estructurado y no estructurado

9.1. Material estructurado

- a. Objetivos • comprender el concepto y las utilidades del material didáctico estructurado y no estructurado en la educación preescolar • dar a conocer la elaboración de estos materiales didácticos
- b. Importancia del material didáctico en la educación inicial • los materiales didácticos son todos aquellos auxiliares que facilitan el proceso de enseñanza-aprendizaje, dentro de un contexto educativo global, y estimulan la función de los sentidos para que los alumnos accedan con mayor facilidad a la información, adquisición de habilidades y destrezas, y a la formación de actitudes y valores.
- c. Material didáctico estructurado son los materiales que han sido elaborados específicamente con fines didácticos(cuenta con requisitos pedagógico,científico y técnico) ejemplos de materiales estructurados: • los bloques lógicos • material multibase • ábacos • globos terráqueos • mapas • ficha de trabajos • libros y texto • dominio de palabras • etc.

9.2. Material didáctico no estructurado

- a. Material didáctico no estructurado son los materiales que no han sido elaborados específicamente con fines didácticos pero son empleados con frecuencia en el proceso de enseñanza - aprendizaje, pueden ser preparados o de uso espontaneo por ejemplo: • objetos reales • recursos de la comunidad • material recuperable • infraestructura y ambiente de la localidad r • recursos humanos
- b. Material didáctico no estructurado objetos cotidianos: • pinzas de la ropa • rulos de pelo de plástico y de colores • medidores: un metro enrollable de plástico (de metal

pueden cortar) y reglas • llaves y candados • espejos • barajas • pinceles • esponjas • monedas, monederos, huchas • portarrollos de papel de cocina coladores • embudos • tablas de cocina

- c. objetos reaprovechados: -tubos de cartón (de los rollos de wc y de papel de cocina) • hueveras • cajas: de quesitos, de zapatos, de te... • botellas de plástico transparentes • tornillos y tuercas • cucharas, platos y vasos de plástico, biberones... todos los utensilios de cuando era bebé. • recipientes de cualquier tipo • cuerdas, cordones y cintas: de • cadenas • papeles: de revistas, de regalo, tarjetas de navidad, calendarios viejos, guías telefónicas... • cromos, postales, cartas, sobres.. • tarros de cristal con sus tapas • tapas • latas que tengan bordes que no corten. si se tienen latas de distintos tamaños • papel de lija material didáctico no estructurado
- d. Material didáctico no estructurado materiales naturales: • semillas de árboles de ciudad o de bosque: semillas helicóptero, • conchas y restos marinos. en la orilla de la playa se pueden encontrar gran cantidad de residuos naturales del mar, conchas de diferentes animales, bolas de fibra de mar, maderas erosionadas... • arena de diferentes lugares: de distintas playas, montañas, de desiertos... se pueden colocar en un cajón (tipo arenero) para juego sensorial, simbólico, de medidas, etc. o también catalogarlas en diferentes botes de cristal según el lugar de dónde provienen, para poder mirarlas con lupa y observar las diferencias. • piedras: volcánicas, de río, de playa, de montaña.... • piñas, bolas de ciprés... • ramas de diferentes árboles o arbustos, tamaños, grosores y en diferentes estados (desde recién cortadas y todavía verdes a ramas comidas) • plantas en maceta • hojas de árboles, desde hojas secas de roble a agujas de pino • agua (y por tanto hielo)

En conclusión

Los materiales didácticos estructurados son los que son elaborados con fines didácticos y los encontramos en el mercado y los materiales no estructurados son los que hacemos nosotras como profesoras con los alumnos

B. Habilidades sociales

Las habilidades sociales son las Conductas necesarias para interactuar y relacionarse con los demás de forma efectiva y mutuamente satisfactoria.

Por tanto es importante destacar que:

- Se trata de conductas, esto quiere decir que son aspectos observables, medibles y modificables; no es un rasgo innato de un sujeto, determinado por su código genético o por su condición de discapacidad.
- Entra en juego el otro, no se refiere a habilidades de autonomía personal como lavarse los dientes o manejar el cajero automático, sino a aquellas situaciones en las que participan por lo menos dos personas.
- Esta relación con el otro es efectiva y mutuamente satisfactoria, la persona con habilidades sociales defiende lo que quiere y expresa su acuerdo o desacuerdo sin generar malestar en la otra persona.
- Pero no solo es importante tener habilidades sociales, sino ponerla en práctica en la situación adecuada. Esta adecuación de las conductas al contexto es lo que se denomina Competencia Social
- Cuando la persona carece de habilidades sociales puede que afronte las situaciones de dos maneras diferentes:
 - Evitando las situaciones o accediendo a las demandas de los demás con la finalidad de no exponerse a enfrentamientos, conducta pasiva.
 - Eligiendo por otros e infringiendo los derechos de los demás para obtener sus metas conducta agresiva.
- Las habilidades sociales o lo que técnicamente se conoce como conducta asertiva consiste en pedir lo que quieres y negarte a los que no quieres de un modo adecuado. Conseguir tus metas sin dañar a otros. Expresar sentimientos y pensamientos, realizar elecciones personales y sentirse bien con uno mismo.

1. Componentes de las habilidades sociales

Las habilidades sociales incluyen componentes verbales y no verbales.

▪ Los Componentes No Verbales

Hacen referencia al lenguaje corporal, a los que o decimos, a como nos mostramos cuando interactuamos con el otro. Esto es, a la distancia interpersonal, contacto ocular, postura, orientación, gestos y movimientos que hacemos con brazos, piernas y cara cuando nos relacionamos con otros,

Los componentes no verbales son lo que se denomina habilidades corporales básicas, prioritarias e imprescindibles antes de trabajar cualquier habilidad social más compleja. Si la persona a la que pretendo entrenar en habilidades sociales no mira a los ojos cuando habla, o hace excesivas manifestaciones de afecto a sus compañeros cuando interactúa con ellos, es imposible que pueda trabajar exitosamente con el habilidades como “Decir que no”, “Seguir instrucciones”, etc.

Los componentes no verbales en los que habitualmente presentan déficits algunas personas con retraso mental son el contacto ocular, la distancia interpersonal, el contacto físico, la expresión facial y la postura.

El contacto ocular

Resulta prioritario en el establecimiento de una comunicación y relación eficaz. La mirada directa a los ojos de la otra persona le garantiza que se le está escuchando, que les estamos prestando atención, además es necesario en el desarrollo de un aprendizaje eficaz.

La distancia interpersonal

Esto es la separación entre dos o más personas cuando están interactuando posibilita o dificulta una comunicación cómoda. La invasión del espacio personal genera malestar y violencia en el interlocutor que luchara por reestablecer una distancia apropiada dando pasos hacia atrás y acelerando el final de la comunicación.

El exceso de contacto físico, como las demostraciones excesivas de afecto a conocidos y extraños es otra de las conductas de las que con frecuencia se quejan los profesionales de atención directa que trabajan en esta población. El contacto físico es necesario y útil en la comunicación cuando la relación que se establece los permita.

Esto es cuando el conocimiento de la otra persona o la situación en la que se encuentre requiera de dicha manifestación; pero nuestra cultura es bastante parca en el despliegue

de contacto físico en las relaciones sociales, la gente no está acostumbrada a este y por tanto este le resulta incómodo e invasivo.

La expresión facial

Es la manifestación externa por excelencia de las emociones. Puede expresar tanto el estado emocional del remitente como indicar un entendimiento del que escucha de los sentimientos de quien los expresa. La expresión facial es clave de las relaciones sociales en donde lo que prima son los sentimientos y las emociones.

La postura del cuerpo

Ayuda al interlocutor a identificar si le estas escuchando. Según se adopte una postura erguida o relajada la gente conocerá si está o no interesado en lo que se le está contando, además facilita o dificulta el seguimiento de instrucciones y cualquier otro tipo de aprendizaje. Muy relacionado con la postura esta la orientación del cuerpo.

La dirección en la que una persona orienta el torso o los pies es la que quisiera tomar en lugar de seguir donde está.

Otras conductas no verbales se relaciona con los gestos y movimientos de brazos y piernas, sin embargo estos aspectos han recibido menos atención en la población con discapacidad.

▪ Los Componentes Verbales

Hacen referencia al volumen de la voz, el tono, el timbre, el tiempo de habla, la entonación, la claridad y la velocidad y el contenido del mensaje. Todos hemos tenido la experiencia de lo incomodo que resulta hablar con alguien que acapara todo el tiempo de conservación, o que habla muy deprisa o muy despacio, o que da mil rodeos para contar algo o que su timbre de voz es demasiado agua. Además de lo que decimos es importante el modo en que lo decimos.

2. Tipos de Habilidades Sociales

Existen un gran número de habilidades sociales. Su pormenorización y detalle depende del criterio que se elija para agruparlas. Podemos encontrar categorías referidas a contextos como familiar, laboral, personal; a personas con las que se utilizan como

niños, adultos, profesionales, conocidos, desconocidos, compañeros de trabajo, o al área concreto al que se refiere, como habilidades básicas de interacción social, habilidades para hacer amigos, habilidades conversacionales, habilidades relacionadas con sentimientos, emociones y opiniones, habilidades de resolución de problemas interpersonales, etc.

En el ámbito de la discapacidad se han desarrollado curriculum de habilidades diferentes en función del grado e retraso mental al que se dirigen.

A continuación se presenta dos curriculum de habilidades para diferentes grados de retraso mental, el primero de ellos para personas con una necesidad de apoyo intermitente y limitado (personas con retraso mental ligero o medio) y el segundo para personas con necesidades de apoyo extenso y generalizado (personas con retraso mental grave o profundo).

3. Habilidades de interacción social y competencia social

Según el inglés Skills en su libro “Social Competence” define el término competencia social como “juicio evolutivo general referente a la calidad o adecuación del comportamiento social del niño o niña en una contexto determinado por un agente social de su entorno (padre, madre, profesora) que está en una posición para hacer un juicio informal. Para que una actuación sea evaluada como competente, solo necesita ser adecuada, no necesita ser excepcional”.

Por lo tanto, se refiere a la adecuación de las conductas sociales en un contexto social determinado. Lo que implica juicios de valor y estos son distintos de unos contextos culturales a otros, ya que cada contexto tiene sus normas y valores.

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

El termino habilidad se utiliza para indicar un conjunto de comportamientos adquiridos y aprendido, y no a un rasgo de personalidad entonces entenderemos por habilidad social al conjunto de comportamiento interpersonales complejos que se ponen un juego en la interacción con otras personas.

