



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO

**PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN
PSICOLOGÍA EDUCATIVA**

Juego cooperativo en la mejora de las habilidades sociales en
estudiantes de 5 años de una Institución Educativa de Cajamarca, 2022

TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:
Maestra en Psicología Educativa

AUTORA:

Farfan Cedron de Castillo, Sheila Esther (orcid.org/0000-0003-1341-0001)

ASESOR:

Mg. Merino Hidalgo, Darwin Richard (orcid.org/0000-0001-9213-0475)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Innovaciones pedagógicas

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:

Apoyo a la reducción de brechas y carencias en la educación en todos
sus niveles

TRUJILLO – PERÚ

2022

Dedicatoria

A mi querido esposo e hijos Kevin y Cristina por su apoyo incondicional, a mis padres por haberme brindado la mejor educación con su ejemplo, de ser perseverante para cumplir con mis sueños.

Agradecimiento

Agradezco a Dios porque en todo momento me brindó fortaleza y su protección para continuar logrando mis metas, a mi familia por apoyarme en este trabajo y poder concluir.

A mis maestros que me brindaron sus conocimientos y reflexiones para poder culminar una meta más en mi vida y ser una mejor profesional.

Índice de contenidos

Carátula	i
Dedicatoria.....	ii
Agradecimiento	iii
Índice de contenidos.....	iv
Índice de tablas.....	vi
Índice de figuras.....	vii
I.INTRODUCCIÓN	1
II. MARCO TEÓRICO	4
III. METODOLOGÍA	11
3.1 Tipo y diseño de investigación.....	11
3.3 Población muestra y muestreo	12
3.5 Procedimiento.....	13
3.6 Métodos de análisis de datos.	13
3.7 Aspectos éticos	13
IV.RESULTADOS	14
Resultado descriptivo general	14
Resultado descriptivo específico.	14
V. DISCUSIÓN.....	19
V. CONCLUSIONES.....	20
VII. RECOMENDACIONES.....	21
REFERENCIAS	22
ANEXOS	30

Índice de tablas

<i>Tabla 1 Resultados pre test post test grupo experimental y control</i>	<i>14</i>
<i>Tabla 2 Nivel de desarrollo de habilidades sociales</i>	<i>14</i>
<i>Tabla 3 Dimensión habilidades sociales básicas.....</i>	<i>16</i>
<i>Tabla 4 Dimensión habilidades sociales avanzadas</i>	<i>16</i>
<i>Tabla 5 Dimensión las habilidades relacionadas a los sentimientos</i>	<i>17</i>
<i>Tabla 6 Dimensión habilidades alternativas a la agresión.....</i>	<i>17</i>

Índice de figuras

<i>Figura 1 Nivel de desarrollo de las habilidades sociales</i>	<i>15</i>
---	-----------

Resumen

El presente trabajo de Investigación surge con la finalidad, demostrar que la aplicación del programa de juegos cooperativos mejora las habilidades sociales en los estudiantes de 5 años de una Institución Educativa de Cajamarca. La investigación se basó en conductas inadecuadas, teniendo como muestra 46 estudiantes que fueron distribuidos en dos aulas, grupo experimental y grupo control. El diseño con la que la investigación fue realizada, es Cuasi experimental, divididos en dos grupos, 23 estudiantes cada grupo, se utilizó a ambos grupos pre test y post test, de 16 ítems y se evaluó con escala valorativa de las habilidades sociales. Los resultados del pre-test del grupo experimental fue 65% de los estudiantes se ubicaron en el nivel proceso de sus habilidades sociales, el 35% en el inicio y ninguno obtuvo en nivel logrado; después de emplear el programa de juegos en 2 meses, siendo 10 tareas de Aprendizaje, se evidenció un aumento muy significativo, 78% consiguieron el nivel logrado, 22% alcanzaron en proceso y ninguno estuvo en el nivel de inicio. La investigación recomienda: El juego cooperativo como una estrategia que ayude a disminuir comportamientos inadecuados y mejorar el desarrollo de habilidades sociales en los estudiantes.

Palabras clave: Juegos cooperativos, Habilidades sociales, estudiantes.

Abstract

The present research work arises with the purpose of demonstrating that the application of the cooperative game program improves social skills in 5-year-old students of an Educational Institution in Cajamarca. The research was based on inappropriate behaviors, with a sample of 46 students who were distributed in two classrooms, an experimental group and a control group. The design with which the research was carried out is Quasi-experimental, divided into two groups, 23 students each group, both pre-test and post-test groups of 16 items were used and evaluated with an assessment scale of social skills. The results of the pre-test of the experimental group were 65% of the students were located at the process level of their social skills, 35% at the beginning and none obtained at the achieved level; After using the game program in 2 months, with 10 Learning tasks, a very significant increase was evidenced, 78% reached the level achieved, 22% reached in process and none were at the starting level. Research recommends: Cooperative play as a strategy that helps reduce inappropriate behavior and improve the development of social skills in students.

Keywords: Cooperative games, Social skills, students.

I. INTRODUCCIÓN

El juego cumple un rol muy importante en la vida de la persona desde que nace, es a través de él que va a aprender a relacionarse y a desarrollarse socialmente con los demás, pero si se utiliza con la metodología adecuada, permite que los niños y niñas aprendan más rápido conocimientos y destrezas, ya que lo hacen de manera divertida y sin estrés, explorando el mundo que lo rodea. Los juegos que implican roles permiten a los niños establecer relaciones interpersonales, habilidades, de comunicación, y expresión, principalmente para relacionarse, de esta manera el juego orienta las actividades humanas, desarrollando su proceso psíquico. (Elkonin, 1980)

La Asociación Internacional del juego (IPA) El 75% de crecimiento del cerebro se inicia luego del nacimiento, el juego estimula la actividad cerebral desarrollando de esta manera la formación de conexiones nerviosas. Sin embargo, en nuestra realidad existen entidades educativas que priorizan lo cognitivo, y pasa a segundo plano el juego, que para los niños y niñas es primordial tal como lo señala la UNICEF, además brinda poca importancia y tiempo para que jueguen y puedan desarrollar habilidades sociales con sus amigos.

En estos últimos años las habilidades sociales son vitales para el desarrollo personal, y con las demás personas, y estas construyen el manejo dentro de la sociedad, dando por resultado que mientras más se desarrolle estas habilidades sociales, más se tendrá el potencial de alcanzar las metas y llegar al éxito en la vida personal.

En nuestro país actualmente hay niños que son maltratados por sus padres o familiares y lo demuestran cuando presentan comportamientos inadecuados como resultado de una deficiencia de habilidades sociales. En la ciudad de Cajamarca encontramos problemas, de interrelaciones, el buen trato, cordialidad entre los pares, pues también existe violencia, agresividad, evitando desarrollarse las habilidades sociales e interpersonales adecuadamente.

Esta problemática lleva a que los niños tengan una conducta de timidez al comunicar sus ideas, pensamiento y sentimientos, autoestima baja, ansiedad, poca motivación personal, auto afirmación personal, escasa habilidad para relacionarse, desarrollo personal, el desarrollo de la afectividad, entre otros. Existen profesores que carecen de procedimientos, estrategias y conocimientos para enfrentarse en el aula a conflictos, y lograr por medio de la educación un resultado óptimo, también orientar a sus estudiantes para que se desenvuelvan mejor en la vida. De esta manera habrá una convivencia sana entre estudiantes del nivel Inicial a través de los juegos cooperativos que se realizarán entre pares y adultos.

Esta investigación afirma el problema: ¿De qué forma el programa de juegos cooperativos mejora las habilidades sociales en los preescolares de un centro educativo de Cajamarca, 2022? Es por ello que este trabajo se justifica de manera teórica, porque aporta conocimientos para desarrollar destrezas sociales, mediante de los juegos cooperativos, mejorando así su lado humano y desarrollo íntegro.

A nivel práctico; porque ayudará a los docentes a entender de qué manera se relaciona los juegos cooperativos con las habilidades sociales y tomar medidas para ayudar a mejorar a los niños de manera adecuada porque algunos profesores consideran todavía a los juegos como una distracción y no como un valor pedagógico de socialización. Desde el punto de vista metodológico, se justifica porque se utilizan los métodos y técnicas necesarias para determinar la relación entre ambas variables. Esta investigación diseñó propósitos a través de objetivos que encaminaron la investigación, siendo el objetivo primordial: Determinar en qué medida el programa de juegos cooperativos mejora las habilidades sociales en estudiantes de 5 años de una I.E. de Cajamarca, 2022; también se propone los objetivos específicos, el primero: Identificar el nivel de las habilidades sociales antes y después del programa; así como también; determinar en qué medida el programa de juegos cooperativos mejoran el desarrollo de las habilidades sociales básicas de interacción social; otro objetivo es determinar en qué medida el programa de juegos cooperativos mejoran las habilidades sociales avanzadas; determinar en qué medida el programa de juegos cooperativos mejoran las habilidades sociales relacionadas a los sentimientos, y por último determinar en qué medida el programa de juegos cooperativos mejoran las habilidades

alternativas a la agresión en estudiantes de 5 años de una I.E. de Cajamarca, 2022.

Las hipótesis son: H1: La aplicación del programa de juegos cooperativos mejora significativamente el desarrollo de las habilidades sociales.

Ho: La aplicación del programa de juegos cooperativos no mejora significativamente el desarrollo de las habilidades sociales.

II. MARCO TEÓRICO

A nivel internacional existen trabajos de investigación como: Almaraz, Goeto y Camacho (2019), en su artículo sobre habilidades sociales, el diseño fue cuasiexperimental; el instrumento fue un cuestionario, concluyendo que: las habilidades sociales permiten un desarrollo integral y una mejor relación con los demás.

En el estudio de Ahumada (2019) sobre las habilidades sociales para mejorar la coexistencia en la escuela. Es estudio fue cuasi experimental, se menciona que, al aplicar diversas estrategias de juegos cooperativos, se consiguió modificar comportamientos poco sociales, en consecuencia, los preescolares, se mostraron con más respeto a sus pares y profesores, mayor nivel de tolerancia y cooperación.

Tello (2020), "Juegos Cooperativos y habilidades sociales en estudiantes de Educación Inicial". La Metodología fue correlacional descriptivo, se empleó la observación y encuesta. Concluye que el juego incrementa favorablemente al aspecto social y emocional, el manejo de normas, mejoran su capacidad de controlar el estrés y obtuvieron un mejor nivel de aprendizaje.

A nivel nacional Huertas (2017) en la investigación "Habilidades sociales de los estudiantes de 4 años de la I.E.I. N° 001". La tesis fue de tipo descriptivo simple. El estudio muestra que los niños poseen múltiples formas de desarrollar habilidades sociales. Siendo, las destrezas para hacer amigos 75%, una de las más desarrolladas, junto con las capacidades alternas a la agresión o resolución de conflictos, y habilidades relacionadas a los sentimientos 70% y habilidades básicas estuvieron el 65% de estudiantes.

Julca (2019) en su publicación "Juegos cooperativos y habilidades sociales en niños de 5 años de la IE 171-1 ". Su tesis es no experimental. Y se dedujo que existe una relación muy profunda e importante entre estas variables, puesto que, los juegos cooperativos benefician al trabajo grupal, favorecen al comportamiento de los niños,

conviviendo mejor con otros individuos y resolviendo sus problemas de manera adecuada, gestionando sus emociones en circunstancias de estrés y agresividad.

Rosales (2019) En su trabajo “Juegos cooperativos en las habilidades sociales en estudiantes de 4 años de una institución educativa” utiliza el diseño cuasi experimental. Se empleó pre-test y post-test para cada grupo, que determinó las habilidades sociales de cada niño. Se determinó que era eficaz emplear el programa de juegos, ya que la aplicación del pre test se mostró un nivel, de 37.5% y 62.5% respectivamente, en relación al desarrollo de habilidades sociales. Se aplicó el programa, mostrando una mejoría de los estudiantes, ubicando a la mayoría, 75%, en nivel logrado. La conclusión del estudio, es el uso del juego cooperativo como estrategia de acción para disminuir comportamientos negativos y aumentar las habilidades sociales.

A nivel Regional, Cercado (2019) en su trabajo “Juegos cooperativos para desarrollar las habilidades sociales en niños de 4 años de la I E N° 712 Bambamarca”. Se reconoció, mediante la aplicación de un pretest, que el nivel de habilidades sociales estaba en inicio. Luego a través de la ejecución de un post test, los preescolares se ubicaron en nivel alto.

Según Lozano (2021) en su publicación, “Propuesta de intervención de juegos cooperativos para la convivencia escolar en niños de una I. E. de Cajamarca, 2020”. La metodología que se usó para la tesis fue de diseño descriptivo-propositivo. En los datos que se obtuvieron, se observó un nivel alto de convivencia 86.67% de estudiantes, predomina el nivel alto en convivencia inclusiva con 85%, convivencia democrática y en convivencia pacífica con 83.33%,

Silva (2019) en su estudio “Programa de juegos educativos para desarrollar habilidades sociales en niños de 5 años de la institución educativa Cuna - Jardín 302” Luego de aplicar el programa, se puede garantizar, que los niños y niñas han logrado

asimilar las actitudes comportamientos, mejorando las relaciones con sus pares. Por lo que se puede señalar, que los juegos resultaron un medio efectivo para el desarrollo de habilidades sociales en los niños.

Definición de juego cooperativo que realiza Orlick (2002) es aquel que no tiene la finalidad de competir entre los participantes, en este tipo de juego lo importante es cooperar entre los integrantes, el éxito de este juego radica en la ayuda recíproca, una buena comunicación y acciones coordinadas; que uno de los participantes alcance la meta, todos los demás participantes también la tiene que alcanzar y de esta manera podrán disfrutar de la experiencia del juego en sí.

Según Pérez Oliveras (1998) los juegos cooperativos ayudan a reducir la conducta agresiva en los niños y hacen que se manifiesten actitudes de cooperación, empatía hacia los demás, solidaridad, comunicación, facilita el acercamiento con otros y a la naturaleza. La finalidad del juego cooperativo es jugar con otros y no contra otros, fomenta la intervención de todos para lograr objetivos grupales y no objetivos personales. El juego cooperativo es muy utilizado en el nivel inicial ya que va a contribuir con la adquisición de valores como la cooperación, solidaridad, igualdad, respeto, empatía hacia los demás, habilidades sociales y también va a aumentar la sensación de alegría, disminuyendo las manifestaciones de agresividad.

Garaigordobil (2007) menciona que a través de los juegos cooperativos se evita el miedo a fracasar, el fin no es ganar, sino participar y que los jugadores tengan más confianza en sí mismos al sentir que son aceptados (as) por los demás como personas dignas, aumentando su autoestima. En los juegos cooperativos resalta la diversión, el perder o ganar va a pasar a segundo plano, por lo tanto, los niños van a disfrutar de los juegos fomentando que todos participen sin temor.

Ruiz (2005) afirma que el juego cooperativo es una herramienta pedagógica importante en la escuela que permite desarrollar la capacidad de resolver problemas, respetar reglas, potenciar su creatividad, mejorar su coordinación motora gruesa al realizar diversos movimientos corporales. y sobre todo disfrutar con alegría de la compañía de sus amigos, permitiéndole adquirir madurez afectiva y social.

Orlick (1996), considera que los componentes de los juegos cooperativos: En el ámbito educativo los juegos cooperativos permiten resultados positivos en el desarrollo personal, relaciones socioafectivas, de colaboración y conductas sociales favorables en el grupo del aula. La cooperación, se caracteriza por la apreciación y desarrollo de capacidades de resolución de actividades y dificultades grupales. La participación, la finalidad de los juegos cooperativos es estimar la destreza de participación de todos sin excluir del juego a nadie. Al cooperar y compartir alternativas de solución al momento de realizar el juego, va a generar que se propicie un ambiente de confianza entre los participantes para llegar a un fin común. La diversión, practicar juegos cooperativos benefician mucho a los estudiantes del nivel inicial ya que mejorarán sus relaciones sociales, afectivas dentro del grupo disfrutando y divirtiéndose con sus amigos.

De acuerdo a Piaget (1997) en este estado predomina el juego simbólico donde los niños imaginan y transforman cosas u objetos, para jugar representando o imitando a alguien como si estuviera con ellos o imaginando alguna situación cotidiana, en esta edad se relacionan más con sus pares y educadores, teniendo mucha importancia la práctica de los juegos cooperativos. Es importante desarrollar en los estudiantes las habilidades sociales ya que es imprescindible que se adapte en el contexto, estas habilidades sociales que adquiere desde pequeños con la familia y van a permitir en el futuro que se desenvuelva en la sociedad de forma positiva tanto emocional como laboral.

