



Programa juegos cooperativos en el desarrollo de las  
Habilidades sociales en niños de 4 años de la IEI.157 Virgen del  
Carmen, Ventanilla, 2017

**TESIS PARA OBTENER GRADO ACADEMICO DE:**

Maestra en psicología educativa

**AUTOR**

Br. Yamaly Inés Yoshara Trinidad Barrenechea

**ASESOR**

Mg. Nolberto Leyva Aguilar

**SECCION**

Educación e Idiomas

**LINEA DE INVESTIGACIÓN**

Atención integral del infante, niño, y adolescente

PERÚ - 2018

.....

Dr. Cesar Del Castillo Talledo

Presidente

.....

Dr. Antonio Lip Licham

Secretario

.....

Mgtr.Nolberto Leyva Aguilar

Vocal

Dedico con mucho afecto la presente investigación a mis padres, a mi hija Bryanna, y a mi esposo, quienes son fuente de mi inspiración porque gracias a su infinito apoyo he podido continuar con este informe.

Agradezco  
profundamente a mi Dios  
todo poderoso quien con  
su infinita misericordia  
me dio su bendición para  
culminar  
satisfactoriamente con la  
presente investigación  
asimismo a toda mi  
familia por brindarme su  
apoyo constante durante  
este proceso.

## **Declaración de Autoría**

Yo, Yamaly Ines Yoshara Trinidad Barrenechea, estudiante de la Escuela de Postgrado, Maestría en Psicología Educativa de la Universidad César Vallejo, Sede Lima; declaro el trabajo académico titulado “Programa juegos cooperativos en el desarrollo de las Habilidades sociales en niños de 4 años de la IEI.157 Virgen del Carmen, Ventanilla, 2017”, presentada, en 70 folios para la obtención del grado académico de Magister en Psicología educativa, es de mi autoría.

Por tanto, declaro lo siguiente:

- He mencionado todas las fuentes empleadas en el presente trabajo de investigación, identificando correctamente toda cita textual o de paráfrasis proveniente de otras fuentes, de acuerdo con lo establecido por las normas de elaboración de trabajos académicos.
- No he utilizado ninguna otra fuente distinta de aquellas expresamente señaladas en este trabajo.
- Este trabajo de investigación no ha sido previamente presentado completa ni parcialmente para la obtención de otro grado académico o título profesional.
- Soy consciente de que mi trabajo puede ser revisado electrónicamente en búsqueda de plagios.
- De encontrar uso de material intelectual ajeno sin el debido reconocimiento de su fuente o autor, me someto a las sanciones que determinen el procedimiento disciplinario.

Lima, 03 de junio del 2017

---

**Br. Yamaly Trinidad Barrenechea**

DNI: 46327285

## **PRESENTACION**

Señores miembros del Jurado:

En cumplimiento del Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad César Vallejo presento ante ustedes la Tesis titulada “programa juegos cooperativos para el desarrollo de las habilidades sociales en niños de 4 años de la IEI 157 “Virgen del Carmen”, la misma que someto a vuestra consideración y espero que cumpla con los requisitos de aprobación para obtener el grado de magister en psicología educativa.