Por lo tanto, el termino competencia social, se refiere a una generalización evaluativa y el termino habilidades sociales se refiere a conductas específicas.

Las habilidades sociales son conductas y repertorios adquiridos principalmente a través del aprendizaje con una variable crucial en el proceso educativo del entorno interpersonal en el que se desarrolla y aprende el niño y la niña.

Ningún niño o niña nace sabiendo relacionarse adecuadamente con sus iguales. A lo largo del proceso de socialización natural en la familia, la escuela y la comunidad se van aprendiendo habilidades y conductas que permitan al niño y niña interactuar efectiva y satisfactoriamente con los demás.

4. Importancia de las habilidades sociales de la edad escolar

El estudio de las habilidades de interacción social ha experimentado un notable auge en los últimos años han aumentado sensiblemente el número de publicaciones científicas sobre el tema, se han desarrollado gran variedad de programas y procedimientos de tratamiento para aumentar las competencias sociales (Cheek, 1990; Fensterheim y Bar, 1976; Smith en 1975-1978)

La experiencia cotidiana nos indica que pasamos un alto porcentaje de nuestro tiempo en alguna forma de integración social y tenemos experiencia de que las relaciones sociales positivas son unas de las mayores fuentes de autoestima y bienestar personal.

Refiriéndonos concretamente a la población infantil después del bache que supuso las teorías psicoanalíticas que enfatizan en la infancia la importancias de las relaciones adulto – niño (principalmente madre – hijo), sobre las relaciones niño – niña, las dos últimas décadas han constituida un periodo fértil y creativo en el que se han sentado las bases sobre que es la competencia interpersonal, como se evalúa y como se modifica y aprende.

En este momento está claro y es únicamente aceptado por distintos profesionales del campo educativo, clínico, pediátrico y de la salud, que la habilidad de interactuar adecuadamente con los adultos es un aspecto muy importante en el desarrollo infantil.

La competencia social tiene una importancia crítica tanto en funcionamiento presente como el desarrollo futuro del niño y niñas.

Una adecuada competencia social en la infancia según Michelson, Sugai, Wood y Kazdin en 1987 está asociada con logros escolares y con ajuste personal y social tanto en la infancia como en la vida adulta. Por el contrario la incompetencia social se relaciona con baja aceptación, rechazo, ignorancia o aislamiento social por parte de los iguales; problemas escolares como bajo rendimiento, fracaso, ausentismo, abandono del sistema escolar, expulsiones de la escuela, inadaptación escolar; problemas personales como baja autoestima, desajuste psicológicos, psicopatológicos infantil como depresión y en la adulta, como el alcoholismo, el suicidio y las toxicomanías.

5.2. Justificación de la investigación

La presente investigación aborda el modo mediante el cual las docentes afrontan una serie de problemas al no encontrar una relación entre los juegos cooperativos y las habilidades sociales en los niños y niñas de 5 años de edad de los jardines de infantes generando una serie de confusiones en la hora de tomar algunas decisiones con respecto a la aplicación de propuestas de juegos cooperativos para desarrollar en los niños y niñas habilidades sociales que requieren.

Con es sabido, que las relaciones interpersonales constituyen un aspecto básico en la vida de las personas, funcionando tanto como un medio para alcanzar determinados objetivos como un fin en sí misma.

Pero el mantener unas relaciones adecuadas con los demás no es algo que venga determinado de forma innata. Se posee los mecanismos necesarios para relacionarse con otras personas, sin embargo, la calidad de estas relaciones vendrá determinada en gran medida por las habilidades sociales y es precisamente durante la infancia y la niñez cuando se gestan estos tipos de intercambios sociales que predominarán en la vida de un individuo. Es entonces cuando se da el aprendizaje fundamental de modos básicos de convivencia.

El ser humano no es un ente aislado, está necesariamente abocado a comunicarse y, por lo tanto, a interactuar con los demás. Para interactuar “provechosamente” necesita aprender habilidades sociales y es a partir de la llamada inteligencia

interpersonal a la que se refiere Gardner (1994) que los niños aprenden colaborando y relacionándose con otros.

Estas habilidades tienen sus raíces en el hogar, en el clima que la familia irradia a sus miembros y las interacciones significativas del contexto inmediato donde se desarrolla esta familia. El rol de la escuela es un elemento complementario pero indispensable porque genera experiencias diversas a los niños y niñas que no sólo van a favorecer el desarrollo de la autonomía personal sino también el interés por participar en las actividades sociales y de formar parte activa del mundo social.

Para Monjas (1998) el desarrollar esta perspectiva mejorará la aceptación social de los niños, aumenta las elecciones y el número de atributos o calificaciones positivas que reciben de sus compañeros y disminuye el número de rechazos que reciben de sus iguales.

Esta investigación se justifica porque permitirá conocer el proceso de socialización de los niños y de las niñas a su temprana edad ya que el trabajo con ellos en cuanto a sus habilidades sociales, en el ámbito escolar, constituye un gran aporte a su crecimiento. Por otro lado, permitirá afianzar dichas destrezas sociales o intervenir si fuera necesario, en su aprendizaje social.

5.3. Problema

En actualidad, se puede considerar que existen valores sociales que entraron en crisis, observándose la fuerte presencia del individualismo, las dificultades para lograr acuerdos entre pares, la promoción de la competitividad y la falta de solidaridad, el escaso de cultivos de los valores y de actitudes negativas la que determinan niños y niñas que más tarde tendrán serias limitaciones como ciudadanos. Por dicha razón, se decide investigar acerca de los Juegos estructurados, por considerarse que, si desde el Nivel Inicial se promueven en los niños y niñas valores tales como solidaridad, compañerismo, trabajo en equipo, capacidad de escucha y respeto por la palabra del otro, es probable que se formen futuros sujetos con valores.

Los juegos estructurados y las habilidades sociales forman parte de la agenda educacional. Por un lado, en la convención acerca de los Derechos del Niño (1989), se establece el derecho al juego, por otro, en la Declaración de Derechos Humanos (1948). Se establece el respeto por el otro. Frente al desafío de construir una sociedad más justa, las Instituciones Educativas deben llevar a cabo la tarea de transmitir a las nuevas generaciones los saberes y experiencias que son parte del patrimonio cultural.

Haciendo referencia al juego, es considerado la actividad del niño por excelencia. Es mediante el mismo que los niños logran modificar el mundo exterior, según sus necesidades y deseos, permitiéndoles expresarse libremente.

La actividad lúdica es propia posibilidad de acción y por lo tanto, su medio privilegiado de expresión, a través de la cual lograra construir diversos conocimientos. Además, facilita una mayor tolerancia al error y evitar frustraciones, ya que permite modificar la realidad, mediante la representación de un juego.

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

Se puede decir que el propósito de esta investigación es describir la situación real de la Institución Educativa N° 1637 – Chalán -Conchucos, en relación al desarrollo de juegos estructurados para favorecer la adquisición de habilidades sociales y de este modo contribuir a la construcción de conocimiento, otorgando a los docentes la posibilidad de conocer, ampliar y enriquecer sus conocimientos acerca del tema a tratar. Consecuentemente, el problema queda enunciado de la manera siguiente:

¿Cuál es el efecto de la aplicación de talleres de juegos estructurados en la interacción social de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 1637 – Chalán – Conchucos.

5.4. Conceptuación y operacionalización de las variables

5.4.1. Variables

a. Variable Independiente

Talleres de juegos estructurados

b. Variable dependiente

Interacción social

5.4.2. Definición conceptual de las variables

Definición de la variable: Talleres de juegos estructurados

Un juego estructurado es un conjunto de actividades lúdicas secuenciadas constituidas previamente, sin ganadoras ni perdedoras, sin excluidos ni eliminados, sin equipos temporales o permanentes que los niños de 5 años realizarán para desarrollar sus habilidades sociales. Es exactamente lo que distingue a estos juegos de los juegos de competición y de muchas actividades deportivas.

Definición de la variable: Interacción social

Las habilidades de interacción social son un conjunto de conductas necesarias que nos permiten interactuar y relacionarnos con los demás, de manera efectiva y satisfactoria. La cultura y las variables sociodemográficas resultan ser imprescindibles para evaluar y entrenar las habilidades sociales, ya que dependiendo del lugar en el que nos encontremos, los hábitos y formas de comunicación cambian.

5.4.3. Operacionalización de las variables

Variable Interacción social

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES
Variable Dependiente: Interacción social	1. Habilidades Básicas 2. Habilidades Avanzadas. 3. Habilidades Relacionadas a los Sentimientos.	1. Escuchar Formular preguntas 2. Pedir ayuda Participar Seguir las instrucciones Disculpase 3. Expresar los sentimientos Comprender los sentimientos de los demás Enfrentarse al enfado de los demás. 4. Compartir algo

	4. Habilidades Alternativas a la Agresión	Ayudar a los demás Negociar Usar el Autocontrol
--	---	---

Variable talleres de juegos estructurados

VARIABLE	ASPECTOS/ DIMENSIONES	INDICADORES
Talleres de juegos estructurados	a. Datos informativos	-Son suficientes -Son los básicos
	b. Justificación	¿Por qué? ¿Para qué?
	c. Diagnóstico y estrategia de solución	-Fortalezas -Debilidades -Amenazas -Oportunidades
	d. Definición de los juegos cooperativos	-Identificación de los materiales educativos. - Objetivos. -Orientaciones metodológicas -Materiales, técnicas e instrumentos -Evaluación de los materiales educativos.
	e. Plan de acción	-Integrador -Coherente con el problema detectado.
	f. Reglas y normas	- Seguimiento de indicadores - Cumpliendo las reglas.
	g. Responsabilidades en la ejecución del Juego	- Participación e iniciativa - Cumplimiento roles - Actitud Cooperativa
	h. Programación	-Objetivos -Contenidos -Actividades -Recursos y otros materiales didácticos -Evaluación y Cronograma.

5.5. Hipótesis

Hipótesis alternativa

La aplicación de talleres de juegos estructurados desarrolla significativamente la interacción social de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 1637 – Chalán –Conchucos.

5.6. Objetivos

5.6.1. Objetivos General

Demostrar que la aplicación de talleres de juegos estructurados desarrolla la interacción social de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 1637 – Chalán – Conchucos.

5.6.2. Objetivos Específicos

- Identificar los niveles de interacción social de los niños y niñas de 5 años, al inicio de la investigación.
- Aplicar los talleres de juegos estructurados que emplean las docentes como estrategias de trabajo para desarrollar las habilidades sociales en los niños y niñas de 5 años.
- Comparar los resultados obtenidos como producto de la aplicación de los talleres de juegos estructurados que emplean las docentes como estrategias de trabajo para desarrollar la interacción social de los niños y niñas de 5 años.