Gil y Llinás (2020), manifiesta que las habilidades sociales se vinculan con expresar nuestros pensamientos, opiniones, deseos, sentimientos, sin sentirnos mal por hacerlo y sin hacer sentir mal a los demás. También está relacionada con la habilidad de poder aceptar opiniones o críticas de otras personas sin molestarse o ponerse tristes.

Alberti y Emmons (1978), es un comportamiento que va a permitir a los individuos expresar sus opiniones, sentimientos e intereses de forma entendible y sin agredir a otras personas respetando también sus derechos y opiniones. Los niños van a desarrollar a través de la observación y contacto con otras personas, imitando

comportamientos, por esta razón es importante transmitirles comportamientos sociales adecuados como ejercer los derechos sin agresividad y respetar los derechos de los demás.

Según Monjas (2000) El niño a temprana edad empieza a adquirir destrezas o habilidades para socializar, aprendidas de los adultos y sus pares como contestar un saludo cordialmente, pedir algo, ponerse en el lugar del otro, expresar sus emociones, etc; este tipo de habilidades se las llama habilidades de cortesía o modales, estas se manifiestan por la necesidad de establecer relaciones, de aprobación y aceptación en la sociedad. El niño toma conductas adaptivas que posibiliten su validación y aceptación generando relaciones sociales que sean positivas y beneficiosas para el infante. Entre estas conductas podemos encontrar a la iniciación social, que se caracteriza por la iniciación de una interacción con los demás. Ejemplo: Saludar, hacer una pregunta o una solicitud.

Interacción mediante juegos; el unirse a un juego, es una respuesta de aceptación de sus pares a conformar un grupo social, pedir o dar ayuda a sus semejantes, de esta manera se desarrollan habilidades comunicativas con las que puedan expresar sus necesidades y sentimientos, la cooperación es una conducta donde se puede evidenciar la empatía y la reciprocidad en los comportamientos; para compartir, se necesita desarrollar ciertos valores sociales como la solidaridad, para que esta conducta tenga lugar, dando un objeto a otros para usarlo en bien común. La dimensión de habilidades relacionadas con los sentimientos, emociones y opiniones. incluye que el niño o niña proteja sus derechos apropiadamente y respete los derechos de las demás personas.

Monjas (2007) señala las siguientes manifestaciones, la defensa de las opiniones consiste en expresar a los demás sus propias ideas, acerca de un determinado tema o situación de forma positiva sin imponer sus ideas, respetando la forma de pensar de los demás. La finalidad de la dimensión de habilidades para solución de problemas interpersonales es que cada niño aprenda por sí mismo a solucionar problemas de forma positiva y constructiva, así como los problemas interpersonales con otros niños.

Esto conlleva a entender una situación problemática, adquirir mayor sensibilidad hacia los problemas, sentimientos, necesidades de los demás y no desde un punto de vista propio, esta habilidad permite aprender a generar situaciones alternativas, prever la consecuencia de nuestros actos, y tomar conciencia de los obstáculos que se presentan al buscar solución a los conflictos.

Según Monjas (2000) las habilidades sociales básicas son las siguientes: Escuchar, se basa en comprender un mensaje a través del sentido de la audición, se obtiene por la atención que el individuo le proporciona a su emisor; iniciar una conversación, explora formas de atraer la atención del oyente; mantener conversaciones, mantener las conversaciones por un periodo de tiempo de forma fluida e interesante para ambas partes; formular preguntas, obtener información a través de preguntas concretas que le permitan aclarar sus dudas; dar las gracias, agradecer a otros por el soporte o apoyo brindado; conocer a otros, entablar nuevas relaciones sociales por iniciativa propia; presentarse, ofrecer información a otros sobre sí mismo, que le ayuden a establecer una conversación y cumplidos, expresar halagos hacia otros por su apariencia, desempeño u otro factor.

Las Habilidades relacionadas con los sentimientos son: Conocer los propios sentimientos, nombrar, gestionar sus emociones y sentimientos que experimenta; expresar sentimientos, manifiesta mediante palabras o acciones sus sentimientos a otros; conocer los sentimientos de los demás, Comprender lo que otros sienten, es un estado de empatía; enfrentarse al enfado del otro, comprender el enojo que sienten otros, tratando de dar soluciones; expresar afecto, expresar preocupación y cariño a otras personas, con manifestaciones verbales o acciones; resolver el miedo, reconocer un estado de miedo y encontrar estrategias para afrontarlo y autorrecompensarse, premiarse con comentarios positivos u otras estrategias cuando realiza una actividad correctamente.

En las habilidades alternativas a la agresión tenemos: Compartir algo, dar al grupo parte de lo que se tiene para beneficiarse conjuntamente; ayudar a los demás, brindar apoyo al resto, de forma desinteresada; negociar, es un proceso donde se busca tanto

la satisfacción propia como del resto, usando estrategias para llegar a un acuerdo común; emplear el autocontrol, es tener la capacidad de regular la conducta, reacciones o emociones; defender los propios derechos, consiste en informar y reclamar nuestros derechos cuando somos o nos sentimos víctimas de una injusticia; responder a las bromas es manifestarse asertivamente frente a una broma; evitar conflictos, para evadir problemas o conflictos con los demás a veces es necesario mantenerse al margen sin entrar en peleas. Es decir, dar soluciones a una situación sin usar la violencia.

Las habilidades para enfrentar el estrés son: Formular una queja es decir expresar su insatisfacción frente a una situación o problema; responder una queja es comprender el sentimiento de insatisfacción y buscar estrategias para resolverlo; demostrar deportividad después de un juego, consiste en presentar una actitud adecuada y agradecimiento a sus compañeros después de un juego; resolver la vergüenza radica en gestionar el sentimiento de incomodidad frente a una situación; arreglárselas cuando lo dejan de lado, es decir ser consciente que no fue integrado a un grupo y dar solución al problema; responder a los mensajes contradictorios donde examina y resuelve conflictos en la comunicación; responder a una acusación, es indagar sobre la supuesta falta cometida y gestionar el problema; prepararse para una conversación difícil se refiere a expresar su punto de vista de forma asertiva frente a un problema.

En las habilidades de planificación tenemos: Tomar la iniciativa, es iniciar una cuestión para resolver cierta necesidad que presenta; discernir sobre la causa del problema es cuando, reconoce cual es la causa del problema; establecer objetivos, consiste en trazar metas que le ayuden a tomar buenas decisiones y encaminar su vida; determinar las propias habilidades, radica en reconocer sus capacidades y actitudes de forma realista; recoger información, es recopilar datos acerca de un determinado tema de interés; resolver los problemas según su importancia viene a ser el determinar los problemas de su situación actual y ordenarlos por jerarquía; tomar decisiones, consiste en elegir que opciones tiene y buscar cual es la mejor para sí mismo; finalmente, concentrarse en una tarea se refiere a considerar los elementos para desarrollar una actividad.

III. METODOLOGÍA

3.1 Tipo y diseño de investigación

Es experimental, permitió manipular los juegos cooperativos, y conocer sus efectos sobre la variable dependiente.

El diseño es Cuasi- experimental; tiene un pre test y post test en la muestra evaluada antes y después de la manipulación/implementación de la variable independiente; ofrece una ventaja al poder tener un punto referencial de inicio para así medir el nivel del grupo en las variables (Sánchez y Reyes, 2006)

Esquema.

G.E: O1_____X_____O2

G.C: O1_____O2

Dónde:

G.E = Grupo Experimental

G.C = Grupo Control

O1 = Pre test

X = Tratamiento (Programa de juegos cooperativos)

O2 = Post test

3.2 Operacionalización de Variables

Variable Independiente: Juegos cooperativos

Definición Conceptual. Orlick (2002) es aquel que no tiene la finalidad de competir entre los participantes, en este tipo de juego lo importante es cooperar entre los integrantes, el éxito de este juego radica en la ayuda recíproca, una buena comunicación y acciones coordinadas; que uno de los participantes alcance la meta, todos los demás participantes también la tiene que alcanzar y de esta manera podrán disfrutar de la experiencia del juego en sí.

Definición Operacional. Se aplicó un programa de juegos cooperativos de 10 sesiones de aprendizaje.

Variable dependiente: Habilidades sociales

Definición Conceptual. Alberti y Emmons (1978), es un comportamiento que va a permitir a los individuos expresar sus opiniones, sentimientos e intereses de forma entendible y sin agredir a otras personas respetando también sus derechos y opiniones.

Definición Operacional. Se midió con una Escala valorativa de 16 ítems, con opciones de respuesta, Nunca, A veces, Siempre.

3.3 Población muestra y muestreo.

Población: Se consideró 46 preescolares

GRUPO	SECCIONES	Nº DE ESTUDIANTES
Experimental	Caritas Felices	23
Control.	Super Amigos	23
TOTAL ALUMNOS		46

Nota: Nómina de matrícula I.E 2022

Muestra: Está conformada por 23 preescolares

Muestreo: Fue por conveniencia debido a que la investigadora labora en la institución.

3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad.

Técnica: Observación:

Valderrama (2014), consiste en examinar directamente algún hecho o fenómeno.

Instrumento: Se aplicó un pre y post test, con 16 ítems, fueron 4 por cada dimensión.

Validez

La investigación se llevará a cabo mediante el método de juicio de expertos, a fin de que se pueda recopilar la información de manera eficiente.

Los instrumentos utilizados serán sometidos a la opinión de juicios de expertos, quienes evaluarán la calidad y consistencia de cada ítem los mismos, teniendo en cuenta los objetivos de la investigación.

Confiabilidad.

A nivel global de 23 pruebas se obtuvo una confiabilidad Kolmogórov-Smirnov su valor de 0.90, de acuerdo al resultado se consideró que el instrumento tuvo una confiabilidad muy alta.

3.5 Procedimiento

Se eligió el problema de estudio, luego se buscó fuentes de información posteriormente se aplicó el instrumento de evaluación para finalmente representar las tablas estadísticas los resultados correspondientes.

3.6 Métodos de análisis de datos.

Se recabaron los datos necesarios mediante la aplicación del instrumento, se hizo un análisis estadístico, descriptivo e inferencial, para hallar las medidas de tendencia central y datos importantes mediante el software SPSS versión 26, se tabularon los resultados, dando respuesta a los objetivos, para el análisis de hipótesis se utilizó la prueba Wilcoxon.

Aspectos éticos

Se cumplió con la normativa exigida por la universidad, la autorización de la Dirección, de igual forma de los padres de los estudiantes de la muestra, así mismo se reservó la identidad de los participantes Esta investigación se realizó de manera confidencial por parte de la investigadora, es así que los resultados obtenidos no sean de conveniencia personal.

IV. RESULTADOS

Resultado descriptivo general

Tabla 1

Resultados pre test post test grupo experimental y control

HABILIDAD	GRUPO	MEDIA	n	Valor p	Decisión
PRETEST	G. C	30.9130	23	0.016	Se acepta la Ho
	G. EXPERIMENTAL	26.5217	23		
PRETEST	G. CONTROL	30.9130	23	0.011	Se acepta la Ho
POSTEST	G. CONTROL	34.0870	23	0.000	Se acepta la H1
POSTEST	G. CONTROL	34.0870	23		
POSTEST	G. CONTROL	34.0870	23	0.000	Se acepta la H1
	G. EXPERIMENTAL	44.5217	23		
PRETEST	G. EXPERIMENTAL	26.5217	23	0.000	Se acepta la H1
POSTEST	G. EXPERIMENTAL	44.5217	23		

Nota. Escala valorativa

Al analizar la comparación entre G.C y el G.E al aplicar el pre-test, los resultados obtenidos señalan que el valor p (0.016), es mayor que 0.01 por lo que se acepta la Ho. Al examinar el pre-test y post-test empleado en el G.C, se obtiene un valor p (0.011) mayor a 0.01, en consecuencia, se acepta la Ho. Del mismo modo, al verificar los valores del post-test entre el G.C y G.E, se consigue un valor de P (0.000) menor 0.01, por ello se acepta H₁. Finalmente, al comparar el pre test y post test del G. E, se nos muestra que el valor de P es 0.000 siendo menor que 0.01, por este motivo, se acepta H₁.

Resultado descriptivo específico.

Tabla 2

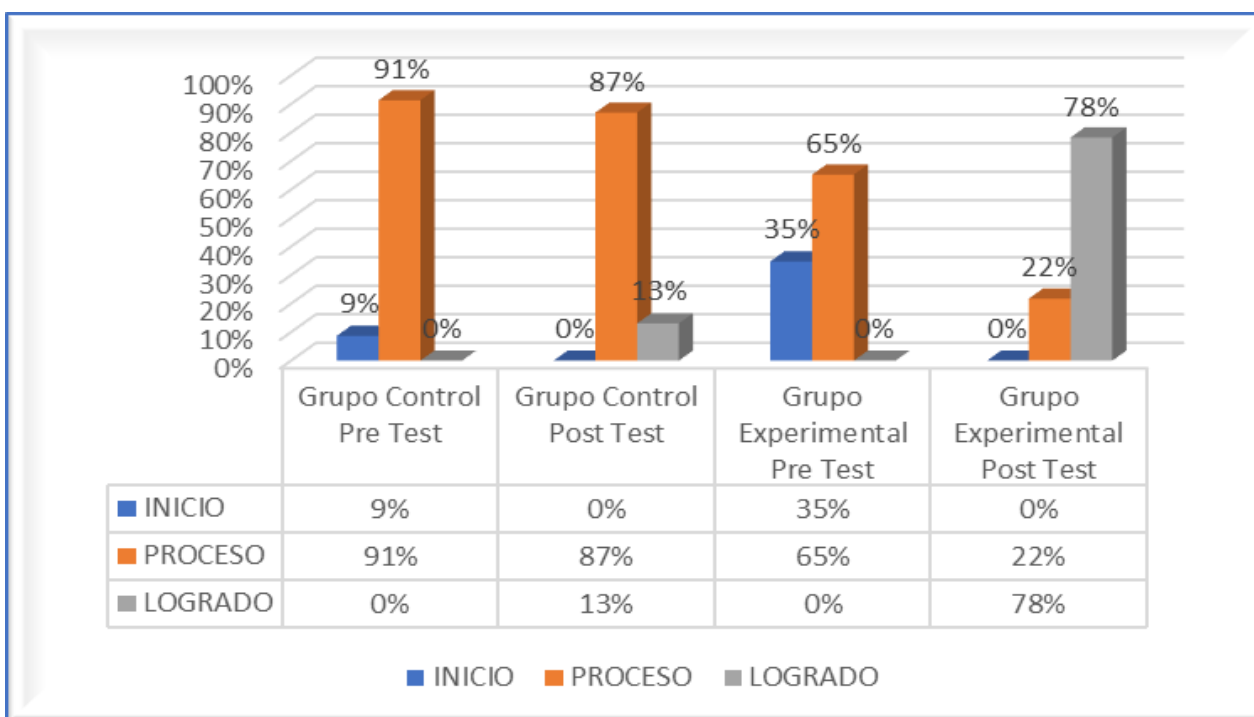
Nivel de desarrollo de las habilidades sociales

NIVEL	Grupo Control Pre Test		Grupo Control Post Test		Grupo Experimental Pre Test		Grupo Experimental Post Test	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
INICIO	2	8.7%	0	0%	8	34.8%	0	0%
PROCESO	21	91.3%	20	87%	15	65.2%	5	21.7%
LOGRADO	0	0%	3	13%	0	0%	18	78.3%
TOTAL	23	100%	23	100%	23	100%	23	100%

Nota. Escala valorativa

Figura 1

Nivel de desarrollo de las habilidades sociales



Nota. Tabla 1

Interpretación

La Figura 1 nos muestra, que en la aplicación del pre test, el 91% de niños del G.C tienen un nivel proceso en la mejora de habilidades sociales y el nivel logrado representa el 0% de la muestra que se eligió para el G.C Mientras que, el G.E, el 87% de niños a los que se les aplicó el pre test, constan de un desarrollo en proceso de habilidades que aportan a la socialización.