6. MATERIAL Y MÉTODOS

6.1. Tipo y diseño de investigación

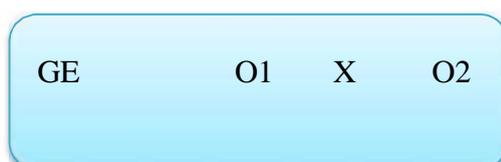
a. Tipo de Investigación

De acuerdo a los objetivos que persigue la investigadora, la elección del tipo de investigación se optó por una investigación explicativa de acuerdo a las contrastaciones de las hipótesis se optó por una investigación pre experimental, por qué se quiso demostrar las implicancias de un programa basados en los juegos

cooperativos para poder establecer sus influencias en las habilidades sociales de los niños y niñas de 5 años de edad. (Hernández, 2003, p.72).

b. Diseño de Investigación

Según Hernández (2003), es una investigación Pre experimental porque se le administrará el pre-test al grupo (experimental). Donde el grupo experimental recibirá el programa del modelo basado en juegos cooperativos y finalmente, se les administrará también el post-test para establecer las mejoras; cuyo diagrama es el siguiente:



Donde:

GE : Grupo experimental

O1 : Prueba (pre-test)

O2 : Prueba (post-test)

X : Propuesta de estrategias de juegos cooperativos

6.2. Población y muestra

6.2.1. Población

La población queda constituida por 15 estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 1637 – Chalán –Conchucos.

6.2.2. Muestra

Universo maestral; trabajaremos con la totalidad de niños y niñas de nuestra población por ser pequeña. La muestra es intencionada.

6.3. Técnicas e instrumentos de investigación

Se empleara para recoger datos referentes a ambas variables

a. Técnicas

El Test

Técnica que nos permitirá recoger información sobre el desarrollo de las habilidades sociales que tienen los estudiantes al inicio y culminación del estudio investigativo.

b. Instrumentos

El instrumento que permitirá recoger la información será el Formato del test, que permitirá medir las conductas y comportamientos de interacción de los niños.

Así mismo, utilizaremos un cuaderno de campo, en el que anotamos las conductas relevantes en relación a la práctica de las relaciones sociales en cada niño.

6.4. Técnicas de procesamiento y análisis de la información

6.4.1. Técnicas de Procesamiento

Los instrumentos que se aplicarán a los niños y niñas la información como consecuencia de la aplicación del pre y post test la que fue construida y validada mediante la aplicación a una población semejante a la nuestra. Empleándose las medidas de tendencia central: media aritmética y las de variabilidad como La desviación estándar, la varianza etc.

6.4.2. Análisis de la Información

Al concluir la recolección de datos se procederá a organizar la información para extraer conclusiones que permitan responder a las interrogantes de la investigación y contrastar la hipótesis. Para esto se debe realizar las siguientes operaciones:

- Analizar los datos, mediante las medidas estadísticas de tendencia central y las de variabilidad estadístico.
- Asimismo se hará uso de las frecuencias simples y porcentajes.
- Elaborarán los cuadros y gráficos necesarios para presentar la información
- Finalmente se realizará una interpretación de resultados.

7. RESULTADOS

En este apartado presentaremos los resultados obtenidos en relación al incremento de las interacciones sociales de las niñas y niños de la muestra después de haber sido aplicado los talleres de juegos estructurados (variable independiente). Los resultados se obtuvieron con la aplicación de la lista de cotejo.

El presente apartado expresa gráficamente los hallazgos en relación a los diferentes tipos de habilidades sociales que desarrollaron las alumnas frente al juego cooperativo. Empleando el programa estadístico de Excel.

7.1 Resultados del pre y post test sobre la interacción social de los niños y niñas de la I.E. N° 1637 – Chalán –Conchucos.

Tabla N° 1: Interacción social: saber escuchar de los niños y niñas de la I.E N° 1637 – Chalán –Conchucos.

ALTERNATIVAS	PRE TEST		POST TEST	
	fi	f%	fi	f %
Alto	0	0	14	93.3
Medio	1	6.7	1	6.7
Bajo	14	93.3	0	0
TOTAL	15	100	15	100

Fuente: Pre y post test

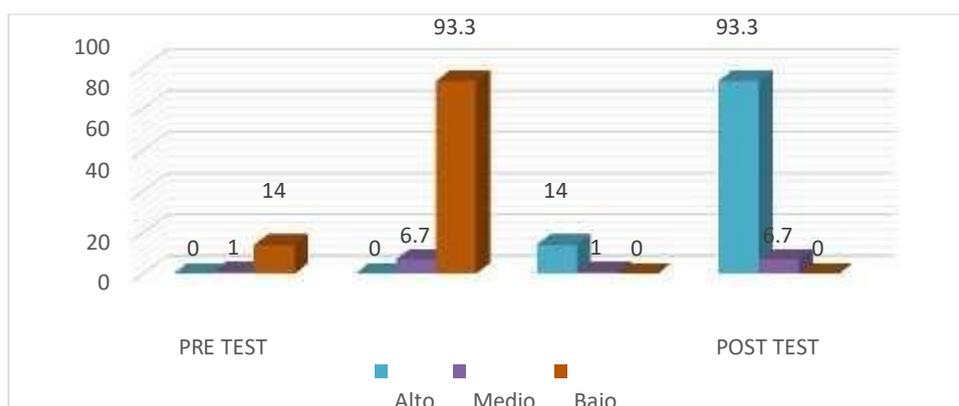


Figura N° 1: Interacción Social: saber escuchar de los niños y niñas de la I.E. N° 1637 – Chalán –Conchucos.

Interpretación

Se puede visualizar en el pre test que se concreta en la tabla N° 1, 14 niños que representan el 93,3% llegan a un nivel bajo sobre saber escuchar; mientras que 1 niña que representan el 6,7 % han llegado al nivel medio con respecto a saber escuchar. Por lo tanto la mayoría de niños no sabían escuchar.

Sin embargo, en el post test se observa que 14 niños que representan el 93,3 % llegan a un nivel alto en saber escuchar; por el contrario 1 niño que representan el 6,7 % un nivel medio. Por lo tanto, la mayoría de niños saben escuchar.

Tabla N° 2: Habilidad Social: formulan preguntas los niños y niñas de la IE N° 1637 – Chalán –Conchucos.

ALTERNATIVAS	PRE TEST		POST TEST	
	fi	f%	fi	f %
Alto	0	0	13	86.7
Medio	3	20	2	13.3
Bajo	12	80	0	0
TOTAL	15	100	15	100

Fuente:Pre y post test

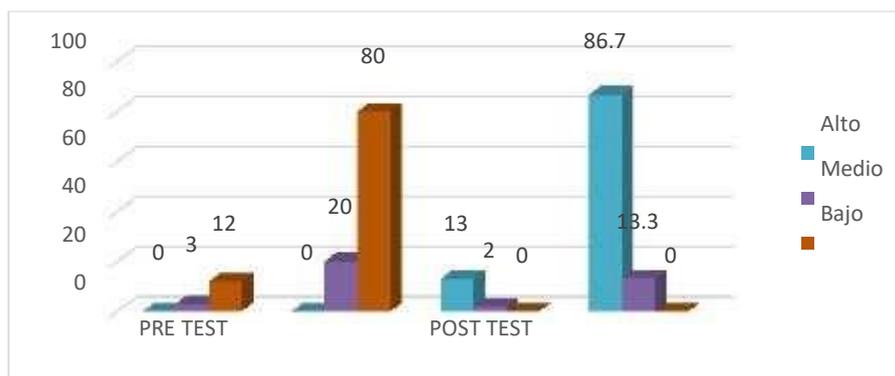


Figura N° 2: Habilidad Social que formulan preguntas a los niños y niñas de la I.E N° 1637 – Chalán –Conchucos.

Interpretación

Se aprecia en el pre test que se concreta en la tabla N° 2, 12 niños que representan el 80% llegan a un nivel bajo sobre la formulación de preguntas; mientras que 3 niñas que representan el 20 % han llegado al nivel medio con respecto a la formulación de preguntas. Por lo tanto la mayoría de niños no sabían formular preguntas.

Sin embargo, en el post test se observa que 13 niños que representan el 86.7 % llegan a un nivel alto en la formulación de preguntas; por el contrario 2 niñas que representan el 13.3 % en un nivel medio. Por lo tanto, la mayoría de niños saben formular preguntas.

Tabla N° 3: Interacción Social: piden ayuda los niños y niñas de la I.E N° 1637 – Chalán –Conchucos.

ALTERNATIVAS	PRE TEST		POST TEST	
	fi	f%	fi	f %
Alto	0	0	12	80
Medio	5	33.3	3	20
Bajo	10	66.7	0	0
TOTAL	15	100	15	100

Fuente:Pre y post test

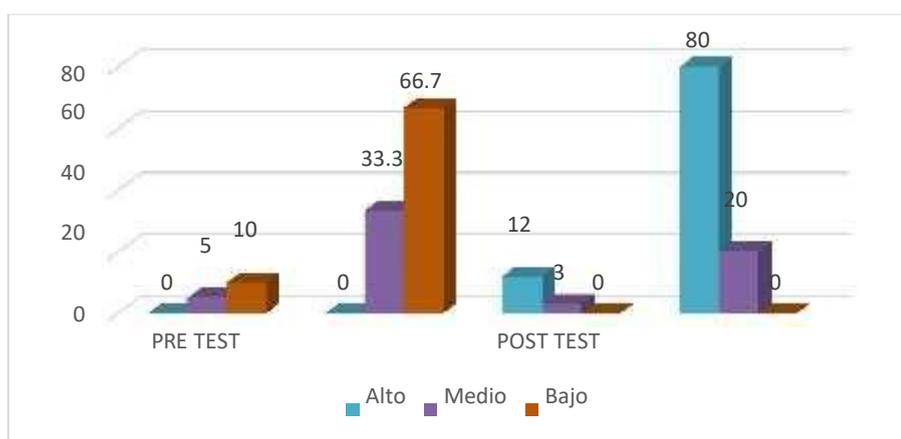


Figura N° 3: Interacción Social: piden ayuda los niños y niñas de la I.E N° 1637 – Chalán –Conchucos.

Interpretación

Se aprecia en el pre test que se concreta en la tabla N° 3, 10 niñas que representan el 66,7% llegan a un nivel bajo sobre pedir ayuda; mientras que 5 niños que representan el 33,3 % han llegado al nivel medio con respecto a pedir ayuda. Por lo tanto la mayoría de niños no sabían pedir ayuda.

Sin embargo, en el post test se observa que 12 niños que representan el 80 % llegan a un nivel alto en pedir ayuda; por el contrario 3 niñas que representan el 20 % en un nivel medio. Por lo tanto, la mayoría de niños saben pedir ayuda.

Tabla N° 4: Interacción Social: participan los niños y niñas de la I.E N° 1637 – Chalán –Conchucos.

ALTERNATIVAS	PRE TEST		POST TEST	
	fi	f%	fi	f %
Alto	0	0	10	66.7
Medio	6	40	5	33.3
Bajo	9	60	0	0
TOTAL	15	100	15	100

Fuente:Pre y post test

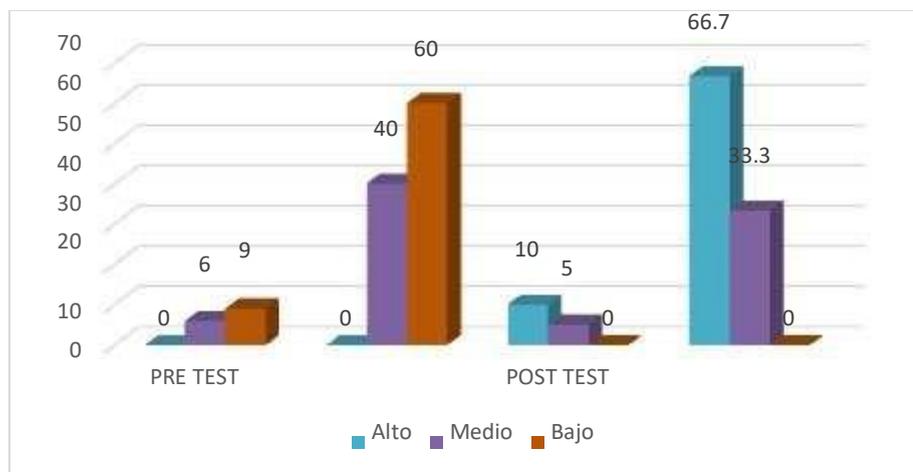


Figura N° 4: Interacción Social: participan los niños y niñas de la I.E N° 1637 – Chalán –Conchucos.

Interpretación

Se puede visualizar en el pre test que se concreta en la tabla N° 4, 9 niños que representan el 60% llegan a un nivel bajo sobre participar; mientras que 6 niños que representan el 40 % han llegado al nivel medio con respecto a participar. Por lo tanto la mayoría de niños no participaban.

Sin embargo, en el post test se observa que 10 niños que representan el 66.7 % llegan a un nivel alto en participar; por el contrario 5 niños que representan el 33.3 % en un nivel medio. Por lo tanto, la mayoría de niños saben participar.

Tabla N°5: Interacción Social: sigue instrucciones los niños y niñas de la I.E N° 1637 – Chalán –Conchucos.

ALTERNATIVAS	PRE TEST		POST TEST	
	fi	f%	fi	f %
Alto	0	0	14	93.3
Medio	7	46.7	1	6.6
Bajo	8	53.3	0	0
TOTAL	15	100	15	100

Fuente:Pre y post test

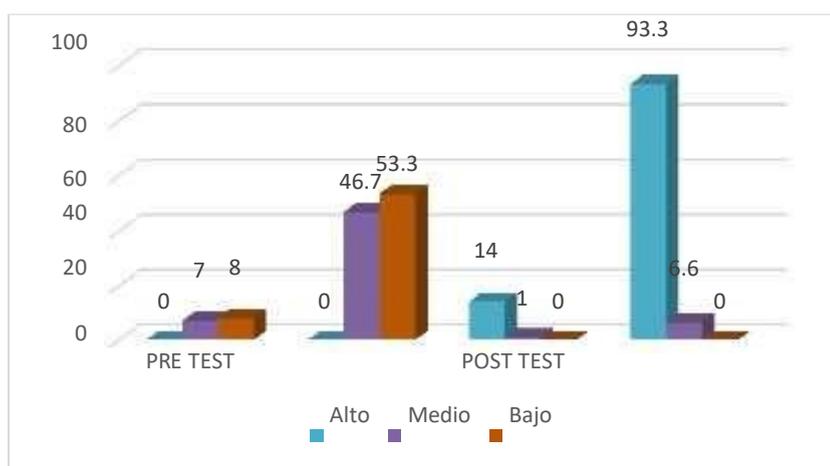


Figura N°5: Interacción Social: sigue instrucciones los niños y niñas de la I.E N° 1637 – Chalán –Conchucos.

Interpretación

Se aprecia en el pre test que se concreta en la tabla N°5, 8 niños que representan el 53,3% llegan a un nivel bajo sobre saber seguir instrucciones; mientras que 7 niños que representan el 46,6 % han llegado al nivel medio con respecto a seguir instrucciones. Por lo tanto la mayoría de niños no sabían seguir instrucciones. Sin embargo, en el post test se observa que 14 niños que representan el 93.3 % llegan a un nivel alto en seguir instrucciones; por el contrario 1 niño que representan el 6,6 % en un nivel medio. Por lo tanto, la mayoría de niños saben seguir instrucciones.

Tabla N°6: Habilidad Social de disculparse por los niños y niñas de la I.E N° 1637 – Chalán –Conchucos.

ALTERNATIVAS	PRE TEST		POST TEST	
	fi	f%	fi	f %
Alto	0	0	14	93.3
Medio	6	40	1	6.6
Bajo	9	60	0	0
TOTAL	15	100	15	100

Fuente:Pre y post test

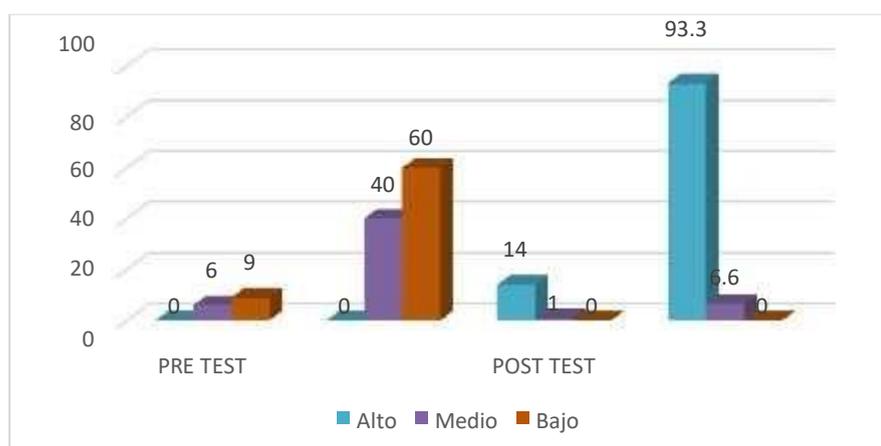


Figura N°6: Habilidad Social de disculparse por los niños y niñas de la I.E N° 1637 – Chalán –Conchucos.

Interpretación

Se puede visualizar en el pre test que se concreta en la tabla N° 6, 9 niños que representan el 60% llegan a un nivel bajo sobre disculparse; mientras que 6 niños que representan el 40 % han llegado al nivel medio con respecto a disculparse. Por lo tanto la mayoría de niños no sabían disculparse.

Sin embargo, en el post test se observa que 14 niños que representan el 93,3 % llegan a un nivel alto en disculparse; por el contrario 1 niño que representan el 6,6 % en un nivel medio. Por lo tanto, la mayoría de niños saben disculparse.

Tabla N°7: Interacción Social: expresan sus sentimientos los niños y niñas de la I.E N° 1637 – Chalán –Conchucos.

ALTERNATIVAS	PRE TEST		POST TEST	
	fi	f%	fi	f %
Alto	0	0	12	80
Medio	10	66.7	3	20
Bajo	5	33.3	0	0
TOTAL	15	100	15	100

Fuente:Pre y post test

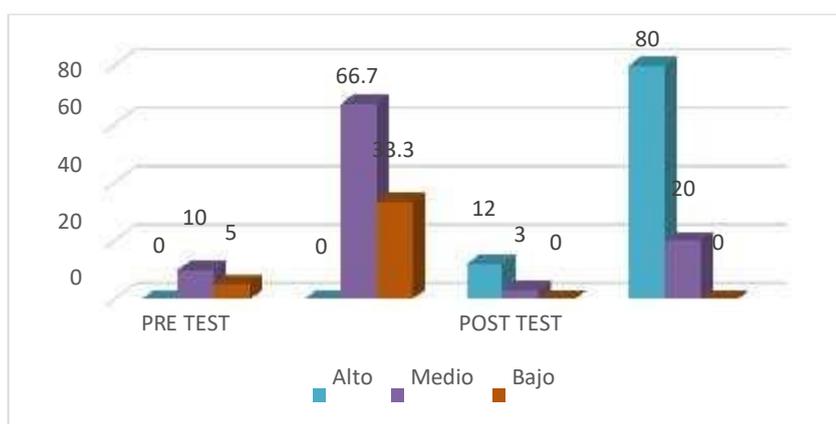


Figura N°7: Interacción Social: expresan sus sentimientos los niños y niñas de la I.E N° 1637 – Chalán –Conchucos.

Interpretación

Se aprecia en el pre test que se concreta en la tabla N° 7, 10 niños que representan el 66,7% llegan a un nivel medio sobre la expresión de sus sentimientos; mientras que 5 niños que representan el 33,3 % han llegado al nivel bajo con respecto a expresar los sentimientos. Por lo tanto la mayoría de niños no sabían expresar sus sentimientos.

Sin embargo, en el post test se observa que 12 niños que representan el 80 % llegan a un nivel alto en expresar los sentimientos; por el contrario 3 niños que representan el 20 % en un nivel medio. En consecuencia, la mayoría de niños saben expresar los sentimientos.

Tabla N°8: Interacción Social: comprenden los sentimientos de los demás los niños y niñas de la I.E N° 1637 – Chalán –Conchucos.