Al aplicar las sesiones de juegos cooperativos, obtenemos los resultados del post test empleado para medir los niveles en los que se encuentran ambos grupos. En los cuales podemos observar, en el G.C el 87% de los niños se hallan en proceso, y sólo 13% ha logrado desarrollar habilidades sociales. Por otro lado, en el G.E, el 22% ha alcanzado el nivel proceso, mientras que el 78% de la muestra experimental (la mayoría de los niños), en logrado.

Tabla 3

Dimensión habilidades sociales básicas

HABILIDAD	GRUPO	MEDIA	n	Valor p	Decisión
PRETEST	G. CONTROL	7,7391	23	0.029	Se acepta la Ho
	G. EXPERIMENTAL	6,6087	23		
PRETEST	G. CONTROL	7,7391	23	0.034	Se acepta la Ho
POSTEST	G. CONTROL	8,5217	23	0.000	Se acepta la H1
POSTEST	G. CONTROL	8,5217	23		
POSTEST	G. CONTROL	8,5217	23	0.000	Se acepta la H1
	G. EXPERIMENTAL	11,1304	23		
PRETEST	G. EXPERIMENTAL	6,6087	23	0.000	Se acepta la H1
POSTEST	G. EXPERIMENTAL	11,1304	23		

Nota. Escala valorativa

La tabla 3, muestra la comparación entre G.C y el G.E al aplicar el pre test, los resultados obtenidos señalan que el valor p (0.026), es mayor que 0.01 por lo que se acepta la Ho. Al examinar el pre-test y post-test empleado en el G.C, se obtiene un valor p (0.034) mayor a 0.01, en consecuencia, se acepta la Ho. Del mismo modo, al verificar los valores del post-test entre el G.C y el G. E, se consigue un valor de P (0.000) menor 0.01, por ello se acepta H₁. Finalmente, al comparar el pre-test y post-test del G. E, se nos muestra que el valor de P es 0.000 siendo menor que 0.01, por este motivo, se acepta H₁.

Tabla 4

Dimensión habilidades sociales avanzadas.

HABILIDAD	GRUPO	MEDIA	n	Valor p	Decisión
PRETEST	G. CONTROL	7,6957	23	0.029	Se acepta la Ho
	G. EXPERIMENTAL	6,6087	23		
PRETEST	G. CONTROL	7,6957	23	0.034	Se acepta la Ho
POSTEST	G. CONTROL	8,5217	23	0.000	Se acepta la H1
POSTEST	G. CONTROL	8,5217	23		
POSTEST	G. CONTROL	8,5217	23	0.000	Se acepta la H1
	G. EXPERIMENTAL	11,1304	23		
PRETEST	G. EXPERIMENTAL	6,6087	23	0.000	Se acepta la H1
POSTEST	G. EXPERIMENTAL	11,1304	23		

Nota Escala valorativa

La tabla 4, muestra la comparación entre G.C y G.E al aplicar el pre-test, los resultados obtenidos señalan que el valor p (0.029), es mayor que 0.01 por lo que se acepta la Ho. Al examinar el pre-test y post-test empleado en el G. de control, se obtiene un valor p (0.034)

mayor a 0.01, en consecuencia, se acepta la Ho. Del mismo modo, al verificar los valores del post-test entre el G.C y el G. E, se consigue un valor de P (0.000) menor 0.01, por ello se acepta H₁. Finalmente, al comparar el pre-test y post-test del G. E se nos muestra que el valor de P es 0.000 siendo menor que 0.01, por este motivo, se acepta H₁.

Tabla 5

Dimensión las habilidades relacionadas a los sentimientos

HABILIDAD	GRUPO	MEDIA	n	Valor p	Decisión
PRETEST	G. CONTROL	7,7391	23	0.013	Se acepta la Ho
	G. EXPERIMENTAL	6,6087	23		
PRETEST	G. CONTROL	7,7391	23	0.016	Se acepta la Ho
POSTEST	G. CONTROL	8,4783	23	0.000	Se acepta la H1
POSTEST	G. CONTROL	8,4783	23		
PRETEST	G. EXPERIMENTAL	6,6087	23	0.000	Se acepta la H1
POSTEST	G. EXPERIMENTAL	11,1304	23		

Nota Escala valorativa

La tabla 5, muestra la comparación entre G.C y G.E al aplicar el pre-test, los resultados obtenidos señalan que el valor p (0.013), es mayor que 0.01 por lo que se acepta la Ho. Al examinar el pre-test y post-test empleado en el G.C, se obtiene un valor p (0.016) mayor a 0.01, en consecuencia, se acepta la Ho. Del mismo modo, al verificar los valores del post-test entre el G.C y el G. E, se consigue un valor de P (0.000) menor 0.01, por ello se acepta H₁. Finalmente, al comparar el pre-test y post-test del G. E, se nos muestra que el valor de P es 0.000 siendo menor que 0.01, por este motivo, se acepta H₁.

Tabla 6

Dimensión habilidades alternativas a la agresión

HABILIDAD	GRUPO	MEDIA	n	Valor p	Decisión
PRETEST	G. CONTROL	7,74	23	0.043	Se acepta la Ho
	G. EXPERIMENTAL	6,7	23		
PRETEST	G. CONTROL	7,74	23	0.027	Se acepta la Ho
POSTEST	G. CONTROL	8,57	23		
POSTEST	G. CONTROL	8,57	23	0.000	Se acepta la H1
	G. EXPERIMENTAL	11,13	23		
PRETEST	G. EXPERIMENTAL	6,7	23	0.000	Se acepta la H1
POSTEST	G. EXPERIMENTAL	11,13	23		

Nota. Escala valorativa

La tabla 6, muestra la comparación entre G.C y el G.E, al aplicar el pre test, los resultados obtenidos señalan que el valor p (0.043), es mayor que 0.01 por lo que se acepta la Ho. Al examinar el pre-test y post-test empleado en el G.C, se obtiene un valor p (0.027) mayor a 0.01, en consecuencia, se acepta la Ho. Del mismo modo, al verificar los valores del post test entre el G.G y el G. E, se consigue un valor de P (0.000) menor 0.01, por ello se acepta H₁. Finalmente, al comparar el pre-test y post-test del G. E, se muestra que el valor de P es 0.000 siendo menor que 0.01, por este motivo, se acepta H₁.

V. DISCUSIÓN

A través del análisis de resultados de esta tesis responden al objetivo general, se demostró que el programa de juegos cooperativos aumenta considerablemente las habilidades sociales de los estudiantes de 5 años de una Institución educativa.

Se observa que en el 91% de preescolares del G.C tienen un nivel “proceso” en el desarrollo de habilidades sociales y el ítem “logrado” representa el 0% de la muestra que se eligió para el G.C. Mientras que, en el G.E, el 87% de preescolares a los que se les aplicó el pre test, constan de un desarrollo en proceso de habilidades que aportan a la socialización.

Luego de la práctica de las sesiones de juegos, obtenemos los resultados del post test empleado para medir los niveles en los que se encuentran ambos grupos. En los cuales podemos observar, G.C el 87% de los niños(as) se hallan en la categoría de proceso, y solo el 13% ha logrado desarrollar habilidades sociales. Por otro lado, en el G.C, el 22% ha alcanzado el nivel proceso, mientras que el 78% de la muestra experimental (la mayoría de los niños (as), obtuvieron el nivel logrado

Estos resultados tienen relación con los trabajos previos de Almaraz, Goeto y Camacho (2019), la conclusión fue que las habilidades sociales, son muy importantes ya que mejorará las interrelaciones con las personas que lo rodean de esta manera mejora su desarrollo integral, este estudio se refuerza con la teoría de Pérez Oliveras (1998) manifiesta que los juegos cooperativos ayudan a reducir la conducta agresiva en los niños y hacen que se manifiesten actitudes de cooperación, empatía hacia los demás, solidaridad, comunicación, facilita el acercamiento con otros y a la naturaleza. La finalidad del juego cooperativo es jugar con otros y no contra otros, fomenta la intervención de todos para lograr objetivos grupales y no objetivos personales.

El juego cooperativo es muy utilizado en el nivel inicial ya que va a contribuir con la adquisición de valores como la cooperación, solidaridad, igualdad, respeto, empatía hacia los demás, habilidades sociales y también va a aumentar la sensación de alegría, disminuyendo las manifestaciones de agresividad, los resultados también coinciden con el trabajo de Tello (2020), quien concluye que el juego cooperativo incrementa considerablemente el aspecto emocional y social, el manejo de normas, mejoran su capacidad de controlar el estrés y obtuvieron un mejor nivel de aprendizaje.

Al respecto Huertas (2017) el estudio muestra que los niños poseen múltiples formas de desarrollar las habilidades sociales. Siendo, las destrezas para hacer amigos 75%, una de las más desarrolladas, junto con las capacidades alternas a la agresión y relacionadas a los sentimientos 70% y en las habilidades básicas estuvieron el 65% de preescolares se ubicaron en logro inicial, el 41% en logro intermedio y el 57% en avanzado. Concluyendo que se nota una destacada mejora debido la aplicación del programa de juegos, coincidiendo con el presente trabajo de investigación.

Estos resultados coinciden con Julca (2019) en su publicación, dedujo que existe una relación muy profunda e importante entre estas variables, puesto que, los juegos cooperativos benefician al trabajo grupal, favorecen al comportamiento de los niños, conviviendo mejor con otros individuos y resolviendo sus problemas de manera adecuada, gestionando sus emociones en circunstancias de estrés y agresividad. De igual forma se relaciona con la definición de Gil y Llinás (2020), quien manifiesta que las habilidades sociales se vinculan con expresar nuestros pensamientos, opiniones, deseos, sentimientos, sin sentirnos mal por hacerlo y sin hacer sentir mal a los demás. También está relacionada con la habilidad de poder aceptar opiniones o críticas de otras personas sin molestarse o ponerse tristes.

Así mismo esta investigación concuerda con Cercado (2019), en su investigación demuestra que, mediante la aplicación de un pretest, que mide el nivel de habilidades sociales los alumnos que estaban en un nivel inferior, luego de usar el programa de juegos cooperativos a través de la ejecución de un post test se obtuvo como resultados 56% de estudiantes en un alto nivel y el 44% en el nivel medio; demostrando así la eficacia de los juegos cooperativos.

Esta investigación también tiene relación con Rosales (2019) en su tesis, empleó el pre-test y post-test para cada grupo, en el cual, determinó que las habilidades sociales de cada preescolar. Los resultados que se obtuvieron mostraron que era eficaz aplicar el programa de juegos, ya que en la aplicación del pre test se mostró nivel inicio y proceso, 37.5% y 62.5% respectivamente, en relación al desarrollo de habilidades sociales. Se empleó el programa, mostrando una mejoría de los pre escolares ubicándose a la mayoría el 75%, en nivel logrado. La conclusión del estudio

es, el uso del juego como estrategia de acción para disminuir los comportamientos negativos y aumentar las habilidades sociales, coincide con los resultados de la tabla 1.

Así mismo Silva (2019) en su estudio. Luego de aplicar el programa, se puede garantizar, que los niños y niñas han logrado desarrollar las actitudes y comportamientos, mejorando las relaciones con sus pares; estos resultados se relacionan con; esta investigación en donde el post test el 78% de preescolares, estuvieron en nivel logrado, el 22% se ubicaron en nivel de desarrollo y ningún alumno estuvo en nivel inicio. Corroborando la teoría de Alberti y Emmons (1978), que sostiene que las habilidades sociales, son comportamientos que le van a permitir a los individuos expresar sus opiniones, sentimientos e intereses de forma entendible y sin agredir a otras personas respetando también sus derechos y opiniones. Los niños van a desarrollar sus habilidades a través de la observación y contacto con otras personas, imitando comportamientos, por esta razón es importante transmitirles comportamientos sociales adecuados como ejercer los derechos sin agresividad y respetar los derechos de los demás. En el presente estudio podemos ratificar que el juego cooperativo influye en el desarrollo de las habilidades sociales, ya que los resultados que nos presenta el instrumento que se le aplicó a la muestra de estudiantes con los que se estudió la hipótesis. Se determinó que el G.E. aumentó el nivel de sus habilidades sociales en distintos ámbitos. Evidenciando un ambiente escolar armonioso, donde los niños respetan las normas de convivencia, acatan las reglas e instrucciones de sus profesores, se expresan adecuadamente, dan a entender claramente sus sentimientos, pensamientos y respetan las opiniones de sus pares.

VI. CONCLUSIONES

- 1.** La aplicación del programa de los juegos cooperativos mejoró eficientemente las habilidades sociales en los preescolares de la Institución Educativa el resultado se logró en un 78 % se aceptó la hipótesis alterna.
- 2.** Después de aplicar el pretest en el grupo control y experimental, resultó que el nivel de habilidades sociales en ambos grupos estaba en inicio con 8.7% y 34.8% respectivamente, en el nivel proceso de 91.3% y 65.2% y no se obtuvo el nivel logrado en los 2 grupos.
- 3.** Al comparar los resultados del grupo experimental en sus 4 dimensiones de habilidades sociales en todas hubo mejoras llegando a un 78%; en todos los juegos realizados se observó la cooperación entre compañeros para llegar al objetivo del juego y no se eliminó a nadie es así que participaron todos, aprendieron a escuchar para cumplir reglas, ayudarse entre sí, evitando problemas y negociando a través del diálogo.

VII.- RECOMENDACIONES

- 1.** Promover que los docentes de los centros educativos que apliquen juegos cooperativos, ya que es importante que los estudiantes desarrollen sus habilidades sociales, así se logrará una mejor convivencia en las aulas de clase.
- 2.** Fomentar en las Instituciones educativas que se incluyan a los padres en la realización de los juegos cooperativos, para incrementar los lazos de confraternidad y disfrute entre sus hijos.
- 3.** Motivar constantemente a través de los juegos cooperativos para que los estudiantes participen en las diversas actividades pedagógicas programadas, así desarrollarán sus habilidades sociales, logrando una formación integral.

REFERENCIAS.

- Acuña, M. (2017). *Las habilidades sociales en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa inicial N.º 588 “Emilia Barcia Boniffatti” distrito de Puente Piedra* [Tesis de pregrado, Universidad César Vallejo]. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/21539?show=full>
- Ahumada, A. y Orozco, C. (2019). *Entrenamiento de habilidades sociales: una estrategia de intervención para el fortalecimiento de la convivencia escolar* [Tesis de Maestría, Universidad de la Costa CUC]. <https://repositorio.cuc.edu.co/handle/11323/5144>
- Alberti, R. y Emmons, M. (1978). (3ª ed.). *Your perfect Right: A Guide to Assertive Behavior*. San Luis Obispo, California: Impact Publishers.
- Almaraz, D., Cruzes, G., y Ruiz, E. (2019). Habilidades sociales en niños de primaria. *IE Revista de Investigación Educativa de la REDIECH*, 10(19), 191–206. https://doi.org/10.33010/ie_rie_rediech.v10i19.706
- Asociación Internacional del Juego. (2010). *IPA Consulta Mundial sobre el derecho de niñas y niños a jugar*. http://www.harryshier.net/docs/IPA_informe_consulta-esp.pdf
- Barrientos, A. (2016). *Habilidades sociales y emocionales del profesorado de educación infantil relacionadas con la gestión del clima de aula* [Tesis de Doctorado, Universidad Complutense de Madrid]. <https://eprints.ucm.es/40450/1/T38117.pdf>
- Betina, A., y Contini, N. (2015). Las habilidades sociales en niños y adolescentes. Su importancia en la prevención de trastornos psicopatológicos. *Psicología*, 12(23), 189-199.
- Brassard, M., & Boehm, A. (2017). *Preschool evaluation: Principles and practices*. Editorial Guilford Press.
- Bolsoni-Silva, T., Loureiro, R., Rosa, F., y Oliveira, F. (2010). Caracterização das habilidades sociais de universitários. *Contextos Clínicos*, 3(1), 62–75. <https://doi.org/10.4013/ctc.2010.31.07>

- Cantó-Alcaraz, R., & Ruiz-Pérez, L. M. (2005). Comportamiento motor espontáneo en el patio de recreo escolar: Análisis de las diferencias por género en la ocupación del espacio durante el recreo escolar. (Spontaneous motor behaviour in school recess: Analysis of gender differences in the space use.). *RICYDE. Revista internacional de ciencias del deporte*, 1(1), 28–45. <https://doi.org/10.5232/ricyde2005.00103>
- Casali, I. (2019). *Programa de habilidades sociales con padres y profesores: Efectos en los educadores y niños de la escuela* [Tesis de post grado] Universidad Federal de São Carlos
- Cercado, E. (2019). *Juegos cooperativos y habilidades sociales en niños de 4 años de la I.E.I. N° 712 Tesis Bambamarca, 2018* [Tesis de Licenciatura, Universidad San Pedro]. <http://repositorio.usanpedro.edu.pe/handle/USANPEDRO/11913>
- Cerutti, P & Wagner, M. (2014). Habilidades Sociais no Atendimento ao Público Social Skills in Public Attendance. *Revista de Psicologia Da IMED*, 6(1), 40–46.
- Choque, R., & Chirinos, J. L. (2009). Eficacia del Programa de habilidades para la vida en adolescentes escolares de Huancavelica, Perú. *Revista de Salud pública*, 11, 169-181.
- Chuiza, G. (2019). *El juego simbólico en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños y niñas de educación inicial de 4 a 5 años de la Unidad Educativa María Auxiliadora del cantón Chunchi* [Tesis de post grado, Universidad Estatal de Bolívar]. <http://dspace.ueb.edu.ec/handle/123456789/3272>
- Common, A., Buckman, M., Lane, K., Leko, M., Royer, D., Oakes, W., y Allen, G. (2019). Exploring Solutions to Address Students' Social Competencies to Facilitate School Success: A Usability and Feasibility Study. *Education & Treatment of Children*, 42(4), 489–51.
- Costales, Y., Fernández, A., & Macías, C. (2014). Algunas consideraciones teóricas sobre las habilidades sociales. *Revista de Información Científica*, 87(5), 949–959.