ALTERNATIVAS	PRE TEST		POST TEST	
	fi	f%	fi	f %
Alto	0	0	10	66.7
Medio	4	26.7	5	33.3
Bajo	11	73.3	0	0
TOTAL	15	100	15	100

Fuente:Pre y post test

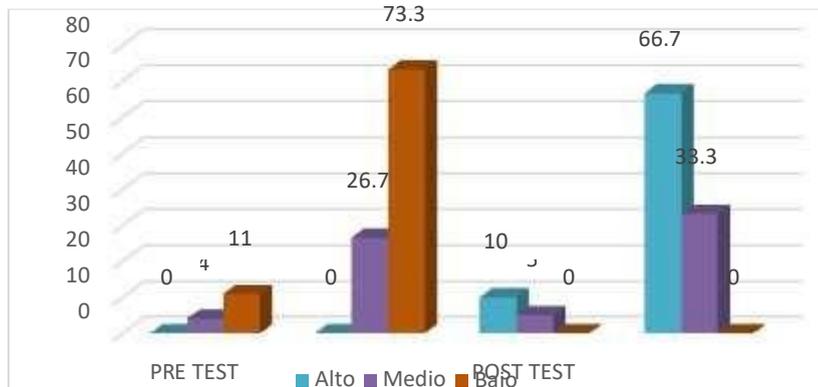


Figura N°8: Interacción Social: comprenden los sentimientos de los demás los niños y niñas de la I.E N° 1637 – Chalán –Conchucos.

Interpretación

Se puede visualizar que en el pre test que se concreta en la tabla N° 8, 11 niños que representan el 73,3% llegan a un nivel bajo sobre comprender los sentimientos de los demás; mientras que 4 niños que representan el 26,7 % han llegado al nivel medio con respecto a comprender los sentimientos de los demás. Por lo tanto la mayoría de niños no sabían comprender los sentimientos de los demás.

Sin embargo, en el post test se observa que 10 niños que representan el 66.7 % llegan a un nivel alto en la comprensión de los sentimientos de los demás; por el contrario 5 niños que representan el 33.3 % en un nivel medio. En efecto, la mayoría de niños saben comprender los sentimientos de los demás.

Tabla N°9: Interacción Social: se enfrentan con el enfado de los demás los niños y niñas de la I.E N° 1637 – Chalán –Conchucos.

ALTERNATIVAS	PRE TEST		POST TEST	
	fi	f%	fi	f %
Alto	0	0	7	46.7
Medio	11	73.3	8	53.3
Bajo	4	26.4	0	0
TOTAL	15	100	15	100

Fuente:Pre y post test

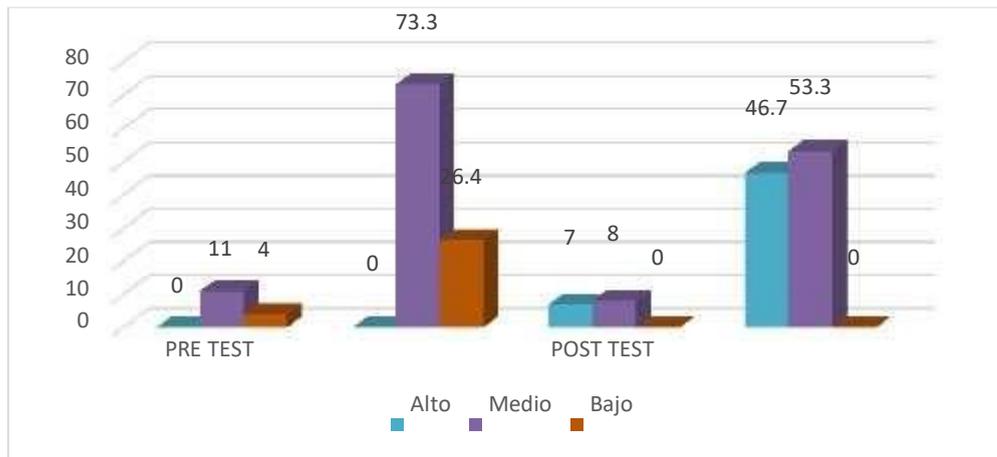


Figura N°9: Interacción Social: se enfrentan con el enfado de los demás los niños y niñas de la I.E N° 1637 – Chalán –Conchucos.

Interpretación

Se aprecia en el pre test que se concreta en la tabla N° 9, 11 niños que representan el 73,3% llegan a un nivel medio al enfrentarse con el enfado de los demás; mientras que 4 niños que representan el 26,4% han llegado al nivel bajo con respecto a enfrentarse en el enfado de los demás. Por lo tanto la mayoría de niños no saben enfrentarse con el enfado de los demás.

Sin embargo, en el post test se observa que 8 niños que representan el 53,3% llegan a un nivel medio en enfrentarse en el enfado de los demás; por el contrario 7 niños que representan el 46,7 % en un nivel alto. Por lo tanto, la mayoría de niños saben enfrentarse con el enfado de los demás.

Tabla N°10: Interacción Social: comparten algo los niños y niñas de la IE N° 1637 – Chalán –Conchucos.

ALTERNATIVAS	PRE TEST		POST TEST	
	fi	f%	fi	f %
Alto	0	0	14	93.3
Medio	2	13.3	1	6.7
Bajo	13	86.7	0	0
TOTAL	15	100	15	100

Fuente:Pre y post test

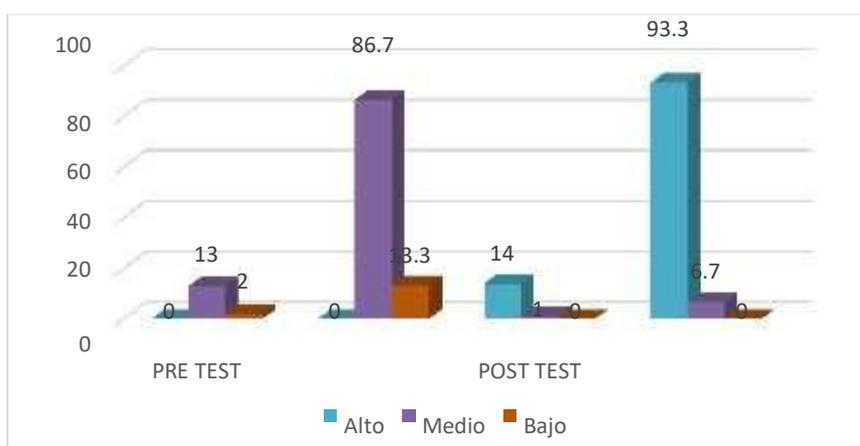


Figura N°10: Interacción Social: comparten algo los niños y niñas de la I.E N° 1637 – Chalán –Conchucos.

Interpretación

Se puede visualizar en el pre test que se concreta en la tabla N° 10, 13 niños que representan el 86.7% llegan a un nivel bajo sobre compartir algo; mientras que 2 niños que representan el 13.3 % han llegado al nivel medio con respecto a compartir algo. Por lo tanto la mayoría de niños no sabían compartir algo.

Sin embargo, en el post test se observa que 14 niños que representan el 93.3 % llegan a un nivel alto en compartir algo; por el contrario 1 niño que representan el 6.7 % en un nivel medio. Por lo tanto, la mayoría de niños saben compartir algo.

Tabla N°11: Interacción Social: ayudan a los demás los niños y niñas de la I.E N° 1637 – Chalán –Conchucos.

ALTERNATIVAS	PRE TEST		POST TEST	
	fi	f%	fi	f %
Alto	0	0	14	93.3
Medio	2	13.3	1	6.7
Bajo	13	86.7	0	0
TOTAL	15	100	15	100

Fuente:Pre y post test

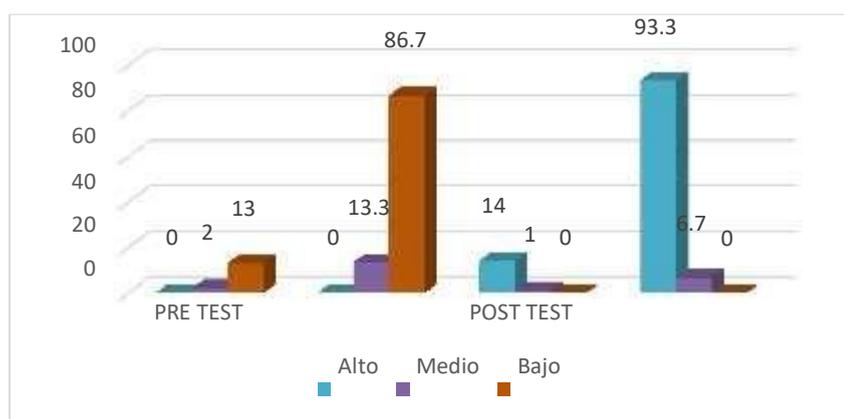


Figura N°11: Interacción Social: ayudan a los demás los niños y niñas de la I.E N° 1637 – Chalán –Conchucos.

Interpretación

Se aprecia en el pre test que se concreta en la tabla N° 11, 13 niños que representan el 86.7% llegan a un nivel bajo sobre ayudar a los demás; mientras que 2 niños que representan el 13.3% han llegado al nivel medio con respecto a ayudar a los demás. Por lo tanto la mayoría de niños no saben ayudar a los demás. Sin embargo, en el post test se observa que 14 niños que representan el 93.3% llegan a un nivel alto con respecto a ayudar a los demás; por el contrario 1 niño que representan el 6.7 % en un nivel medio. Por lo tanto, la mayoría de niños saben ayudar a los demás.

Tabla N°12: Interacción Social: negociado de los niños y niñas de la I.E N° 1637 – Chalán –Conchucos.

ALTERNATIVAS	PRE TEST		POST TEST	
	fi	f%	fi	f %
Alto	0	0	12	80
Medio	6	40	3	20
Bajo	9	60	0	0
TOTAL	15	100	15	100

Fuente:Pre y post test

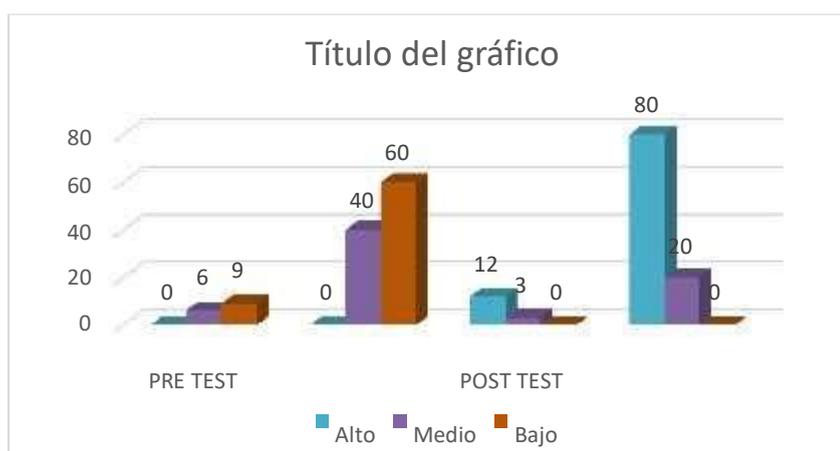


Figura N°12: Interacción Social: negociado de los niños y niñas de la I.E N° 1637 – Chalán –Conchucos.

Interpretación

Se puede visualizar en el pre test que se concreta en la tabla N° 12, 9 niños que representan el 60% llegan a un nivel bajo sobre negociar; mientras que 6 niños que representan el 40% han llegado al nivel medio con respecto a negociar. Por lo tanto la mayoría de niños no saben negociar.

Sin embargo, en el post test se observa que 12 niños que representan el 80% llegan a un nivel alto con respecto a negociar; por el contrario 3 niños que representan el 20% en un nivel medio. Por lo tanto, la mayoría de niños saben negociar.

8. ANÁLISIS Y DISCUSIÓN

De acuerdo a los resultados obtenidos en las tablas y figuras estadísticas del presente estudio se puede comprobar que se acepta la hipótesis alterna en la que al aplicar los talleres de juegos estructurados desarrollan significativamente la interacción social de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 1637 – Chalán –Conchucos.

De igual manera, se puede concluir con respecto a la interacción social de saber escuchar por los niños y niñas de 5 años de Chalán -Conchucos, en el pre test la mayoría de niños no habían desarrollado las capacidades de saber escuchar; sin embargo en el post test objetivamente se observa en los resultados que la mayoría de niños y niñas lograron escuchar.

Sobre la interacción Social de formulación de preguntas por los niños y niñas de la I.E Uchupampa, se aprecia en el pre test que la mayoría de niños y niñas no sabían

formular preguntas. Sin embargo, en el post test se observa que la mayoría de niños y niñas lograron las habilidades de saber formular preguntas.

Sobre la Interacción Social de pedir ayuda por los niños y niñas, se aprecia en el pre test que la mayoría de niños y niñas no sabían pedir ayuda confrontaban serios problemas para hacerlo. Sin embargo, en el post test se observa que, la mayoría de niños y niñas desarrollaron la interacción social de pedir ayuda.

De igual manera, con respecto a la Interacción Social de participación por los niños y niñas, se puede visualizar en el pre test que la mayoría de niños y niñas no habían desarrollado la interacción social de participación. Sin embargo, en el post test se observa que la mayoría de niños y niñas habían adquirido la interacción de saber participar.

También se aprecia con respecto a la Interacción Social de seguir instrucciones por los niños y niñas, se aprecia en el pre test que la mayoría de niños y niñas no sabían seguir instrucciones. Sin embargo, en el post test se observa que, la mayoría de niños y niñas había logrado la interacción de seguir instrucciones.

Sobre la Habilidad Social de disculparse por los niños y niñas, se puede visualizar en el pre test que la mayoría de niños y niñas no sabían disculparse confrontaban serias dificultades. Sin embargo, en el post test se observa que la mayoría de niños y niñas lograron la habilidad de saber disculparse.

Con respecto a la Interacción Social de expresar los sentimientos por los niños y niñas, se aprecia en el pre test que la mayoría de niños y niñas no sabían expresar sus sentimientos. Sin embargo, en el post test se observa que la mayoría de niños y niñas lograron la habilidad social de saber expresar sus respectivos sentimientos.

En la misma forma sobre la Interacción Social de comprender los sentimientos de los demás por los niños y niñas, se puede visualizar en el pre test que la mayoría de niños y niñas no sabían comprender los sentimientos de los demás. Sin embargo, en el post test se observa que, la mayoría de niños y niñas saben comprender los sentimientos de los demás.

Con respecto a la Interacción Social de enfrentarse en el enfado de los demás los niños y niñas, se aprecia en el pre test que la mayoría de niños y niñas no sabían enfrentarse

al enfado de los demás. Sin embargo, en el post test se observa que la mayoría de niños y niñas lograron la habilidad de saber enfrentarse en el enfado de los demás.

Sobre la Interacción Social de ayudar a los demás de los niños y niñas, se aprecia en el pre test que la mayoría de niños y niñas no saben ayudar a los demás. Sin embargo, en el post test se observa que, la mayoría de niños y niñas saben ayudar a los demás.

Finalmente, la Habilidad Social de negociar de los niños y niñas, se puede visualizar en el pre test que la mayoría de niños y niñas no saben negociar. Sin embargo, en el post test se observa que, la mayoría de niños y niñas habían logrado la habilidad de saber negociar.

De otro lado, Martínez (2012) en su trabajo de investigación titulada “Los Juegos Cooperativos y su relación con el Desarrollo de Habilidades Sociales en la Educación Inicial”. Llegó a la siguiente conclusión, los Jardines de Infantes deberían realizar proyectos de trabajo en donde los niños y niñas puedan participar en la construcción de habilidades sociales, considerando la edad de los niños y niñas que concurren a dichas Instituciones Educativas, un modo de adquirirlas es mediante el desarrollo de propuestas de juegos cooperativos.

De igual manera, Ortecho. Llegaron a la siguiente conclusión: Los juegos cooperativos ha permitido mejorar significativamente el desarrollo social en niños y niñas de 4 años del J.N. 207 Alfredo Pinillos Goicochea de la ciudad de Trujillo con un nivel de significancia de 5.18 según la prueba T Student. También lograron un mejor desempeño en los indicadores de Actitudes Sociales e Identidad Personal y Autonomía, en menor proporción Relaciones de Convivencia Democrática.

Así mismo, Lacunza (2009) Arriban a las siguientes conclusiones: Los niños y niñas, de contextos de pobreza, cuentan con habilidades sociales para afrontar situaciones cotidianas, ya que no se observaron diferencias estadísticamente significativas en las puntuaciones del instrumento diseñado para este estudio. A pesar de la adversidad asociada a la pobreza, estos niños y niñas han logrado adquirir una serie de habilidades sociales, tales como saludar, mencionar su nombre, adaptarse a los juegos de otros niños y niñas, halagar a sus padres, denunciar cuando otro niño y niña le hace algo

desagradable, iniciativa para vincularse con pares no conocidos, comportamientos cooperativos, expresión de sentimientos positivos en sus interacciones con adultos, entre otros.

Que las habilidades sociales positivas son capacidades que permiten la adaptación activa y, por lo tanto, pueden actuar como un amortiguador de los efectos negativos propios de la pobreza y la desigualdad social. De igual manera, concluyó que las habilidades sociales están relacionadas con la expresión y comprensión de estados emocionales, todo lo cual le permite al niño y niña preescolar tener un control respecto a cómo demostrar sus sentimientos y cómo responder ante los sentimientos de los demás, principalmente su grupo familiar (Garner & Power, 1996).

Martínez, T. (2012). Arriban a las siguientes conclusiones: En los Jardines de Infantes analizados no se vislumbran propuestas de juegos cooperativos para promover en los niños y niñas habilidades sociales. Los docentes de dichos Jardines no conocen y/o no realizan propuestas de juegos cooperativos. En el imaginario docente, el concepto de juego cooperativo aparece desdibujado de la idea real del mismo.

Camacho (2012) señala: El juego cooperativo brinda espacios a las alumnas para poner en práctica sus habilidades sociales, destrezas de organización y mejora los niveles de comunicación entre los participantes. Existen diversos juegos que responden a las características del juego cooperativo. En esta investigación se hizo la selección de 5 tipos de juegos, los cuales promovieron un mejor uso de ciertas habilidades sociales, sobre todo las habilidades alternativas a la agresión.

9. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

9.1. Conclusiones

- o En el pre test se evidenció que la mayoría de niños y niñas no sabían formular preguntas, no sabían pedir ayuda confrontaban serios problemas para hacerlo, no sabían pedir ayuda confrontaban serios problemas para hacerlo, no habían desarrollado las habilidades de participación, no sabían seguir instrucciones, no sabían disculparse confrontaban serias dificultades, no sabían expresar sus

sentimientos, no sabían comprender los sentimientos de los demás, no sabían enfrentarse con el enfado de los demás, no saben ayudar a los demás, no saben negociar; por lo tanto, demuestran un bajo nivel de interacciones sociales al iniciar la investigación.

- o Se diseñó y aplicó un programa de juegos estructurados que empleó la docente investigadora como estrategias lúdicas para desarrollar las habilidades de interacción social de los niños y niñas de 5 años.
- o Los juegos estructurados promovidos en el aula constituyen una alternativa viable para mejorar las habilidades de interacciones sociales entre las niñas y niños de la I.E. Chalán de Conchucos, promoviendo un clima adecuado y agradable en el aula.
- o Mientras que en el Post test se observa que la mayoría de niños y niñas lograron las interacciones sociales de saber formular preguntas, de pedir ayuda, habían adquirido la habilidad de saber participar, la habilidad de seguir instrucciones, la habilidad de saber disculparse, la habilidad social de saber expresar sus respectivos sentimientos, saben comprender los sentimientos de los demás, la habilidad de saber enfrentarse con el enfado de los demás, ayudan a los demás, y la interacción de saber negociar. Por lo tanto, llegan a un nivel alto en relación a las interacciones sociales de los niños y niñas de 5 años.

Por lo tanto, se acepta la hipótesis alternativa: La aplicación del programa de juegos estructurados desarrollará significativamente las interacciones sociales en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 1637 – Chalán –Conchucos.

9.2. Recomendaciones

- o El programa de juegos estructurados debe proponerse en el aula de manera diaria en las instituciones de educación inicial.
- o Los juegos estructurados pueden ser incluidos en los sectores dentro del aula. Estos deben contar con los espacios, materiales y la inducción adecuada por parte de la docente.

- Los juegos estructurados deben conjugarse con los juegos no estructurados pueden ser aplicados a lo largo del año escolar.
- Se puede incrementar los juegos estructurados en los niños y niñas de educación inicial, teniendo en cuenta de cómo el grupo va interactuar con sus compañeras.

10. REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

- Abarca (1996). Citado en: Programa de entrenamiento en habilidades sociales. Universidades de Pontífices. Chile.
- Caballo, V. (1993). Manual de técnicas de terapia y modificación de conducta. Siglo XXI de España. S. A.
- Martin (2007). Programa para el Desarrollo de Habilidades Sociales y Emocionales. Tercera Edición: Editorial CEPE.
- Monjas, M. (2006). Programa de enseñanza de Habilidades Sociales. Octava Edición (PEHIS), Editorial CEPE.
- Martínez, M. (2002). Análisis del Discurso y Partica Pedagógica. (Univalle,).
- Martínez, N. (2001): Trabajo de diploma, Entrenamiento en Habilidades Sociales aplicada a jóvenes tímidos. Universidad de Oriente. Cuba.
- Martínez, N. & Sanz, M. (2001). Trabajo de diploma, entrenamiento en Habilidades Sociales aplicado a jóvenes tímidos. Universidad de Oriente. Cuba.
- Orlick, T. (1986) (a). Juegos y deportes cooperativos. Popular, España.
- Orlick, T. (1990) (b). Libres para cooperar, libres para crear. Paidotribo, España.
- PROMPERU (1998). Los niños y los juegos. Perú.
- Robbins, S. (1999). Comportamiento Organizacional. 8va edición. Edit. Pearson Educación. México.
- Rockeach, M. (1973). The nature of human values. Edit Free Press, Nueva Cork.
- Soto, E. (1990). Juegos cooperativos. C.N. de E. F., Uruguay.
- Trigo (1994). El juego tradicional en el currículo de Educación Física. Paidotribo, España.