- Delgado, A., Escurra, L., Atalaya, M., Pequeña, J., Cuzcano, A., Rodriguez, R., & Alvarez, D. (2016). Las habilidades sociales y el uso de redes sociales virtuales en estudiantes universitarios de Lima Metropolitana. *Persona*, (19), 55–75. <https://doi.org/10.17013/risti.19.15-3>
- Dara, A. (2017). El desarrollo de las habilidades sociales de las personas con diversidad funcional a través del proceso creativo. *Arteterapia. Papeles de Arteterapia y Educación Artística Para La Inclusión Social*, 12(0), 159–177. <https://doi.org/10.5209/ARTE.57568>
- Dereli-Iman, E. (2014). The effect of the values education programme on 5.5-6 year old children's social development: Social skills, psycho-social development and social problem solving skills. *Kuram ve Uygulamada Egitim Bilimleri*, 14(1), 262–268. <https://eric.ed.gov/?id=EJ1038757>
- Domínguez, J., & Ybañez, J. (2016). Adicción a las redes sociales y habilidades sociales en estudiantes de una institución educativa privada. *Propósitos y Representaciones*, 4(2), 181–206. <http://dx.doi.org/10.20511/pyr2016.v4n2.122>
- Garaigordobil, M. (2007). *Programa juegos 5 a 6 años: Juegos cooperativos y creativos para grupos de niños de 4ª 6 años*. (Vol. 5). Madrid: Pirámide
- Gil, S., & Llinàs, A. (2020). *Habilidades sociales*. Alianza Editorial.
- González Moreno, C., Solovieva, Y., & Quintanar Rojas, L. (2014). El juego temático de roles sociales: aportes al desarrollo en la edad preescolar. *Avances en Psicología Latinoamericana*, 32(2), 289–309. <https://doi.org/10.12804/apl32.2.2014.08>
- Guzman, G. (2017). *Las habilidades sociales en niños y niñas de 5 años de la I.E. San José – La Pascana* [Tesis de pregrado, Universidad César Vallejo]. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/1723>
- Hernández, C. E., Del Salto, V. S., Camino, D. S., Flores, D. G., & Espinoza, M. W. (2018). Las habilidades sociales en el rendimiento académico en adolescentes / Social skills in academic performance in teens. *Revista de Comunicación de La SEECI*, 0(47), 37–49. <https://doi.org/10.15198/seeci.2018.0.37-49>

- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación*: (6a. ed.). Editorial McGraw-Hill.
- Horna, E., Arhuis, W., y Bazalar, J. (2020). Relación de habilidades sociales y tipos de familia en preescolares: estudio de caso. *Revista Virtual Universidad Católica del Norte*, (61), 224-232. <https://www.doi.org/10.35575/rvucn.n61a13>
- Huasco, N.C. (2017). Los juegos cooperativos para las habilidades sociales en los niños de 5 años de la I.E.I Las Palmeras, Los Olivos [Tesis de pregrado, Universidad César Vallejo]. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20500.12692/1035>
- Huambachano, A., & Huaire, E. (2018). Desarrollo de habilidades sociales en contextos universitarios / Achkakunapyachayninkunap wiñaynin hatun yachaywasip muyuyninchu. *Horizonte de La Ciencia*, 8(14), 123–130.
- Huaynay, R. (2016). *Habilidades sociales en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°0033 “Virgilio Espinoza Barrios”- Lurigancho Chosica* [Tesis de pregrado, Universidad César Vallejo]. <https://hdl.handle.net/20500.12692/21298>
- Huber, L., Plotner, M., & Schmitz, J. (2019). Social competence and psychopathology in early childhood: A systematic review.. *European Child & Adolescent Psychiatry*, 28, 443–459. <https://doi.org/10.1007/s00787-018-1152-x>
- Hudson, J. L., Dodd, H. F., & Bovopoulos, N. J. (2011). Temperament, family environment and anxiety in preschool children. *Journal of Abnormal Child Psychology*, 39, 939–951. <https://doi.org/10.1007/s10802-011-9502-x>
- Huertas, R. (2017). *Habilidades sociales de los estudiantes de 4 años de la I.E.I. N° 001 María Concepción Ramos Campos - Piura, 2016* [Tesis de Maestría, Universidad de Piura]. <https://hdl.handle.net/11042/3140>

- Isaza, L., y Henao, G. C. (2011). Relaciones entre el clima social familiar y el desempeño en habilidades sociales en niños y niñas entre dos y tres años de edad. *Acta Colombiana de Psicología*, 14 (1); p. 19-30.
- Julca, M. (2019). Juegos cooperativos y las habilidades sociales en los niños de 5 años, de la ie 171-1 Juan Velasco Alvarado, S.J.L. 2019 [Tesis de segunda especialidad, Universidad Nacional Federico Villareal]. <http://repositorio.unfv.edu.pe/handle/UNFV/4493>
- Kelly, J. (2002). *Entrenamiento de las habilidades sociales*. Editorial D.D.B.
- Kiliç, K. M., & Güngör, F. A. (2017). The effect of social skills training on social skills in early childhood, the relationship between social skills and temperament. *Eğitim ve Bilim*, 42(191), 185–204. <http://dx.doi.org/10.15390/EB.2017.7162>
- Lacunza, A., Castro, A., y Contini, N. (2014). Habilidades sociales preescolares: una escala para niños de contextos de pobreza. *Psicología*, 27(1), 4-15. <http://revistas.pucp.edu.pe/index.php/psicologia/article/view/239>
- Lavilla, L. (2013). Las habilidades sociales en el marco de la orientación psicopedagógica. *Revista de Clases Historia*, 1–13.
- Lázaro, S., Del Barco, B., Castaño, E. y Del Rio, P. (2016). Entrenamiento en habilidades sociales en el contexto universitario: Efecto sobre las habilidades sociales para trabajar en equipos y la ansiedad social. *Behavioral Psychology/ Psicología Conductual*, 24(3), 423–438.
- Lería, F., Sasso, P., y Salgado, A. (2020). Asociación entre las prácticas contemplativas, las habilidades sociales y los problemas de conducta de párvulos entre 24 y 61 meses de edad. *Voces y silencios. Revista Latinoamericana de Educación*, 11(1), 66-88.
- Lopez, M. & Orlick, T. (2002). *Libres para cooperar, libres para crear/ Cooperative Sport and Games Book: Nuevos juegos y deportes cooperativos/ New Games and Cooperative Sports* (4 Tra ed.). Paidotribo Editorial.
- Michelson, L., Sugai, D., Wood, R., y Kazdin, A. (1987). *Las habilidades sociales en la infancia*. Editorial Martínez Roca.

- Ministerio de Educación. (2007). *Pedagogía / Serie 2: Procesos socioafectivos*.
[http://www.minedu.gob.pe/minedu/archivos/a/002/03-bibliografia-para-
ebr/61-fasciculo-3-habilidades-sociales.pdf](http://www.minedu.gob.pe/minedu/archivos/a/002/03-bibliografia-para-ebr/61-fasciculo-3-habilidades-sociales.pdf)
- Monjas, M. (2007). *Promoción de las habilidades sociales promoción de las
habilidades sociales en la infancia y en la adolescencia en la infancia y en la
adolescencia en el contexto escolar. Recursos prácticos en resiliencia y
calidad de vida*. UNED.
[https://www.bienestaryproteccioninfantil.es/imagenes/tablaContenidos03Sub
bSec/resilienciamonjaUNED_Baleares.pdf](https://www.bienestaryproteccioninfantil.es/imagenes/tablaContenidos03SubSec/resilienciamonjaUNED_Baleares.pdf)
- Monjas, M. y Gonzales B. (2000). *Las habilidades sociales en el currículo*.
(Colección: Investigación 146). Madrid: Ministerio de Educación, Cultura y
Deporte. Centro de Investigación y Documentación Educativa (C.I.D.E.).
<https://core.ac.uk/download/pdf/41588698.pdf>
- Núñez, A. (2004). *Tratamientos psicológicos eficaces y ciencia básica*. *Revista
Latinoamericana de Psicología*, 36 (1), 11-20.
- Olaz, F., Medrano, L., Greco, M., y Del Prette, Z. (2015). *Argentinean adaptation of
the Social Skills Inventory IHS-Del Prette*. *The Spanish Journal of
Psychology*, 12, 756-766.
- Orlick, T. (1996). *Libres para cooperar, libres para crear*. Barcelona: Paidotribo.
- Pacheco, M., & Osorno, G.Y. (2020). *Incidencia de competencias parentales en el
desarrollo de habilidades sociales en hijos únicos*. *Interdisciplinaria. Revista
de Psicología y Ciencias Afines*, 38(1), 101-116.
- Paredes, E. (2017). *Programa de “Autoestima para el desarrollo de habilidades
sociales” en los niños de 4 años de la I.E.I N° 414 Hualgayoc*. [Tesis de
pregrado, Universidad San Pedro].
<http://repositorio.usanpedro.edu.pe/handle/USANPEDRO/11093>
- Paula, I. (2000). *Habilidades Sociales: Educar hacia la autorregulación*. Editorial
Ice-Horsori.
- Peñafiel, E., & Serrano, C. (2015). *Habilidades Sociales en niños*. *Psicología
Conductual*, 1, 73-99.

- Pérez Oliveras (1998) *Juegos cooperativos: juegos para el encuentro Lecturas*. Buenos Aires.
- Pérez, G. (2016). *Comprender y transformar la enseñanza*. Editorial Morata.
- Piaget, J. (1977). *Psicología de la inteligencia* (214) 4ta Ed. Madrid: Mc Graw Hill.
- Rosal, G., & Valero, E. (2011). Análisis de habilidades sociales desde la infancia. *Revista Digital de Educación y Formación Del Profesorado*, 8, 1–13.
- Rovaris, J. A., & Bolsoni-Silva, A. T. (2020). Prácticas educativas maternas y repertorios conductuales de los niños: un estudio de comparación y predicción. *Psicología*, 38(1),243.
- Salazar I. (2017). La autoestima y su relación con la ansiedad social y las habilidades sociales. *Psicología Conductual*, 26(1) ,23-53.
<http://link.galegroup.com/apps/doc/A535420554/PPPC?u=univcv&sid=PPPC&xid=e632f341>.
- Sánchez, H. y Reyes, C. (2006). *Metodología y diseños en la investigación*. Lima: Universitaria.
- Silva, E. (2019). *¿Como influye los juegos en el aprendizaje de los niños de 3 años de edad?* [Tesis de segunda especialidad, Universidad Nacional de Tumbes].
<https://repositorio.untumbes.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12874/2389/TRABAJO%20ACADEMICO%20-%20SILVA%20VINCES.pdf?sequence=1>
- Tello, M. (2020). *Juegos cooperativos y habilidades sociales en los estudiantes de 4 años de educación Inicial “Carmen García de Toro “Guayaquil – Ecuador* [Tesis de Maestría, Universidad Cesar Vallejo].
<https://hdl.handle.net/20.500.12692/51594>
- Valdeiglesias, M. (2017). *Los juegos cooperativos para mejorar las habilidades sociales en los niños de 5 años de La Institución Educativa*
- Valderrama, S. (1999). *Pasos para elaborar proyectos y tesis de investigación científica* (28-46). (1º. Ed.). Perú, San Marcos.

- Vilca, H. M., & Mamani, W. W. (2017). Los siete hábitos de los niños con alto rendimiento académico en Puno: análisis desde el contexto y tipo de gestión. *Communication*, 8(1), 48-60.
- Von, J., Pinheiro, M. C., & Eschiletti, L. E. (2013). Social skills in adolescence: psychopathology and sociodemographic variables. *Estudos de Psicologia (Campinas)*, 30(2), 151–160. <https://doi.org/10.1590/s0103-166x2013000200001>
- Zuarez, Z., & Quispe, A. (2018). *Habilidades Sociales en niños de 5 Años de la Institución Educativa Inicial N°144 Chillhuapampa* [Tesis de pregrado, Universidad Nacional de Huancavelica]. <http://repositorio.unh.edu.pe/handle/UNH/1983>

ANEXOS

Anexo 1: Operacionalización de las variables.

V.	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS / PREGUNTAS
HABILIDADES SOCIALES	Es un comportamiento que va a permitir a los individuos expresar sus opiniones, sentimientos e intereses de forma entendible y sin agredir a otras personas respetando también sus derechos y opiniones.	<p>1. Habilidades básicas.</p> <p>2. Habilidades avanzadas.</p> <p>3. Habilidades relacionadas a los sentimientos</p> <p>4. Habilidades alternativas a la agresión.</p>	<p>1.1 Escuchar. 1.2 Formular preguntas. 1.3 Dar las gracias. 1.4 Hacer un cumplido.</p> <p>2.1 Pide ayuda. 2.2 Participa. 2.3 Sigue las reglas. 2.4 Disculpase</p> <p>3.1 Expresa su sentir. 3.2 Comprende el sentir de los demás. 3.3 Enfrentar el enfado de otro. 3.4 Expresar afecto.</p> <p>4.1 Comparte algo. 4.2 Negocia. 4.3 Evita problemas. 4.4 Emplear el autocontrol.</p>	<p>1. ¿Escucha con atención las reglas del juego? 2. ¿Hace preguntas que tiene que ver con la clase? 3. ¿Agradece? 4. ¿Dice que le gusta algún aspecto de la otra persona o alguna de las actividades que realiza?</p> <p>5. ¿Pide ayuda cuando muestra alguna dificultad? 6. ¿Participa en los juegos planteados por la profesora de manera grupal? 7. ¿Sigue las instrucciones del juego? 8. Cuando se equivoca ¿Sabe pedir disculpas?</p> <p>9. ¿Demuestra estados de ánimo o emociones ante acciones de sus compañeros? 10. ¿Atiende a sus compañeros cuando tienen alguna dificultad? 11. ¿Resuelve las situaciones de enfado de sus compañeros, utilizando estrategias aprendidas (conversar, expresar su sentir)? 12. ¿Permite que los demás sepan que él se interesa o se preocupa por ellos?</p> <p>13. ¿Comparte las piezas del juego? 14. ¿Negocia posibles soluciones para alcanzar un bien común?</p>

				<p>15. ¿Trata de evitar problemas con sus compañeros?</p> <p>16. ¿Encuentra otras formas para resolver situaciones difíciles sin tener que pelearse?</p>
--	--	--	--	--

Anexo 2: Instrumentos de recolección de datos.

ESCALA VALORATIVA DE LAS HABILIDADES SOCIALES

NOMBRE DEL

ESTUDIANTE:.....

AULA:.....

ESCALA VALORATIVA			
INICIO	1 - 16		
PROCESO	17 - 32		
LOGRADO	33 - 48		
CONTENIDO	Nunca	A veces	Siempre
V2= Las habilidades sociales			
	1	2	3
D1=Habilidades sociales básicas			
1: ¿Escucha con atención las reglas del juego?			
2: ¿Hace preguntas que tienen que ver con la clase?			
3: ¿Agradece?			
4: ¿Dice que le gusta algún aspecto de la otra persona o alguna de las actividades que realiza?			
D2=Habilidades sociales avanzadas			
5: ¿Pide ayuda cuando muestra alguna dificultad?			
6: ¿Participa en los juegos planteados por la profesora de manera grupal?			
7: ¿Sigue las instrucciones del juego?			