11. ANEXOS Y APRÉNDICES

ANEXO N° 1: INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS

UNIVERSIDAD SAN PEDRO



VICERRECTORADO ACADÉMICO FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES

TEST SOBRE INTERACCIONES SOCIALES

Apellidos y nombres del alumno:.....

Edad:.....Sexo:.....

Fecha:.....

N°	INTERACCIONES SOCIALES	ESCALA		
		Alto	Medio	Bajo
	Habilidades Básicas			
1	Escucha			
2	Formula Preguntas			
	Habilidades Avanzadas			
3	Pedir Ayuda			
4	Participa			
5	Sigue las instrucciones			
6	Disculpase			
	Habilidades relacionadas a los sentimientos			
7	Expresar los sentimientos			
8	Comprender los sentimientos de los demás			
9	Enfrentarse en el enfado de los demás			
	Habilidades alternativas a la Agresión			
10	Compartir algo			
11	Ayudar a los demás			
12	Negociar			
	TOTAL			

ANEXO N° 2: PROPUESTA DE JUEGOS ESTRUCTURADOS

SESIÓN DE APRENDIZAJE. JUEGO N° 1

HABILIDAD: SABER ESCUCHAR



Pasos:

1. Mirar: Discuta con los niños y niñas sobre la importancia de mirar a la persona que está hablando. Señale que a veces uno puede pensar que alguien no lo está escuchando, aunque realmente lo esté haciendo. Estos pasos son para mostrarle a alguien que usted realmente le está escuchando.

2. Quedarse quieto: Recuerde a los niños y niñas que quedarse quieto significa mantener manos y pies quietos y no hablar con los amigos(as) mientras se escucha.

3. Pensar: Motive a los niños y niñas a que piensen sobre lo que la persona está diciendo y asegúrese de que ellos entienden si la persona está pidiéndoles que hagan algo.

Situaciones sugeridas:

Escuela: Tu maestro te dice que van a ir al museo de arte o te da instrucciones sobre cómo hacer una actividad.

Hogar: Uno de los padres está diciéndote los planes para el fin de semana.

Grupo de pares: Un amigo está contándote una historia.

Comentarios: Ésta es una habilidad buena con la cual empezar el "Programa de Habilidades." Los adultos les dicen a menudo a los niños y niñas que escuchen, sin explicarles las conductas específicas o los pasos necesarios hacerlo. Una vez la habilidad de escuchar se aprende, puede incorporarse dentro de las reglas del aula de clase. Darles una señal especial a los niños y niñas para escuchar (Ej. "¿Tienen puestas sus orejas para escuchar?") Puede ayudarles a aplicar la habilidad cuando sea necesario.

Actividades relacionadas: Desarrolle juegos de escucha como "teléfono roto".

SESIÓN DE APRENDIZAJE. JUEGO N° 2

HABILIDAD: FORMULA PREGUNTAS AMABLEMENTE



Pasos:

1. Usar una mirada amable: Reflexione con los niños y niñas sobre cómo el cuerpo y las expresiones faciales pueden dar una impresión amable (amistosa) u hostil. La maestra puede representar expresiones faciales y posturas del cuerpo diferentes para ayudar a los niños

y niñas a identificar lo que es amable.

2. Usar una voz amable: Dígales a los niños y niñas que una voz amable es una voz "para usar en espacios cerrados" - no fuerte, como la que podrían usar en exteriores, o estando enfadados, o lamentándose. De nuevo, usted puede representar tonos y volúmenes de voz diferentes y pedir a los niños que identifiquen cuáles son amistosos.

Situaciones sugeridas

Escuela: Una maestra te ha pedido que le hagas un favor.

Hogar: Uno de tus padres acaba de recordarte que limpies tu cuarto.

Grupo de pares: Un amigo está jugando con el juguete que tú quieres.

Comentarios: Esta habilidad es fundamental para ser usada con otras habilidades que requieren una respuesta verbal. Puede ayudarse a los niños y niñas a entender que a menudo no es tanto lo que se dice lo que puede generar una respuesta de enfado, sino la forma en que esto se expresa. Una vez los niños y niñas aprendan esta destreza, el recordarles hablar amablemente puede reducir la frecuencia en que hablan demasiado ruidosamente y/o lamentándose.

SESIÓN DE APRENDIZAJE. JUEGO N° 3

HABILIDAD: HACER UNA PREGUNTA



Pasos:

- 1. ¿Qué preguntar?** hable con los niños y niñas sobre qué necesitan ellos preguntar y cómo decidir si la pregunta es realmente necesaria. Ayúdeles a planear lo que necesitan preguntar.
- 2. ¿A quién preguntar?** discuta con ellos sobre cómo decidir si deben preguntarle al maestro, a los padres, o a alguien más.
- 3. ¿Cuándo preguntar?** hable sobre cómo escoger un momento bueno para preguntar (ej. cuando la otra persona no está ocupada).
- 4. Preguntar:** enfatice la importancia de “hablar amablemente”.

Situaciones sugeridas:

Escuela: quieres preguntarle a tu maestro sobre cuando es el viaje al campo o si puedes jugar con cierto juguete.

Hogar: quieres preguntarle a uno de tus padres si puedes visitar a un amigo.

Grupo de pares: quieres preguntarle a un amigo si le gustaría jugar en tu casa o sobre cómo hizo algo.

Comentarios: los niños y niñas menores a menudo dicen las preguntas como si fueran afirmaciones. Modelar la forma de hacer la pregunta cuando tales situaciones se dan, les ayudará a aprender otra manera de expresarse.

Actividades relacionadas: practique hacer preguntas como un juego. por ejemplo, diga "yo quiero un vaso de leche" y pídale a los niños y niñas que cambien la frase a una pregunta (¿ej. “puedo tomar un vaso de leche?”). Sugiera un tema (ej. nadar) y haga varias preguntas que podrían hacerse sobre ese tema. Descarte preguntas que no se relacionen con el tema.

SESIÓN DE APRENDIZAJE. JUEGO N° 4

HABILIDAD: COMPARTIR



Pasos:

1. Hacer un plan para compartir: discuta sobre los diferentes planes que los niños y niñas podrían hacer, como jugar juntos con un juguete o tener cada niño y niña un turno con el juguete por un

período fijo de tiempo.

2. Preguntar: recuerde a los niños y niñas la importancia de “hablar amablemente” al preguntarles a los amigos si aceptan el plan.

3. Hacerlo: hable sobre la importancia de desarrollar el plan hasta que se elija un plan diferente.

Situaciones sugeridas:

Escuela: tienes que compartir la plastilina y otros materiales de arte con otros dos niños y niñas.

Hogar: debes compartir el último paquete de galletas con un hermano (a).

Grupo de pares: tienes que compartir tus juguetes con un amigo que ha venido a jugar a tu casa.

Comentarios: es apropiado discutir cómo se sienten los niños y niñas cuando alguien no comparte con ellos y estimularlos para que piensen sobre sus sentimientos cuando alguien les pide que compartan.

Actividades relacionadas: planea actividades para estimular esta habilidad, como compartir materiales de trabajo, tomar turnos al cocinar, o comprometerse en otras actividades cooperativas.

SESIÓN DE APRENDIZAJE. JUEGO N° 5

HABILIDAD: SEGUIR INSTRUCCIONES



Pasos:

1. Escuchar: repase “escuchar” (habilidad i). Discuta sobre la importancia de que los niños y niñas demuestren que están escuchando.

2. Pensar: recuérdelos a los niños y niñas que piensen sobre lo que están escuchando.

3. Preguntar si es necesario: anime a los niños y niñas a preguntar cuando no entiendan algo.

4. hacerlo.

Situaciones sugeridas:

Escuela: tu maestro te da instrucciones para hacer algún trabajo.

Hogar: uno de tus padres te da instrucciones para preparar una comida.

Grupo de pares: un amigo te explica cómo realizar un juego.

Comentarios: a veces las instrucciones dadas a los niños y niñas son demasiado complejas para ellos seguirlas con éxito. Dé instrucciones que consistan en uno o dos pasos hasta que los niños y niñas estén familiarizados con seguir instrucciones. es útil anteceder una instrucción con una señal clara, como "ojo, aquí está la indicación".

Actividades relacionadas: juegue a “la búsqueda del tesoro” dando instrucciones verbales a los niños y niñas para encontrar un objeto especial o realizar una actividad específica (ej. "caminen hasta el estante y busquen en la repisa de abajo, debajo del libro grande").

SESIÓN DE APRENDIZAJE. JUEGO N° 6

HABILIDAD: OFRECER AYUDA



Pasos:

1. Decidir si alguien necesita ayuda: hable con los niños y niñas sobre cómo diferenciar cuando alguien podría querer o necesitar ayuda (ej. alguien tiene muchos paquetes para cargar o parece estar sintiendo mal).

2. Preguntar: discuta las maneras apropiadas de preguntar, como decir: "¿puedo ayudarlo?" o "¿cómo puedo ayudarlo?".

3. Hacerlo.

Situaciones sugeridas:

Escuela: la maestra parece frustrado mientras intenta repartir golosinas y, al mismo tiempo, ayudarle a un niño y niña que está disgustado.

Hogar: uno de tus padres está de prisa para terminar de hacer la comida.

Grupo de pares: un amigo tiene problemas para ponerse la chaqueta.

Comentarios: discuta qué hacer si la persona no quiere la ayuda (ej. alejarse, involucrarse en otra actividad, decirse a sí mismo: "yo hice bien al preguntar" o "fue amable de mi parte preguntar").

Actividades relacionadas: incluya esta habilidad cuando enseñe temas de servicio a la comunidad. Solicítele a las personas invitadas hablarle a la clase o discutir sobre las formas en que ellos ofrecen ayuda a los otros.