8: Cuando se equivoca ¿Sabe pedir disculpas?			
D3=Habilidades relacionadas con los sentimientos			
9: ¿Demuestra estados de ánimo o emociones ante acciones de sus compañeros?			
10: ¿Atiende a sus compañeros cuando tienen alguna dificultad?			
11: ¿Resuelve las situaciones de enfado de sus compañeros utilizando estrategias aprendidas (conversar, expresar su sentir)?			
12: ¿Permite que los demás sepan que él se interesa o se preocupa por ellos?			
D4=Habilidades alternativas a la agresión			
13: ¿Comparte las piezas del juego?			
14: ¿Negocia posibles soluciones para poder alcanzar un bien común?			
15: ¿Trata de evitar problemas con sus compañeros?			
16: ¿Encuentra otras formas para resolver situaciones difíciles sin tener que pelearse?			

Anexo 3: Validación de expertos

Evaluación por juicio de expertos.

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento: Escala valorativa de las habilidades sociales en niños de cinco años, que forma parte de la investigación, Juego cooperativo en la mejora de las habilidades sociales en estudiantes de 5 años de una Institución Educativa de Cajamarca, 2022 La evaluación de dicho programa es de gran relevancia para lograr que sea válido y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente; aportando al área de Educación como a sus aplicaciones. Agradecemos su valiosa colaboración.

1. DATOS GENERALES DEL JUEZ

Nombre del juez:	Socorro violeta Zambrano Linares	
Grado profesional:	Maestría (X) Doctor ()	
Área de Formación académica:	Educación Inicial (X)	Educación Primaria ()
	Educación Secundaria ()	Psicólogo ()
Áreas de experiencia profesional:	Profesora de aula	
Institución donde labora:	I. E N° 081 Simón Bolívar	
Tiempo de experiencia profesional en el área :	2 a 4 años () Más de 5 años (X)	
Experiencia en Investigación Psicométrica:	Trabajo(s) psicométricos realizados Título del estudio realizado: Juego cooperativo en la mejora de las habilidades sociales en estudiantes de 5 años de una Institución Educativa Cajamarca, 2022	

2. PROPÓSITO DE LA EVALUACIÓN:

- Validar el contenido del programa de intervención. Habilidades sociales.
- Juzgar la pertinencia de las actividades y técnicas de intervención de acuerdo a los objetivos diseñados por el autor (a)
- DATOS DEL PROGRAMA DE INTERVENCIÓN

Nombre del Programa:	Juego cooperativo en la mejora de las habilidades sociales en estudiantes de 5 años de una Institución Educativa Cajamarca, 2022
Autor:	Sheila Esther Farfán Cedrón de Castillo
Objetivos:	Determinar en qué medida el programa de juegos cooperativos mejoran el desarrollo de las habilidades sociales en los estudiantes de cinco años de una Institución Educativa de Cajamarca 2022
Administración:	De 20 a 25 minutos
Tiempo de aplicación:	Del 11-04-2022 AL 27-06-2022
Ámbito de aplicación:	Aula de clase

3. SOPORTE TEÓRICO

Escala/AREA	Sub escala (dimensiones)	Definición
DIMENSIÓN 1: Habilidades básicas.	Escuchar.	Comprender un mensaje a través del sentido de la audición, se obtiene por la atención que el individuo le proporciona a su emisor.
	Formular Preguntas.	Obtener información a través de preguntas concretas que le permitan aclarar sus dudas.
	Dar las gracias.	Agradecer a otros por el soporte o apoyo brindado
	Hacer un cumplido.	Expresar halagos hacia otros por su apariencia, desempeño u otro factor.
DIMENSIÓN 2: Habilidades avanzadas.	Pide ayuda	Pedir apoyo cuando presenta alguna dificultad.
	Participa.	Se integra a un determinado grupo y trata de aportar al objetivo común.
	Sigue las reglas Disculparse	Seguir una tarea en un orden concreto. Expresa su arrepentimiento por una acción que cometió y quiere enmendar.
DIMENSIÓN 3: Habilidades relacionadas a los sentimientos	Expresa su sentir. Comprende el sentir de los demás	Nombrar y gestionar sus emociones y sentimientos que experimenta.
	Enfrentar el enfado de otro	Comprender lo que otros sienten, es un estado de empatía.

DIMENSIÓN 4: Habilidades alternativas a la agresión	Expresar afecto	Comprender el enojo que sienten otros, tratando de dar soluciones. Expresar preocupación y cariño a otras personas, con manifestaciones verbales o acciones
	Comparte algo. Negocia	Dar al grupo parte de lo que se tiene para beneficiarse conjuntamente Proceso donde se busca tanto la satisfacción propia como del resto, usando estrategias para llegar a un acuerdo común.
	Evita problemas	Evitar conflictos a veces es necesario mantenerse al margen.
	Emplear el autocontrol	Tener la capacidad de regular la conducta, reacciones o emociones.

4. PRESENTACIÓN DE INSTRUCCIONES PARA EL JUEZ:

A continuación, a usted le presento el PROGRAMA TITULADO “Juego cooperativo en la mejora de las habilidades sociales en estudiantes de 5 años de una Institución Educativa, Cajamarca 2022” Y SE SOLICITA QUE REALICE LA CALIFICACIÓN De acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

Categoría	Calificación	La actividad y/0 procedimientos
CLARIDAD El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.	1 No cumple con el criterio	El ítem no es claro.
	2. Bajo Nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de las mismas.
	3. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem

	4. Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.
COHERENCIA El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo	1. No cumple con el criterio	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión.
	2. Bajo Nivel	El ítem tiene una relación tangencial /lejana con la dimensión.
	3. Moderado nivel	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que se está midiendo.
	4. Alto nivel	El ítem se encuentra completamente relacionado con la dimensión que está midiendo.
RELEVANCIA El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido.	1 No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión.
	2. Bajo Nivel	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste.
	3. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante.
	4. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido.

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamos brinde sus observaciones que considere pertinente

1 No cumple con el criterio
2. Bajo Nivel
3. Moderado nivel
4. Alto nivel

DIMENSIONES DEL INSTRUMENTO: HABILIDADES SOCIALES

Objetivos de las actividades	Actividad	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones / Recomendaciones
DIMENSIÓN 1: Habilidades básicas. -Escuchar. -Formular preguntas. -Dar las gracias. -Hacer un cumplido.	Nº1 MÚSICA Y ABRAZOS Nº 2 DIBUJANDO CON MIS AMIGOS	4	4	4	
DIMENSIÓN 2: Habilidades avanzadas. -Pide ayuda -Participar. -Sigue las reglas -Disculpase	Nº3 BAILES POR PAREJAS Nº4 EL ARO Nº5 MIS AMIGOS	4	4	4	
DIMENSIÓN 3: Habilidades relacionadas a los sentimientos -Expresa su sentir -Comprende el sentir de los demás -Enfrentar el enfado de otro -Expresar afecto	Nº6 NOS DESPLAZAMOS Nº7 ARMAMOS UNA TORRE Nº8 SILLAS MUSICALES	4	4	4	
DIMENSIÓN 4: Habilidades alternativas a la agresión -Comparte algo. -Negocia, -Evita problemas. Emplear el autocontrol	Nº9 LAS ABEJAS Nº10 ARMAMOS ROMPECABEZAS	4	4	4	


 Mg. Socorro Zambrano Linares.
 D.N.I N° 26691863
 E-mail: cocozamli_2706@hotmail.com



Evaluación por juicio de expertos

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento: Escala valorativa de las habilidades sociales en niños de cinco años, que forma parte de la investigación, Juego cooperativo en la mejora de las habilidades sociales en estudiantes de 5 años de una Institución Educativa de Cajamarca, 2022. La evaluación de dicho programa es de gran relevancia para lograr que sea válido y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente; aportando al área de Educación como a sus aplicaciones. Agradezco su valiosa colaboración.

1. DATOS GENERALES DEL JUEZ

Nombre del juez:	Edith Ruth Escobar Portal
Grado profesional:	Maestría (X) Doctor ()
Área de Formación académica:	Educación Inicial (X) Educación Primaria () Educación Secundaria () Psicólogo ()
Áreas de experiencia profesional:	Directora
Institución donde labora:	I.E N° 122 San José de las madres
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años () Más de 5 años (X)
Experiencia en Investigación Psicométrica:	Trabajo(s) psicométricos realizados Título del estudio realizado: Juego cooperativo en la mejora de las habilidades sociales en estudiantes de 5 años de una Institución Educativa de Cajamarca, 2022

2. PROPÓSITO DE LA EVALUACIÓN:

- Validar el contenido del programa de intervención.
 - Juzgar la pertinencia de las actividades y técnicas de intervención de acuerdo a los objetivos diseñados por el autor (a)
- c. DATOS DEL PROGRAMA DE INTERVENCIÓN.

Nombre de la Programa:	Juego cooperativo en la mejora de las habilidades sociales en estudiantes de 5 años de una Institución Educativa de Cajamarca, 2022
Autor:	Sheila Esther Farfán Cedrón de Castillo
Objetivos:	Determinar en qué medida el programa de juegos cooperativos mejoran el desarrollo de las habilidades sociales en los estudiantes de cinco años de una Institución Educativa de Cajamarca 2022
Administración:	De 20 a 25 minutos
Tiempo de aplicación:	Del 11-04-2022 AL 27-06-2022

3. SOPORTE TEÓRICO

Escala/AREA	Sub escala (dimensiones)	Definición
DIMENSIÓN 1: Habilidades básicas.	Escuchar.	Se basa en comprender un mensaje a través del sentido de la audición, se obtiene por la atención que el individuo le proporciona a su emisor.
	Formular preguntas.	Obtener información a través de preguntas concretas que le permitan aclarar sus dudas.
	Dar las gracias.	Agradecer a otros por el soporte o apoyo brindado
	Hacer un cumplido.	Expresar halagos hacia otros por su apariencia, desempeño u otro factor.
DIMENSIÓN 2: Habilidades avanzadas.	Pide ayuda	Pedir apoyo cuando presenta alguna dificultad.
	Participa.	Se integra a un determinado grupo y trata de aportar al objetivo común.
	Sigue las reglas	Seguir una tarea en un orden concreto.
DIMENSIÓN 3: Habilidades relacionadas a los sentimientos	Disculpase	Expresa su arrepentimiento por una acción que cometió y quiere enmendar.
	Expresa su sentir.	Nombrar y gestionar sus emociones y sentimientos que experimenta.
	Comprende el sentir de los demás	Comprender lo que otros sienten, es un estado de empatía.
	Enfrentar el enfado de otro	

DIMENSIÓN 4: Habilidades alternativas a la agresión	Expresar afecto	Comprender el enojo que sienten otros, tratando de dar soluciones. Expresar preocupación y cariño a otras personas, con manifestaciones verbales o acciones
	Comparte algo.	Dar al grupo parte de lo que se tiene para beneficiarse conjuntamente
	Negocia	Un proceso donde se busca tanto la satisfacción propia como del resto, usando estrategias para llegar a un acuerdo común.
	Evita problemas	Para evitar conflictos a veces es necesario mantenerse al margen.
	Emplear el autocontrol	Tener la capacidad de regular la conducta, reacciones o emociones.

4. PRESENTACIÓN DE INSTRUCCIONES PARA EL JUEZ:

A continuación, a usted le presento el PROGRAMA TITULADO “Juego cooperativo en la mejora de las habilidades sociales en estudiantes de 5 años de una Institución Educativa de Cajamarca, 2022” Y SE SOLICITA QUE REALICE LA CALIFICACIÓN De acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

Categoría	Calificación	La actividad y/0 procedimientos
CLARIDAD El ítem se comprende fácilmente, es decir, el procedimiento esta adecuadamente descritos	1 No cumple con el criterio	El ítem no es claro.
	2. Bajo Nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de las mismas.
	3. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem
	4. Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.

COHERENCIA El Ítem tiene relación lógica con la el objetivo que se está midiendo	1 No cumple con el criterio	El Ítem no tiene relación lógica con la dimensión.
	2. Bajo Nivel	El Ítem tiene una relación tangencial con la dimensión.
	3. Moderado nivel	El Ítem tiene una relación moderada con la dimensión que se está midiendo
	4. Alto nivel	El Ítem se encuentra completamente relacionado la dimensión que se está midiendo
RELEVANCIA El Ítem es esencial o importante, es decir contribuye al desarrollo de los objetivos propuestos	1 No cumple con el criterio	El Ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión.
	2. Bajo Nivel	El Ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste.
	3. Moderado nivel	El Ítem es relativamente importante.
	4. Alto nivel	El Ítem es muy relevante y debe ser incluido.

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamos brinde sus observaciones que considere pertinente

1 No cumple con el criterio
2. Bajo Nivel
3. Moderado nivel
4. Alto nivel

DIMENSIONES DEL INSTRUMENTO: HABILIDADES SOCIALES

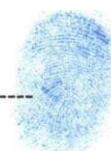
Objetivo de la actividad	Actividad	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones / Recomendaciones
DIMENSIÓN 1: Habilidades básicas. -Escuchar. -Formular preguntas. -Dar las gracias. -Hacer un cumplido.	Nº1 MÚSICA Y ABRAZOS Nº 2 DIBUJANDO CON MIS AMIGOS	4	4	4	
DIMENSIÓN 2: Habilidades avanzadas. -Pide ayuda -Participar. -Sigue las reglas -Disculparse	Nº3 BAILES POR PAREJAS Nº4 EL ARO Nº5 MIS AMIGOS	4	4	4	
DIMENSIÓN 3: Habilidades relacionadas a los sentimientos -Expresa su sentir -Comprende el sentir de los demás -Enfrentar el enfado de otro -Expresar afecto	Nº6 NOS DESPLAZAMOS Nº7 ARMAMOS UNA TORRE Nº8 SILLAS MUSICALES	4	4	4	
DIMENSIÓN 4: Habilidades alternativas a la agresión -Comparte algo. -Negocia -Evita problemas Emplear el autocontrol	Nº9 LAS ABEJAS Nº10 ARMAMOS ROMPECABEZAS	4	4	4	



Mg. Edith Ruth Escobar Portal

D.N.1 26692833

E-MAIL: ruth.escobar.portal@outlook.com



Evaluación por juicio de expertos

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento: Escala valorativa de las habilidades sociales en niños de cinco años, que forma parte de la investigación, Juego cooperativo en la mejora de las habilidades sociales en estudiantes de 5 años de una Institución Educativa de Cajamarca, 2022 La evaluación de dicho programa es de gran relevancia para lograr que sea válido y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente; aportando al área de Educación como a sus aplicaciones. Agradecemos su valiosa colaboración.

1. DATOS GENERALES DEL JUEZ

Nombre del juez:	Gladys Isabel Marín Rosell		
Grado profesional:	Maestría (X) Doctor ()		
Área de Formación académica:	Educación Inicial (X)	Educación Primaria ()	
	Educación Secundaria ()	Psicólogo ()	
Áreas de experiencia profesional:	Directora		
Institución donde labora:	I.E Simón Bolívar		
Tiempo de experiencia profesional en el área :	2 a 4 años () Más de 5 años (X)		

Experiencia en Investigación Psicométrica : Trabajo(s) psicométricos realizados
Título del estudio realizado: **Juego cooperativo en la mejora de las habilidades sociales en estudiantes de 5 años de una Institución Educativa de Cajamarca, 2022**

2. PROPÓSITO DE LA EVALUACIÓN:

a. Validar el contenido del programa de intervención.

a. Juzgar la pertinencia de las actividades y técnicas de intervención de acuerdo a los objetivos diseñados por el autor (a).

c. DATOS DEL PROGRAMA DE INTERVENCIÓN.

Nombre de la Programa:	Juego cooperativo en la mejora de las habilidades sociales en estudiantes de 5 años de una Institución Educativa de Cajamarca, 2022
Autor:	Sheila Esther Farfán Cedrón de Castillo.
Objetivos:	Determinar en qué medida el programa de juegos cooperativos mejoran el desarrollo de las habilidades sociales en los estudiantes de cinco años de una Institución Educativa de Cajamarca, 2022.
Administración:	De 20 a 25 minutos
Tiempo de aplicación:	Del 11-04-2022 AL 27-06-2022
Ámbito de aplicación:	Aula de clase.

3. SOPORTE TEÓRICO

Escala/AREA	Sub escala (dimensiones)	Definición
DIMENSIÓN 1: Habilidades básicas.	Escuchar. Formular preguntas. Dar las gracias. Hacer un cumplido.	Se basa en comprender un mensaje a través del sentido de la audición, se obtiene por la atención que el individuo le proporciona a su emisor. Obtener información a través de preguntas concretas que le permitan aclarar sus dudas. Agradecer a otros por el soporte o apoyo brindado Expresar halagos hacia otros por su apariencia, desempeño u otro factor.
DIMENSIÓN 2: Habilidades avanzadas.	Pide ayuda Participa. Sigue las reglas Disculpase	Pide apoyo cuando presenta alguna dificultad. Se integra a un determinado grupo y trata de aportar al objetivo común. Seguir una tarea en un orden concreto. Expresa su arrepentimiento por una acción que cometió y quiere enmendar.
DIMENSIÓN 3: Habilidades relacionadas a los sentimientos	Expresa su sentir. Comprende el sentir de los demás Enfrentar el enfado de otro	Nombrar y gestionar sus emociones y sentimientos que experimenta. Comprender lo que otros sienten, es un estado de empatía. Comprender el enojo que sienten otros, tratando de dar soluciones.

DIMENSIÓN 4: Habilidades alternativas a la agresión	Expresar afecto	Expresar preocupación y cariño a otras personas, con manifestaciones verbales o acciones
	Comparte algo.	Dar al grupo parte de lo que se tiene para beneficiarse conjuntamente
	Negocia	Un proceso donde se busca tanto la satisfacción propia como del resto, usando estrategias para llegar a un acuerdo común.
	Evita problemas	Para evitar conflictos a veces es necesario mantenerse al margen.
	Emplear el autocontrol	Tener la capacidad de regular la conducta, reacciones o emociones.

4. PRESENTACIÓN DE INSTRUCCIONES PARA EL JUEZ:

A continuación, a usted le presento el PROGRAMA TITULADO “Juego cooperativo en la mejora de las habilidades sociales en estudiantes de 5 años de una Institución Educativa Cajamarca 2022” Y SE SOLICITA QUE REALICE LA CALIFICACIÓN De acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

Categoría	Calificación	La actividad y/0 procedimientos
CLARIDAD El ítem se comprende fácilmente, es decir, el procedimiento esta adecuadamente descritos	1 No cumple con el criterio	El ítem no es claro.
	2. Bajo Nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de las mismas.
	3. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem.
	4. Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.
COHERENCIA El ítem tiene relación lógica con la el	1 No cumple con el criterio	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión.
	2. Bajo Nivel	tiene una relación tangencial con la dimensión.

objetivo que se está midiendo	3. Moderado nivel	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que se está midiendo
	4. Alto nivel	El ítem se encuentra completamente relacionado con la dimensión que se está midiendo
RELEVANCIA es esencial o importante, es decir contribuye al desarrollo de los objetivos propuestos	1 No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión.
	2. Bajo Nivel	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste.
	3. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante.
	4. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido.

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamos brinde sus observaciones que considere pertinente

1 No cumple con el criterio
2. Bajo Nivel
3. Moderado nivel
4. Alto nivel

DIMENSIONES DEL INSTRUMENTO: HABILIDADES SOCIALES

Objetivo de la actividad	Actividad	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones / Recomendaciones
DIMENSIÓN 1: Habilidades básicas. -Escuchar. -Formular preguntas. -Dar las gracias. -Hacer un cumplido.	Nº1 MÚSICA Y ABRAZOS N.º 2 DIBUJANDO CON MIS AMIGOS	4	4	4	
DIMENSIÓN 2: Habilidades avanzadas. -Pide ayuda. -Participar. -Sigue las reglas. -Disculpase.	Nº3 BAILES POR PAREJAS Nº4 EL ARO Nº5 MIS AMIGOS	4	4	4	
DIMENSIÓN 3: Habilidades relacionadas a los sentimientos -Expresa su sentir. -Comprende el sentir de los demás. -Enfrentar el enfado de otro. -Expresar afecto.	Nº6 NOS DESPLAZAMOS N 7 ARMAMOS UNA TORRE Nº8 SILLAS MUSICALES	4	4	4	
DIMENSIÓN 4: Habilidades alternativas a la agresión. -Comparte algo. -Negocia. -Evita problemas. -Emplear el autocontrol	Nº9 LAS ABEJAS Nº10 ARMAMOS ROMPECABEZAS	4	4	4	

Gladys M.

Gladys Isabel Marín Rosell
 D.N.I 26696557



Anexo 4: Programa y sesiones

Juego cooperativo en la mejora de las habilidades sociales

I. Datos informativos:

- a. I. E. I :** “081 Simón Bolívar”
- b. Aula:** “Caritas Felices”
- c. Edad:** 5 años
- d. Profesora:** Sheila Esther Farfán Cedrón de Castillo.
- e. Fecha de ejecución:** del 11 de abril al 27 de junio 2022

II. Fundamentación:

En la Institución Educativa de Cajamarca N° 081 Simón Bolívar, se observó en los estudiantes de 5 años comportamientos inadecuados como; son tímidos, poco participativos en trabajos de grupo, no siguen instrucciones, son agresivos con sus compañeros de clase, no son cooperativos, no son cordiales, no se respetan; en conclusión tienen deficiencia en sus habilidades sociales e interpersonales por las que deben ser tratadas a través de este programa de juegos cooperativos para mejorar estas conductas y convivir en armonía dentro del aula.

Los niños y niñas de 5 años aprenden jugando, adquieren habilidades sociales al interrelacionarse con sus pares, por esta razón se trabajará un programa de juegos que ayudarán a desarrollar sus habilidades sociales, mejorando sus comportamientos, siendo importante en sus vidas.

Alberti y Emmons (1978), menciona que las habilidades sociales son comportamientos que van a permitir a los individuos expresar sus opiniones, sentimientos e intereses de forma entendible y sin agredir a otras personas respetando también sus derechos y opiniones

Es importante desarrollar las habilidades sociales en los estudiantes a través del juego, ya que favorece las interacciones con los demás,

integrándose a la sociedad de manera saludable, demostrando cordialidad, comunicación efectiva y mostrando empatía por los demás

Este programa de juegos cooperativos ha sido elaborado en función a las habilidades sociales que pueden ser promovidas con el desarrollo juegos cooperativos.

III. Objetivos:

3.1. General: Determinar en qué medida el programa de juegos cooperativos mejoran el desarrollo de las habilidades sociales en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 081 Simón Bolívar de Cajamarca, 2022.

3.2. Específicos:

- g.** Identificar el nivel de desarrollo de las habilidades sociales en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 081 Simón Bolívar de Cajamarca, 2022.
- h.** Planificar y ejecutar el programa de juegos cooperativos para desarrollar las habilidades sociales en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 081 Simón Bolívar de Cajamarca, 2022.
- i.** Determinar en qué medida el programa de juegos cooperativos mejoran en desarrollo de las habilidades sociales básicas en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 081 Simón Bolívar de Cajamarca, 2022.
- j.** Determinar en qué medida el programa de juegos cooperativos mejoran en desarrollo de las habilidades sociales avanzadas en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 081 Simón Bolívar de Cajamarca, 2022.
- k.** Determinar en qué medida el programa de juegos cooperativos mejoran en desarrollo de las habilidades relacionadas a los sentimientos en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 081 Simón Bolívar de Cajamarca, 2022.
- l.** Determinar en qué medida el programa de juegos cooperativos mejoran en desarrollo de las habilidades alternativas a la agresión

en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 081 Simón Bolívar de Cajamarca, 2022.

IV. Características y contenido del programa:

- Flexible porque se adapta a la realidad de los estudiantes del aula.
- Está en función a la edad de los estudiantes y de acuerdo a su desarrollo.
- Las actividades realizadas de los juegos que se realizaron tienen un esquema, dosificando el tiempo para su ejecución.
- El desarrollo se efectuó en función de: Juegos cooperativos y habilidades sociales (la relación que existe entre ellas).

Esta investigación se ha ejecutado entre los meses de abril a junio, el cual ha dado respuesta a la hipótesis planteada para el desarrollo de las habilidades sociales en niños y niñas de 5 años. (**Hi:** La aplicación de un programa de juegos cooperativos influye significativamente en la mejora de las habilidades sociales en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N°081 Simón Bolívar de Cajamarca, 2022.

V. METODOLOGÍA:

Esta investigación tuvo tres momentos:

PRIMERO: Se realizó la observación a los niños y niñas.

se aplicó la escala valorativa (pre test) para determinar sus habilidades sociales.

SEGUNDO: Se aplicó el programa de juegos cooperativos en el aula, los cuales fueron seleccionados en relación a las habilidades sociales que son desarrolladas mediante el juego cooperativo.

El tiempo de aplicación de cada juego cooperativo duró entre 20 a 25 minutos.

TERCERO: Se tomó la misma escala valorativa (post test) para observar la implicancia que tuvo el programa juegos cooperativos en relación a las habilidades sociales.

A continuación, presentaremos la descripción del programa de juegos cooperativos que se desarrollaron; explicaremos su orientación pedagógica, recursos, reglas y normas de juego, objetivos o habilidades a desarrollar.

ACTIVIDADES	ORIENTACIÓN PEDAGÓGICA	RECURSOS	REGLAS DEL JUEGO, REFLEXIÓN Y COMPROMISO	HABILIDADES SOCIALES A DESARROLLAR (OBJETIVO)
<p>Nº 1</p> <p>MÚSICA</p> <p>Y ABRAZOS</p>	<ul style="list-style-type: none"> - La música suena a la vez que los participantes bailan o se mueven al ritmo de la misma. - Cuando la música se detiene, cada persona abraza a otra. - La música continúa, los participantes vuelven a bailar (si quieren, con su compañero). - La siguiente vez que la música se detiene, se abrazan tres personas. El abrazo se va haciendo cada vez mayor, hasta llegar al final. (En todo momento ningún/a niño/a puede quedar sin ser abrazado/a). 	<p>Grabador</p> <p>USB.</p>	<p>Reglas:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Cuidar mi cuerpo. 2. Cuidar el cuerpo de mis compañeras. 3. Compartir todos los materiales y juguetes. 	<p>BÁSICAS</p> <ul style="list-style-type: none"> - Escuchar con atención las reglas del juego. - Hacer preguntas que tienen que ver con la clase. - Agradecer.

			<p>4. Ordeno los materiales y juguetes que utilice.</p> <p>5. Vale todo, menos</p>	<p>- Dice que le gusta algún aspecto de la otra persona o alguna de las actividades que realiza.</p>
<p>Nº 2</p> <p>DIBUJANDO CON MIS AMIGOS</p>	<p>- La profesora nombra un tema, por ejemplo, “la familia”, luego el primero de cada fila corre hacia la pizarra con el plumón en la mano y comienza a dibujar sobre el tema nombrado.</p> <p>- Luego de 5 segundos, la profesora toca la pandereta y los que estaban dibujando corren a entregar el lápiz al segundo de su fila, que rápidamente corre a continuar el dibujo de su equipo. Se termina el juego, cuando participan todos y se procederá a una votación realizada por los propios niños en donde elegirán el dibujo que más les ha gustado (sin necesidad de que fuese el suyo).</p>	<p>Plumones. pandereta</p>	<p>alguien fuera sin jugar? ¿Les gusta castigar o reírse de quien hace mal algo?</p>	

<p>Nº 3</p> <p>BAILES POR PAREJAS</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Todos los participantes se reparten en parejas y se unen por la espalda. - Si hay un número impar de personas, la persona que sobra canta, mientras - todos se mueven alrededor de la habitación con las espaldas en contacto. - Cuando el canto cesa, cada persona busca una nueva pareja, y la persona libre busca también la suya. La persona que queda desparejada ahora, es la que comienza de nuevo con el canto. En el caso que todos estén emparejados la profesora tendrá que integrarse en el juego para lograr que otro se quede sin pareja para que pueda cantar. También se puede utilizar música. 	<p>Grabadora</p>	<p>Alguien fuera sin jugar? ¿Les gusta castigar o reírse de quien hace mal algo?</p> <p>Compromiso:</p> <p>Buscaremos la forma de jugar todos juntos sin dejar a nadie fuera y sin señalar a quien se equivoca.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Demuestra estados de ánimo o emociones ante acciones de sus compañeros. - Atiende a sus compañeros cuando tienen alguna dificultad. - Resuelve las situaciones de enfado de sus compañeros utilizando estrategias
<p>Nº 4</p> <p>EL ARO</p>	<ul style="list-style-type: none"> - La profesora invita a 5 o 6 jugadores a colocarse alrededor de cada aro. - Se colocan poniendo los brazos sobre los hombros de l@s compañer@s formando un círculo alrededor del aro, y de forma que el aro quede sobre sus pies. La idea es que deben de subir el 	<p>Un aro por equipo.</p>		

	<p>aro hasta la cabeza, sin ayudarse de las manos, y meter toda la cabeza dentro de él.</p>	
--	---	--

--

<p>Nº 5</p> <p>MIS AMIGOS</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Cada niñ@ presenta a su compañer@ al resto del grupo, así convertimos algo “mío” en algo de grupo. Los ni@s se sientan encírculo con las manos unidas “haciendo piña”. - Uno comienza presentado al compañero con la fórmula - “Este esmi amiga@ X”, cuando dice el nombre alza la mano de su amigoal aire. <p>Se continúa el juego hasta que todos hayan sido presentados.</p> <p>Hay que procurar que todos los participantes se sientan integrados y aceptados dentro del grupo.</p>	<p>No se necesitan</p>		<p>aprendidas (conversar, expresar su sentir).</p> <ul style="list-style-type: none"> - Permite que los demás sepan que el
<p>Nº 6</p> <p>NOS DESPLAZAMOS</p>	<p>Coloco un aro de psicomotricidad en el suelo en una parte del aula.Indico a dos niñas que lo cojan y lo lleven a un lugar concreto.</p> <p>Lo hacemos de nuevo, esta vez con tres niñas o niños.</p> <p>Luego con cuatro y cinco. Les indico acciones a realizar agarradas alaro: Elevar los brazos, marchar, saltar y dejar el aro en su lugar.</p>	<p>Aros de psicomotricidad. (ula-ula)</p>		<p>se interesa o se preocupa por ellos.</p> <p>ALTERNATIVAS</p>

<p>Nº 7</p> <p>ARMAMOS UNA TORRE</p>	<p>Preguntamos a los niños y las niñas si saben que es una torre y semotiva a que por equipos todos armen una sola torre.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cada niña y niño, uno por uno pondrá una cosa del aula encima de otra hasta construir la torre. - Luego cada uno desmontará la torre con cuidado y devolviendocada objeto a su lugar de origen. 	
<p>Nº 8</p> <p>SILLAS MUSICALES</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Colocamos las sillas en círculo mirando hacia el exterior. Habrá tantas sillas como personas participantes. - Todos cantamos una canción conocida por el grupo bailando alrededor. Cuando acaba la canción, cada una se sienta en una silla. Lo repetimos varias veces mientras disfrutemos sentándonos en las sillas y comentando los posibles conflictos que surgen. - Después, cada vez que acaba la canción se va quitando algunasilla. Les pedimos que todas se sienten en las sillas que vanquedando. Nadie es eliminado. Cuando alguien se queda sin silla, 	

A LA AGRESIÓN

- Comparte las piezas del juego.
- Negocia posibles soluciones para poder alcanzar un bien común.
- Trata de evitar problemas con sus compañeros.
- Encuentra otras formas para resolver situaciones difíciles sin

	<p>pide permiso para sentarse en las rodillas o al lado de otra niña. Seayudan a sentarse unas sobre otras.</p> <p>- Lo podemos trabajar por equipos primero de niñas luego de niños o viceversa.</p>			
<p>Nº 9</p> <p>LAS ABEJAS</p>	<p>- Un@ de l@s niñ@s sale de la habitación mientras los otros eligen un objeto: un cuadro, un reloj... Al incorporarse el niño que salió, el grupo imitará el ruido de las abejas: «bzzz, bzzz...», aumentando la intensidad si se aproxima al objeto seleccionado y disminuyendo si sealeja de él. Cuando lo adivine, se repetirá el juego con otro niño.</p>	Objetos del aula.		
<p>Nº 10</p> <p>ARMAMOS</p> <p>OMPECABEZAS</p>	<p>- Por equipos repartimos a cada uno un maletín con piezas grandes de un rompecabezas, luego se les motiva a poder armarlo ayudándose un@s a otr@s.</p> <p>- Todas se ayudan para lograr el objetivo.</p>	Rompecabezas gigantes MINEDU.		