SESIÓN DE APRENDIZAJE. JUEGO N° 7

HABILIDAD: PARTICIPACIÓN EN UN JUEGO



Pasos:

- 1. Conocer las reglas:** hable con los niños y niñas sobre el hecho de que todos los que juegan deben estar de acuerdo con las reglas antes de que el juego empiece.
- 2. ¿Quién va primero?** discuta sobre las maneras de decidir, como tirar un dado o permitir a la otra persona comenzar.
- 3. Esperar su turno:** haga énfasis en la importancia de prestar atención al juego y mirar y esperar el propio turno.

Situaciones sugeridas:

Escuela: estás jugando vóleybol con otros dos amigos en el descanso.

Hogar: estás jugando en los parques con tus padres.

Grupo de pares: estás jugando “a la escuela” con un amigo.

Comentarios: dos habilidades buenas para enseñar con ésta son “enfrentarse con perder” (habilidad 36) y “querer ser el primero” (habilidad 37).

Actividades relacionadas: Dé oportunidades a los niños y niñas para desarrollar juegos de mesa en parejas o en grupos pequeños, dando énfasis al uso de esta habilidad. Enseñe a los niños y niñas una variedad de juegos que puedan realizar en el descanso o en su tiempo de juego libre.

SESIÓN DE APRENDIZAJE. JUEGO N° 8

HABILIDAD: RECONOCER LOS PROPIOS SENTIMIENTOS



Pasos:

1. Pensar sobre lo que pasó: reflexione con los niños y niñas sobre la importancia de discutir lo que pasó, y que pudo haber causado el sentimiento. También hable sobre las señales corporales de los niños y niñas que indican cuándo están teniendo un sentimiento fuerte.

2. Decidir sobre el sentimiento: discuta con los niños y niñas sobre una variedad de sentimientos, como enojo, felicidad, frustración, temor, y así sucesivamente.

3. Decir "yo me siento....."

Situaciones sugeridas:

Escuela: tienes que ir a una nueva escuela, donde no conoces a nadie.

Hogar: uno de tus padres anuncia que toda la familia se va de paseo.

Grupo de pares: no fuiste invitado a la fiesta de cumpleaños de un amigo.

Comentarios: explore tantas palabras de sentimientos diferentes como los niños y niñas puedan manejar. Intente extender su vocabulario más allá de los sentimientos típicos de estar feliz, triste y enojado.

Actividades relacionadas: Lea historias que describan claramente los sentimientos de los protagonistas. Muéstrelas dibujos y ayúdeles a identificar qué sentimientos pueden estar expresando y genere ideas sobre lo que pudo haber causado esos sentimientos.

SESIÓN DE APRENDIZAJE. JUEGO N° 9

HABILIDAD: ENFRENTARSE CON SER MOLESTADO



Pasos:

- 1. Detenerse y pensar:** discuta con los niños y niñas sobre la importancia de darse tiempo uno mismo antes de reaccionar y de las probables consecuencias de revirar o actuar de modo agresivo. Hable sobre las razones por las que las personas molestan o fastidian (para hacer enfadar a otros o llamar su atención).
- 2. Decir "por favor, ¡para!":** enfatice la importancia de “hablar con firmeza” (habilidad 3) y practique esta habilidad.
- 3. Alejarse:** este paso es importante para ayudar a detener la situación molesta. Después de alejarse, el niño y la niña puede necesitar usar otras habilidades, como “buscar a alguien con quien hablar” (habilidad 23) o “relajarse” (habilidad 32).

Situaciones sugeridas:

Escuela: en el patio de recreo, alguien está diciéndote un apodo molesto.

Hogar: un hermano (a) te dice algo que sabes que no es cierto, como que tu cara es azul o que vas a salir a cenar, cuando sabes que no es verdad.

Grupo de pares: un amigo está fastidiándote, diciéndote que puede montar en bicicleta mejor que tú.

Comentarios: puede ser importante para el niño y niña hablar con otro amigo o con un adulto sobre el ser molestado.

SESIÓN DE APRENDIZAJE. JUEGO N° 10

HABILIDAD: “JUGANDO CON BLOQUES GRANDES”



Objetivo:

- Disfrutar la creación de juego mediante el uso de bloques de psicomotricidad.

Reglas y Normas:

1. Cuido mi cuerpo.
2. Cuido el cuerpo de mis compañeras.
3. Comparto todos los materiales y juguetes.
4. Ordeno los materiales y juguetes que utilice.
5. Vale todo, menos hacernos daño.

Frecuencia de ejecución: 3 veces por semana.

Habilidades que desarrolla:

1. Habilidades básicas:
 - a. Escuchar.
 - b. Formular preguntas.
2. Habilidades avanzadas:
 - a. Pedir ayuda.
 - b. Participar.
 - c. Seguir instrucciones.
 - d. Disculparse.
3. Habilidades relacionadas a los sentimientos
 - a. Comprender los sentimientos de los demás.
 - b. Enfrentarse al enfado de los demás.
4. Habilidades alternativas a la agresión

- a. Compartir algo
- b. Negociar
- c. Usar el autocontrol

Ambiente: Sala de psicomotricidad.

Materiales: bloques de psicomotricidad de diferentes tamaños.

Orientación pedagógica:

Los bloques de psicomotricidad se encuentran previamente ordenados en forma de una torre. La educadora convoca a los participante a sentarse en un círculo para observar en que características esta la sala de psicomotricidad para así poder exponer las reglas del juego. La educadora es una espectadora más, logrando así que apoye en el cumplimiento de las reglas.

Las niñas y niños deben jugar, experimentar y crear situaciones, circunstancias y espacios con los bloques de psicomotricidad.

Una vez terminada la sesión, deben dejar ordenado la sala de psicomotricidad de la misma manera en la que fue encontrada.

Rol de la educadora:

- Mencionar y explicar las reglas del juego.
- Observar que el juego se realice adecuadamente.
- Apuntar situaciones características en caso de que ocurra.
- Mediadora para la solución de conflictos en caso que sea conveniente.

Rol del educando:

- Disfrutar del juego.
- Cumplir las normas y reglas establecidas.
- Participar activamente de la actividad programada.
- Cumplir con el tiempo designado.
- Cumplir con el rol asignado.

SESIÓN DE APRENDIZAJE. JUEGO N° 11

Nombre: “Disfraces y máscaras”



Objetivo:

– Disfrutar la creación de personajes y situaciones.

Reglas y normas:

1. Cuido mi cuerpo.
2. Cuido el cuerpo de mis compañeras.
3. Comparto todos los materiales y juguetes.
4. Ordeno los materiales y juguetes que utilice.
5. Vale todo, menos hacernos daño.

Tiempo: 20 minutos.

Frecuencia de ejecución: 3 veces por semana.

Habilidades que desarrolla:

1. Habilidades Básicas
 - a. Escuchar.
 - b. Formular preguntas.
2. Habilidades avanzadas
 - a. Participar.
 - b. Seguir instrucciones.
 - c. Disculparse.
3. Habilidades relacionadas a los sentimientos
 - a. Comprender los sentimientos de los demás.
 - b. Enfrentarse al enfado de los demás.
4. Habilidades alternativas a la agresión
 - a. Compartir algo.
 - b. Ayudar a los demás.

- c. Negociar.
- d. Usar el autocontrol.

Ambiente: Rincón de la dramatización (aula de 5 años)

Materiales:

- Disfraces variados.
- Máscaras.
- Sombreros y gorros.
- Antifaces y otros.

Orientación pedagógica:

Los disfraces, máscaras, gorros, antifaces y otros utensilios se encuentran en un baúl. La educadora convoca a las participantes para así poder exponer las reglas del juego. La educadora es una espectadora más, logrando que apoye en el cumplimiento de las reglas.

Las niñas y niños deben de crear y dramatizar situaciones, circunstancias e historias haciendo uso de los recursos. Es importante recordar que el trabajo es cooperativo, es decir todo el grupo participa para crear una dramatización.

Una vez terminada la sesión, deben dejar ordenado de la misma manera en la que fue encontrada.

Rol de la educadora:

- Mencionar y explicar las reglas del juego.
- Observar que el juego se realice adecuadamente.
- Apuntar situaciones características en caso de que ocurra.
- Mediadora para la solución de conflictos en caso que sea conveniente

Rol del educando:

- Disfrutar del juego.
- Cumplir las normas y reglas establecidas.
- Participar activamente de la actividad programada.
- Cumplir con el tiempo designado.
- Cumplir con el rol asignado.

SESIÓN DE APRENDIZAJE. JUEGO N° 12

HABILIDAD: “DIVER- CABEZAS”



Objetivo:

– Armar los rompecabezas utilizando medios de comunicación adecuados.

Reglas y Normas:

1. Cuido mi cuerpo.
2. Cuido el cuerpo de mis compañeras.
3. Comparto todos los materiales y juguetes.
4. Ordeno los materiales y juguetes que utilice.
5. Vale todo, menos hacernos daño.

Tiempo: 20 minutos.

Frecuencia de ejecución: 3 veces por semana

Habilidades que desarrolla:

1. Habilidades básicas
 - a. Escuchar.
 - b. Formular preguntas.
2. Habilidades avanzadas
 - a. Participar.
 - b. Seguir instrucciones.
 - c. Disculparse.
3. Habilidades relacionadas a los sentimientos
 - a. Comprender los sentimientos de los demás.
 - b. Enfrentarse al enfado de los demás.

4. Habilidades alternativas a la agresión
 - a. Compartir algo.
 - b. Ayudar a los demás.
 - c. Negociar.
 - d. Usar el autocontrol.

Ambiente: Alfombra de colores (aula de 5 años)

Materiales:

- Juego de rompecabezas gigantes (4)

Orientación pedagógica:

Se ha seleccionado 4 rompecabezas gigantes los cuales van incrementando su dificultad. Estos se armarán en la alfombra de color. La educadora es una espectadora más, logrando así que apoye en el cumplimiento de las reglas.

Las niñas y niños armarán los rompecabezas logrando comunicarse entre ellas mismas de la manera más adecuada, haciendo uso de las habilidades sociales. Es importante recordar que el trabajo es cooperativo; es decir, todo el grupo participa en armar el rompecabezas

Una vez terminada la sesión, deben dejar ordenado de la misma manera en la que fue encontrada.

Rol de la educadora:

- Mencionar y explicar las reglas del juego.
- Observar que el juego se realice adecuadamente.
- Apuntar situaciones características en caso de que ocurra.
- Mediadora para la solución de conflictos en caso que sea conveniente.

Rol del educando:

- Disfrutar del juego.
- Cumplir las normas y reglas establecidas.
- Participar activamente de la actividad programada.
- Cumplir con el tiempo designado.
- Cumplir con el rol asignado.