VI. CONCLUSIONES:

- La Aplicación del programa de juegos cooperativos permitirá que todos los estudiantes participen tanto individual como grupal y sobre todo contribuirá al desarrollo de habilidades sociales tales como: Saludar, agradecer presentarse, ayudar al compañero, pedir y hacer favores, compartir, ser empáticos, ser más comunicativos; mejorando sus interacciones sociales.
- Este programa de juegos cooperativos tiene como objetivo el desarrollo de habilidades sociales básicas, avanzadas, relacionadas a los sentimientos y alternativas a la agresión; logrando que el trabajo sea cooperativo entre los compañeros para lograr el objetivo en común y la participación de todos.

VII. RECOMENDACIONES:

- Incentivar a través de los juegos cooperativos para que los estudiantes participen en las diversas actividades pedagógicas programadas, así desarrollarán sus habilidades sociales, logrando una formación integral.
- Planificar en las aulas juegos cooperativos como actividades principales ya que permitirán promover el trabajo en equipo, y sin pensar en competir, así los estudiantes podrán participar libremente y sin temor a perder.

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 01.

DATOS INFORMATIVOS:

- | | |
|-----------------------------|----------------------------|
| 1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA | : N.º 081 “Simón Bolívar” |
| 1.2. AULA | : “Caritas Felices” 5 años |
| 1.3. DURACIÓN | : 20 a 25 minutos |
| 1.4. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD | : “MUSICA Y ABRAZOS” |
| 1.5. ÁREA | : PERSONAL SOCIAL |

II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	RECURSOS
CONSTRUYE SU IDENTIDAD.	<ul style="list-style-type: none"> • Se valora a sí mismo. • Autorregula sus emociones. 	<ul style="list-style-type: none"> • Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales e identifica las causas que las originan. Reconoce las emociones de los demás, y muestra su simpatía, desacuerdo o preocupación. 	Equipo de sonido o instrumento musical.
CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRATICAMENTE EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN.	<ul style="list-style-type: none"> • Interactúa con todas las personas. • Construye normas, y asume acuerdos y leyes. • Participa en acciones que promueven el bienestar común. 	<ul style="list-style-type: none"> • Participa en la construcción colectiva de acuerdos y normas basadas en el respeto y el bienestar de todos considerando las situaciones que afectan o incomodan a todo el grupo. Muestra en las actividades que realiza comportamientos de acuerdo con las normas de convivencia asumidos. 	

III. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

MOMENTOS	ESTRATEGIA PEDAGÓGICA	TIEMPO
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> - Se motiva los niños y las niñas con la canción: “Abrazos” Abre tus brazos, dame un abrazo Muchos abrazos con cariño voy a dar Abre tus brazos, dame un abrazo Que te abrazo con el corazón lo voy a dar Un abrazo me pone feliz, un abrazo es algo especial ya estés triste o feliz. - Se les hace las siguientes preguntas: ¿Les gustó la canción? ¿Les gusta los abrazos?, ¿Cuándo se da un abrazo y a quienes?, ¿Cómo se sienten cuando les abrazan? - Se les presenta el nombre de la actividad: El día de hoy jugaremos a los “Abrazos y música”. 	20’ a 25’

<p>DESARROLLO</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Se brinda las reglas del juego y luego todos participan. - La música suena a la vez que los participantes bailan o se mueven al ritmo de la misma. - Cuando la música se detiene, cada persona abraza a otra. - La música continúa, los participantes vuelven a bailar (si quieren, con su compañero). - La siguiente vez que la música se detiene, se abrazan tres personas. El abrazo se va haciendo cada vez mayor, hasta llegar al final. (En todo momento ningún/a niño/a puede quedar sin ser abrazad@). 	
<p>CIERRE</p>	<p>- Se les pregunta: ¿Cómo se sintieron con el abrazo?, ¿Cumplieron con los acuerdos?</p> <p>Realizamos el siguiente compromiso: Buscaremos la forma de jugar todos juntos sin dejar a nadie fuera y sin señalar a quien se equivoca.</p>	

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 02

DATOS INFORMATIVOS:

1.1. INSTITUCION EDUCATIVA	: N° 081 “Simón Bolívar”
1.2. AULA	: “Caritas Felices” 5 años
1.3. DURACIÓN	: 20 a 25 minutos
1.4. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	: “DIBUJANDO CON MIS AMIGOS”.
1.5. ÁREA	: PERSONAL SOCIAL

II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	RECURSOS
CONSTRUYE SU IDENTIDAD.	<ul style="list-style-type: none"> • Se valora a sí mismo. • Autorregula sus emociones. 	<ul style="list-style-type: none"> • Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales e identifica las causas que las originan. Reconoce las emociones de los demás, y muestra su simpatía, desacuerdo o preocupación. 	Pizarra y plumones.
SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD.	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende su cuerpo. • Se expresa corporalmente. 	Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo manual y óculo-podal que requieren mayor precisión. Lo hace en diferentes situaciones cotidianas, de juego o de representación gráfico-plástica, ajustándose a los límites espaciales y a las características de los objetos, materiales y/o herramientas que utilizan, según sus necesidades, intereses y posibilidades.	

III. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

PROCESOS	INTENSIÓN PEDAGÓGICA	TIEMPO
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> - En asamblea se motiva a los niños y las niñas mostrando diversas imágenes de dibujos de varios temas por ejemplo de un parque, de la playa, etc. - Luego se les hace las siguientes preguntas: ¿Qué observan?, ¿Quién los habrá dibujado?, ¿A ustedes les gusta dibujar? - Se les presenta el nombre de la actividad: El día de hoy jugaremos al “Dibujando con mis amigos”. 	20’ a 25’
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> - Primero escuchan las reglas del juego y luego todos participan. - Se forman 4 equipos de aproximadamente 5 o 6 niñ@s. Estos equipos participarán de dos en dos, para ello se tendrán que formar en fila, un equipo junto al otro, y el primero de cada fila tendrá un plumón y al frente de ellos una pizarra, a unos metros de distancia. - El juego comienza cuando la profesora nombra un tema, por ejemplo, “la familia”, luego el primero de cada fila corre hacia la pizarra con el plumón en la mano y comienza a dibujar sobre el tema nombrado. - Después de unos 5 segundos, la profesora toca la pandereta y los que estaban dibujando corren a entregar el lápiz al segundo de su fila, que rápidamente corre a continuar el dibujo de su equipo. Cuando todos hayan participado, se dará por terminado el juego y se procederá a una votación realizada por los propios niños en donde elegirán el dibujo que más les ha gustado (sin necesidad de que fuese el suyo). 	

CIERRE	<p>- Se les pregunta: ¿Cómo se sintieron ?, ¿Qué dificultades tuvieron y como lo superaron?</p> <p>Realizamos el siguiente compromiso: Buscaremos la forma de jugar todos juntos sin dejar a nadie fuera y sin señalar a quien se equivoca.</p>	
---------------	--	--

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 03

DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA : N° 081 “Simón Bolívar”
 1.2. AULA : “Caritas Felices” 5 años
 1.3. DURACIÓN : 20 a 25 minutos
 1.4. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD : “BAILE POR PAREJAS”
 1.5. ÁREA : PERSONAL SOCIAL

I. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	RECURSOS
CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN.	<ul style="list-style-type: none"> • Interactúa con todas las personas. • Construye normas, y asume acuerdos y leyes. • Participa en acciones que promueven el bienestar común. 	Participa en la construcción colectiva de acuerdos y normas basadas en el respeto y el bienestar de todos considerando las situaciones que afectan o incomodan a todo el grupo. Muestra en las actividades que realiza comportamientos de acuerdo con las normas de convivencia asumidos.	Podría utilizarse un instrumento musical.
SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD.	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende su cuerpo. • Se expresa corporalmente. 	<ul style="list-style-type: none"> • Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar y caminar en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo. 	

II. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

PROCESOS	INTENSIÓN PEDAGÓGICA	TIEMPO
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> - Reunidos en asamblea preguntamos a los niños y las niñas: ¿Qué canción les gusta bailar?, ¿Cómo lo bailan? Los motivamos a bailar por un momento la canción elegida por la mayoría, buscándolo en internet y observándolo en la televisión. Después de bailar la canción. - Se les presenta el nombre de la actividad: El día de hoy jugaremos al “Baile por parejas”. 	20’ a 25’

<p>DESARROLLO</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Primero escuchan las reglas del juego y luego todos participan. - Se solicita a todos los participantes a colocarse en parejas y se tienen que unir por la espalda. - Si hay un número impar de personas, la persona que sobra canta, mientras todos se mueven alrededor de la habitación con las espaldas en contacto. - Cuando el canto cesa, cada persona busca una nueva pareja, y la persona libre busca también la suya. - La persona que queda desparejada ahora, es la que comienza de nuevo con el canto. - En el caso que todos estén emparejados la profesora tendrá que integrarse en el juego para lograr que otro se quede sin pareja para que pueda cantar. También se puede utilizar música. 	
<p>CIERRE</p>	<p>- Se les pregunta: ¿Cómo se sintieron ?, ¿Qué dificultades tuvieron y como lo superaron?</p> <p>Realizamos el siguiente compromiso: Buscaremos la forma de jugar todos juntos sin dejar a nadie fuera y sin señalar a quien se equivoca.</p>	

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 04

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA : N.º 081 “Simón Bolívar”
 1.2. AULA : “Caritas Felices” 5 años
 1.3. DURACIÓN : 20 a 25 minutos
 1.4. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD : “EL ARO”
 1.5. ÁREA : PERSONAL SOCIAL

II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	RECURSOS
CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN.	<ul style="list-style-type: none"> • Interactúa con todas las personas. • Construye normas, y asume acuerdos y leyes. • Participa en acciones que promueven el bienestar común. 	Participa en la construcción colectiva de acuerdos y normas basadas en el respeto y el bienestar de todos considerando las situaciones que afectan o incomodan a todo el grupo. Muestra en las actividades que realiza comportamientos de acuerdo con las normas de convivencia asumidos.	Ula- ulas
SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD.	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende su cuerpo. • Se expresa corporalmente. 	<ul style="list-style-type: none"> • Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar y caminar en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra dominio y mayor control de un lado de su cuerpo. 	

III. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

PROCESOS	INTENSIÓN PEDAGÓGICA	TIEMPO
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> - En asamblea motivamos a los niños y las niñas enseñándoles los aros o ulas ulas y preguntándoles para que nos pueden servir, escuchamos las respuestas. - Se les presenta el nombre de la actividad: El día de hoy jugaremos a “El Aro”. 	20' a 25'

<p>DESARROLLO</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Primero escuchan las reglas del juego y luego todos participan. - La profesora invita a 5 o 6 jugadores a colocarse alrededor de cada aro. - Se colocan poniendo los brazos sobre los hombros de l@s compañer@s formando un círculo alrededor del aro, y de forma que el aro quede sobre sus pies. - La idea es que deben de subir el aro hasta la cabeza, sin ayudarse de las manos, y meter tod@s la cabeza dentro de él. 	
<p>CIERRE</p>	<p>- Se les pregunta: ¿Cómo se sintieron ?, ¿Qué dificultades tuvieron y como lo superaron?</p> <p>Realizamos el siguiente compromiso: Buscaremos la forma de jugar todos juntos sin dejar a nadie fuera y sin señalar a quien se equivoca.</p>	

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 05

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA:	: N° 081 “Simón Bolívar”
1.2. AULA	: “Caritas Felices” 5 años
1.3. DURACIÓN	: 20 a 25 minutos
1.4. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	: “ MIS AMIGOS”
1.6.ÁREA	: PERSONAL SOCIAL
PROPOSITO DE APRENDIZAJE:	

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	RECURSOS
CONSTRUYE SU IDENTIDAD.	<ul style="list-style-type: none"> • Se valora a sí mismo. • Autorregula sus emociones. 	<ul style="list-style-type: none"> • Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales e identifica las causas que las originan. Reconoce las emociones de los demás, y muestra su simpatía, desacuerdo o preocupación. 	Ninguno
CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN.	<ul style="list-style-type: none"> • Interactúa con todas las personas. • Construye normas, y asume acuerdos y leyes. • Participa en acciones que promueven el bienestar común. 	<ul style="list-style-type: none"> • Participa en la construcción colectiva de acuerdos y normas basadas en el respeto y el bienestar de todos considerando las situaciones que afectan o incomodan a todo el grupo. Muestra en las actividades que realiza comportamientos de acuerdo con las normas de convivencia asumidos. 	

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

PROCESOS	INTENSIÓN PEDAGÓGICA	TIEMPO
INICIO	- Reunidos en asamblea motivamos a los niños y las niñas jugando “Ritmo Ago go”. Diciendo los nombres de cada compañero. Luego. - Se les presenta el nombre de la actividad: El día de hoy jugaremos a “Mis amigos”.	20’ a 25’
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none">- Primero escuchan las reglas del juego y luego todos participan.- Cada niñ@ presenta a su compañer@ al resto del grupo, así convertimos algo “mío” en algo de grupo.- Los ni@s se sientan en círculo con las manos unidas “haciendo piña”.- Uno comienza presentado al compañero con la fórmula “Este es mi amig@ X”, cuando dice el nombre alza la mano de su amigo al aire.- Se continúa el juego hasta que todos hayan sido presentados. Hay que procurar que todos los participantes se sientan integrados y aceptados dentro del grupo.	
CIERRE	- Se les pregunta: ¿Cómo se sintieron ?, ¿Qué dificultades tuvieron y como lo superaron? Realizamos el siguiente compromiso: Buscaremos la forma de jugar todos juntos sin dejar a nadie fuera y sin señalar a quien se equivoca.	

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 06

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA:	: N.º 081 “Simón Bolívar”
1.2. AULA	: “Caritas Felices” 5 años
1.3. DURACIÓN	: 20 a 25 minutos
1.4. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	: “SOY UNA SERPIENTE”
1.5. ÁREA	: PERSONAL SOCIAL

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	RECURSOS
CONSTRUYE SU IDENTIDAD.	<ul style="list-style-type: none"> • Se valora a sí mismo. • Autorregula sus emociones. 	<ul style="list-style-type: none"> • Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales e identifica las causas que las originan. Reconoce las emociones de los demás, y muestra su simpatía, desacuerdo o preocupación. 	Máscara de cartón de una serpiente. Equipo de sonido y USB.
CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN.	<ul style="list-style-type: none"> • Interactúa con todas las personas. • Construye normas, y asume acuerdos y leyes. • Participa en acciones que promueven el bienestar común. 	<ul style="list-style-type: none"> • Participa en la construcción colectiva de acuerdos y normas basadas en el respeto y el bienestar de todos considerando las situaciones que afectan o incomodan a todo el grupo. Muestra en las actividades que realiza comportamientos de acuerdo con las normas de convivencia asumidos. 	

I. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

PROCESOS	INTENSIÓN PEDAGÓGICA	TIEMPO
INICIO	<p>- Reunidos en asamblea motivamos a los niños y las niñas preguntándoles ¿Alguna vez vieron de cerca una serpiente?, ¿Sabían que, si pierden una parte de su colita, les vuelve a crecer otra? Les contamos que las serpientes pueden perder una parte de su cola y no mueren, porque luego les crece otra. Luego - Se les presenta el nombre de la actividad: El día de hoy jugaremos a “soy una serpiente”.</p>	20' a 25'
DESARROLLO	<p>-Primero escuchan las reglas del juego y luego todos participan. -Todo el grupo está sentado y la profesora comienza la actividad cantando la canción. Hará movimientos rítmicos diferentes y variados. -Al final señala a alguien que pasará por debajo de las piernas de quien hace de cabeza arrastrándose hacia atrás por debajo de todas las que ya hayan formado la cola nueva de la serpiente. -Para que no tengan que esperar demasiado podemos señalar a dos o más niñas en cada ocasión.</p> <p style="text-align: center;">(1) Soy una serpiente que anda por el bosque buscando una parte de su cola ¿Quiere ser usted una parte de mi cola?</p>	

CIERRE	<p>- Se les pregunta: ¿Cómo se sintieron ?, ¿Qué dificultades tuvieron y como lo superaron?</p> <p>Realizamos el siguiente compromiso: Buscaremos la forma de jugar todos juntos sin dejar a nadie fuera y sin señalar a quien se equivoca.</p>	
---------------	--	--

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 07

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA:	: N.º 081 “Simón Bolívar”
1.2. AULA	: “Caritas Felices” 5 años
1.3. DURACIÓN	: 20 a 25 minutos
1.4. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	: “ARMAMOS UNA TORRE”
1.5. ÁREA	: PERSONAL SOCIAL

II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	RECURSOS
CONSTRUYE SU IDENTIDAD.	<ul style="list-style-type: none"> • Se valora a sí mismo. • Autorregula sus emociones. 	<ul style="list-style-type: none"> • Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales e identifica las causas que las originan. Reconoce las emociones de los demás, y muestra su simpatía, desacuerdo o preocupación. 	Objetos varios del aula.
CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN.	<ul style="list-style-type: none"> • Interactúa con todas las personas. • Construye normas, y asume acuerdos y leyes. • Participa en acciones que promueven el bienestar común. 	<ul style="list-style-type: none"> • Participa en la construcción colectiva de acuerdos y normas basadas en el respeto y el bienestar de todos considerando las situaciones que afectan o incomodan a todo el grupo. Muestra en las actividades que realiza comportamientos de acuerdo con las normas de convivencia asumidos. 	

PROCESOS	INTENSIÓN PEDAGÓGICA	TIEMPO
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> - Reunidos en asamblea motivamos a los niños y las niñas a observar en un texto de la biblioteca donde están algunas maravillas del mundo y al llegar a la torre Eiffel, preguntaré ¿Cómo se llama?, ¿Qué tamaño será?, ¿Con cuántas personas habrán construido esa torre? ¿Será posible que podamos construir nuestra propia torre? Les contamos la historia de esa torre, luego. -Se les presenta el nombre de la actividad: El día de hoy jugaremos a “La torre”. 	20’ a 25’
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> -Primero escuchan las reglas del juego y luego todos participan. -Preguntamos a los niños y las niñas si saben que es una torre. -Se motiva a que por equipos todos armen una sola torre. -Cada niña y niño, uno por uno pondrá una cosa del aula encima de otra hasta construir la torre. -Luego cada uno desmontará la torre con cuidado y devolviendo cada objeto a su lugar de origen. 	
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> - Se les pregunta: ¿Cómo se sintieron ?, ¿Qué dificultades tuvieron y como lo superaron? Realizamos el siguiente compromiso: Buscaremos la forma de jugar todos juntos sin dejar a nadie fuera y sin señalar a quien se equivoca. 	

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 08

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA:	N° 081 “Simón Bolívar”
1.2. AULA	: “Caritas Felices” 5 años
1.3. DURACIÓN	: 20 a 25 minutos
1.4. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	: “SILLAS MUSICALES”
1.5. AREA	: PERSONAL SOCIAL

II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	RECURSOS
<p>CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Interactúa con todas las personas. • Construye normas, y asume acuerdos y leyes. • Participa en acciones que promueven el bienestar común. 	<ul style="list-style-type: none"> • Participa en la construcción colectiva de acuerdos y normas basadas en el respeto y el bienestar de todos considerando las situaciones que afectan o incomodan a todo el grupo. Muestra en las actividades que realiza comportamientos de acuerdo con las normas de convivencia asumidos. 	<p>Sillas y música.</p>
<p>SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende su cuerpo. • Se expresa corporalmente. 	<ul style="list-style-type: none"> • Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal que requieren mayor precisión. Lo hace en diferentes situaciones cotidianas, de juego o de representación gráfico-plástica, ajustándose a los límites espaciales y a las características de los objetos, materiales y/o herramientas que utilizan, según sus necesidades, intereses y posibilidades. 	

III. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

PROCESOS	INTENSIÓN PEDAGÓGICA	TIEMPO
<p>INICIO</p>	<p>-Reunidos en asamblea motivamos a los niños y las niñas recordando sobre los juegos cooperativos que hemos estado desarrollando, luego les pregunto ¿Creen que con el juego de las sillas ninguno perdería?</p> <p>-Se les presenta el nombre de la actividad: El día de hoy jugaremos a “Las sillas musicales cooperativas”.</p>	<p>20’ a 25’</p>

<p>DESARROLLO</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Primero escuchan las reglas del juego y luego todos participan. - Colocamos las sillas en círculo mirando hacia el exterior. Habrá tantas sillas como personas participantes. - Todos cantamos una canción conocida por el grupo bailando alrededor. Cuando acaba la canción, cada uno se sienta en una silla. Lo repetimos varias veces mientras disfrutemos sentándonos en las sillas y comentando los posibles conflictos que surgen. - Después, cada vez que acaba la canción se va quitando alguna silla. Les pedimos que todas se sienten en las sillas que van quedando. Nadie es eliminado. Cuando alguien se queda sin silla, pide permiso para sentarse en las rodillas o al lado de otra niña. Se ayudan a sentarse unas sobre otras. - Lo podemos trabajar por equipos primero de niñas luego de niños o viceversa. 	
<p>CIERRE</p>	<p>Reflexión: ¿Quién quiere comentar algo? ¿Qué les ha parecido? ¿Qué sensaciones tuvieron? ¿Tuvieron alguna dificultad? ¿Quién se ha sentido bien con el juego? ¿Qué cosas les han gustado más? ¿Alguna se ha sentido incómoda? ¿Qué le ha hecho sentir así? ¿Alguien se ha hecho daño? ¿Qué podemos hacer para jugar bien a este juego? ¿A quién le gusta ser el primero en sentarse? ¿Qué pasa cuando te quedas sin silla? ¿Y cuando estás sentada y ves que alguien no tiene silla? ¿Cómo se organizaron para estar todos sentados? ¿En casa tenéis sillas para todas las personas? ¿Qué hacen cuando van a un sitio donde no hay sillas para todas? ¿Les gusta compartir cosas? ¿Qué cosas compartiste alguna vez? ¿Con quién compartes cosas más frecuentemente? ¿Cuándo necesitas algo qué haces o dices? Cuándo ves a alguien que necesita algo ¿qué haces?</p>	

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 09

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA:	N° 081 “Simón Bolívar”
1.2. AULA	: “Caritas Felices” 5 años
1.3. DURACIÓN	: 20 a 25 minutos
1.4. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	: “LAS ABEJAS ”
1.5. ÁREA	: PERSONAL SOCIAL

II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	RECURSOS
CONSTRUYE SU IDENTIDAD.	<ul style="list-style-type: none"> • Se valora a sí mismo. • Autorregula sus emociones. 	<ul style="list-style-type: none"> • Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales e identifica las causas que las originan. Reconoce las emociones de los demás, y muestra su simpatía, desacuerdo o preocupación. 	Cuento de “la abeja haragana”
CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN.	<ul style="list-style-type: none"> • Interactúa con todas las personas. • Construye normas, y asume acuerdos y leyes. • Participa en acciones que promueven el bienestar común. 	<ul style="list-style-type: none"> • Participa en la construcción colectiva de acuerdos y normas basadas en el respeto y el bienestar de todos considerando las situaciones que afectan o incomodan a todo el grupo. Muestra en las actividades que realiza comportamientos de acuerdo con las normas de convivencia asumidos. 	Diversos objetos del aula.

III. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

PROCESOS	INTENSIÓN PEDAGÓGICA	TIEMPO
INICIO	<p>-Nos reunidos en asamblea se motiva a los niños y las niñas a escuchar el cuento de “La abeja haragana”. Había una abeja muy haragana que se pasaba todo el día perdiendo el tiempo, mirándose al espejo y paseando, no recogía el néctar para el invierno como sus compañeras y cuando llegó el invierno no tenía que comer y sus amigas que trabajaron si tenían.</p> <p>Se pregunta ¿Les gustó el cuento? ¿conocen abejas?, ¿Qué sonido hacen?, ¿Cómo cual abejitas quisieran ser como las haraganas o como las trabajadoras?</p> <p>-Se presenta el nombre de la actividad: El día de hoy jugaremos a “Las abejas”.</p>	20’ a 25’

<p>DESARROLLO</p>	<p>-Escuchan las reglas del juego y luego todos participan. -Se le invita a algunos niños y niñas a salir del salón, y otros participantes se quedarán en el aula y eligen un objeto para esconder: que puede ser un juguete, una prenda de vestir, o cualquier objeto del aula -Cuando regresan al salón el niño o niña que salió, todo el grupo imitará el ruido de las abejas: «bzzz, bzzz...», aumentando la intensidad si el niño que estuvo fuera se aproxima al objeto seleccionado y disminuyendo si se aleja de él. -Cuando se adivine dónde está el objeto, nuevamente se repetirá el juego con otros niños.</p>	
<p>CIERRE</p>	<p>- Se les pregunta: ¿Les gustó el juego? ¿Cómo se sintieron ?, ¿Qué dificultades tuvieron y como lo superaron? Realizamos el siguiente compromiso: Buscaremos la forma de jugar todos juntos sin dejar a nadie fuera y sin señalar a quien se equivoca.</p>	

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 10

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA:	N° 081 “Simón Bolívar
1.2. AULA	: “Caritas Felices” 5 años
1.3. DURACIÓN	: 20 a 25 minutos
1.4. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	: “ARMAMOS ROMPECABEZAS”
1.5. ÁREA	: PERSONAL SOCIAL

II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	RECURSOS
SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD.	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende su cuerpo. • Se expresa corporalmente. 	<ul style="list-style-type: none"> • Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo manual y óculo-podal que requieren mayor precisión. Lo hace en diferentes situaciones cotidianas, de juego o de representación gráfico-plástica, ajustándose a los límites espaciales y a las características de los objetos, materiales y/o herramientas que utilizan, según sus necesidades, intereses y posibilidades. 	Rompecabezas gigantes MINEDU.
CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN.	<ul style="list-style-type: none"> • Interactúa con todas las personas. • Construye normas, y asume acuerdos y leyes. • Participa en acciones que promueven el bienestar común. 	<ul style="list-style-type: none"> • Participa en la construcción colectiva de acuerdos y normas basadas en el respeto y el bienestar de todos considerando las situaciones que afectan o incomodan a todo el grupo. Muestra en las actividades que realiza comportamientos de acuerdo con las normas de convivencia asumidos. 	

III. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

PROCESOS	INTENSIÓN PEDAGÓGICA	TIEMPO
INICIO	Nos reunimos en asamblea formando una ronda, los motivamos mostrándoles maletines con varias piezas de rompecabezas. Se menciona el nombre de la actividad: “Armamos rompecabezas”.	20’ a 25’

DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none">-Escuchan las reglas del juego y luego todos participan- Por grupos se reparte un maletín con piezas grandes de un rompecabezas.-Se los motiva a poder armarlo ayudándose entre todos.-Se ponen de acuerdo para lograr el objetivo.	
CIERRE	<p>- Se hace preguntas: ¿Cómo se sintieron ?, ¿Qué dificultades tuvieron y como lo superaron?</p> <p>Realizamos el siguiente compromiso: Buscaremos la forma de jugar todos juntos sin dejar a nadie fuera y sin señalar a quien se equivoca.</p>	

. Anexo 5: Constancias.

FORMATO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO - DIRECTOR DE INSTITUCIÓN

Por medio del presente confirmo mi consentimiento para que los miembros de la institución a mi cargo participen en la investigación denominada: Juego cooperativo en la mejora de las habilidades sociales en estudiantes de 5 años de una Institución Educativa de Cajamarca, 2022.

Se me ha explicado que la participación de mis alumnos consistirá en lo siguiente:

Se les observará antes y después a los dos grupos de estudio, luego a un grupo aplicará su programa de juegos cooperativos y recogerá sus observaciones a través de una escala valorativa, pero todo lo que diga a los investigadores, será confidencial.

Durante el desarrollo del presente programa se les pedirá participar en una serie de juegos cooperativos para mejorar la variable de las Habilidades Sociales según sean los objetivos del estudio.

Entiendo que las personas a mi cargo deberán responder con la verdad y que la información que brinden debe ser confidencial. Así mismo, de ser público el presente estudio, se salvaguardará el nombre de la institución a mi cargo, salvo consentimiento expreso de mi representada.

Acepto voluntariamente que mi institución participe en esta investigación, comprendo que cosas se van a hacer durante la misma. Igualmente, que tanto la persona a mi cargo como yo, podemos elegir no participar y que podemos retirarnos del estudio cuando alguno de los dos lo decida. Del mismo modo, comprendo que los alumnos tienen derecho a negarse a participar de la investigación, aunque yo haya dado mi consentimiento.


MINISTERIO DE EDUCACIÓN
GOBIERNO REGIONAL CAJAMARCA
DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN
Karen Lopez
Mg. Karen Sigrid Lopez Vargas
DIRECTORA
I.E.I. N° 81 SIMÓN BOLÍVAR
Karen Sigrid Lopez Vargas.
DIRECTORA

Cajamarca, 11 de abril de 2022

CONSTANCIA DE HABER REALIZADO INVESTIGAIÓN EN UNA INSTITUCIÓN

Conste por el presente documento, que la alumna Sheila Esther Farfán Cedrón de Castillo, perteneciente al III Ciclo de la Escuela de Posgrado del Programa Académico de Maestría en Psicología Educativa, ha realizado la investigación denominada: Juego cooperativo en la mejora de las habilidades sociales en estudiantes de 5 años de una Institución Educativa de Cajamarca, 2022; en el periodo comprendido entre abril y junio conduciéndose con propiedad y conforme a lo establecido en el reglamento de investigación de la Universidad César Vallejo.

Se expide la presente a solicitud de la parte interesada para los fines que estime conveniente,

Cajamarca, 27 de junio de 2022



Karen Sigrid López Vargas.
DIRECTORA

Prueba de Kolmogorov-Smirnov para una muestra

	EXP_PRETE ST	EXP_POSTE ST	CON_PRETE ST	CON_POST EST
N	23	23	23	23
Parámetros normales ^{a,b}				
Media	26,5217	44,5217	30,9130	34,0870
Desviación típica	7,58509	6,74786	3,39670	5,40129
Diferencias más extremas				
Absoluta	,375	,479	,495	,449
Positiva	,243	,303	,374	,449
Negativa	-,375	-,479	-,495	-,284
Z de Kolmogorov-Smirnov	1,797	2,300	2,374	2,155
Sig. asintót. (bilateral)	,003	,000	,000	,000

- a. La distribución de contraste es la Normal.
- b. Se han calculado a partir de los datos.

Para verificar la normalidad de los datos se hizo la prueba **Kolmogorov-Smirnov** donde se visualiza que:

Ho: Variable Normal

H1: Variable no Normal

Variable	P alfa	Decisión	Conclusión
EXP_PRETEST	0.003 < 0.01	Se rechaza la Ho	no Normal
EXP_POSTEST	0.000 < 0.01	Se rechaza la Ho	no Normal
CON_PRETEST	0.000 < 0.01	Se rechaza la Ho	no Normal
CON_POSTEST	0.000 < 0.01	Se rechaza la Ho	no Normal

Como la Distribución es **no Normal** en todos los casos, entonces utilizaremos la **prueba Wilcoxon** de muestras pareadas.



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**ESCUELA DE POSGRADO
MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA**

Declaratoria de Autenticidad del Asesor

Yo, DARWIN RICHARD MERINO HIDALGO, docente de la ESCUELA DE POSGRADO MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - TRUJILLO, asesor de Tesis titulada: "Juego cooperativo en la mejora de las habilidades sociales en estudiantes de 5 años de una Institución Educativa de Cajamarca, 2022", cuyo autor es FARFAN CEDRON DE CASTILLO SHEILA ESTHER, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 16.00%, verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin, el cual ha sido realizado sin filtros, ni exclusiones.

He revisado dicho reporte y concluyo que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio. A mi leal saber y entender la Tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad César Vallejo.

En tal sentido, asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la Universidad César Vallejo.

TRUJILLO, 10 de Setiembre del 2022

Apellidos y Nombres del Asesor:	Firma
DARWIN RICHARD MERINO HIDALGO DNI: 18143841 ORCID: 0000-0001-9213-0475	Firmado electrónicamente por: DMERINOH el 15-09- 2022 10:02:06

Código documento Trilce: TRI - 0427907