---

Trinidad Barrenechea Yamaly

DNI: 46327285

## RESUMEN

La presente investigación es de tipo aplicativo de enfoque cuantitativo, con diseño cuasi experimental, el cual tuvo por objetivo determinar la influencia de los juegos cooperativos en las habilidades sociales en niños y niñas de 4 años de la IE, 157, Virgen del Carmen donde se ha aplicado un programa cuya creación es de Yamaly Trinidad Barrenechea, la muestra estuvo conformada por 60 niños de 4 años de la mencionada institución. Para ello, se evaluó las habilidades sociales en sus dimensiones, básicas, avanzadas, relacionados sentimientos, alternativas a la agresión, para hacer frente al estrés, habilidades de planificación. Esta investigación ofrece aportes a nivel teórico, ya que realiza un estudio de las diferentes conceptualizaciones del juego, profundizando sobre el juego cooperativo y la evolución del concepto a lo largo de los años. Este acercamiento teórico permite conocer qué habilidades sociales son promovidas por el juego cooperativo, lo que posteriormente sirvió de sustento a la aplicación de un programa de juegos cooperativos para el desarrollo de habilidades sociales aplicadas a nivel práctico. A nivel metodológico esta investigación, organiza, propone y establece un programa de juegos, al respecto se presenta la metodología, el rol del educando y del educador así como sus lineamientos de acción. Para concluir con los aportes de esta investigación, a nivel práctico, se aplicó a dos grupos de niños una selección de juegos cooperativos que se orienten al incremento de las habilidades sociales y se logró un mejor desarrollo de las habilidades sociales, las cuales repercuten en la relación entre el grupo. Este estudio tiene objetivos: • Vincular el juego cooperativo con el desarrollo de las habilidades sociales necesarias para la edad de 4 años • Conocer los resultados de la aplicación de un programa Conocer los resultados de la aplicación de un programa de juegos cooperativos orientados al desarrollo de habilidades sociales. La presente investigación se ha organizado en tres partes. En la primera se presenta la introducción, En la segunda parte aborda la aproximación teórica del juego, los diferentes tipos de juego, explicando las características del juego cooperativo y el vínculo con las habilidades sociales. Asimismo, en este capítulo se hace una breve descripción del juego cooperativo en niños de 4 años y cómo este promueve algunas habilidades sociales. Todo ello se realizó para obtener respuestas a un problema identificado

## ABSTRAC

The present research is a quantitative quasi experimental type, in which the objective was to determine the influence of the cooperative games on the social skills in children of 4 years of EI, 157, Virgen del Carmen. The sample consisted of 60 children from 4 years of the mentioned institution. To do this, we evaluated social skills in their dimensions, basic, advanced, related feelings, alternatives to aggression, to deal with stress, planning skills. This research offers contributions at a theoretical level, as it performs a study of the different conceptualizations of the game, deepening on the cooperative game and the evolution of the concept over the years. This theoretical approach allows to know what social skills are promoted by the cooperative game, which later served as support for the application of a program of cooperative games for the development of social skills applied at a practical level. At the methodological level, this research organizes, proposes and establishes a game program. In this respect I present the methodology, the role of the educator and the educator as well as their guidelines for action. To conclude with the contributions of this research, at a practical level, a selection of cooperative games that aimed at increasing social skills were applied to two groups of children and a better development of social skills was achieved, which have an impact on the Relationship between the group. This study aims to:

- Link cooperative play with the development of social skills necessary for the age of 4 years.
- Know What social skills are needed in cooperative play in 4-year-olds?
- Know the results of the application of a program

Know the results of the application of a program of cooperative games oriented to the development of social skills. This research has been organized in three parts. In the first part, the introduction is presented. In the second part the theoretical approach of the game, the different types of game, explaining the characteristics of the cooperative game and the link with the social skills. Also, this chapter gives a brief description of the cooperative play in 4-year-olds and how it promotes some social skills. All this was done to obtain answers to an identified problem



## Índice

Caratula	i
Página del Jurado	li
Dedicatoria	iii
Agradecimiento	iv
Declaratoria de autenticidad	v
Presentación	vi
Índice	vii
Índice de tablas	ix
Índice de figuras	x
Resumen	xi
Abstract	xii
<b>Introducción</b>	
1.1. Antecedentes	12
1.2. Fundamentación científica, técnica o humanística	16
1.3. Justificación	32
1.4. Problema	34
1.5. Hipótesis	35
1.6. Objetivos	36
<b>Marco metodológico</b>	
2.1 Variables	38
2.2 Operacionalización de variables	37
2.3 Metodología	38
2.4 Tipos de estudio	39
2.5 Diseño	40
2.6 Población, muestra y muestreo	41
2.7 Técnicas e instrumentos de recolección de datos	42
2.8 Métodos de análisis de datos	45
2.9 Aspectos éticos	46
<b>III. Resultados</b>	47

<b>IV. Discusión</b>	57
<b>V. Conclusiones</b>	60
<b>VI. Recomendaciones</b>	62
<b>VII. Referencias Bibliográficas</b>	64

Apéndice A. Matriz de consistencia

Apéndice B Instrumento que mide las Psicomotricidad

Apéndice C Validez del instrumento

Apéndice D Confiabilidad del instrumento

Apéndice E. Base de datos del pretest y postest

Apéndice Programa de juegos cooperativos

## Índice de Tablas

Tabla 1.	Cronograma curricular	37
Tabla 2.	Población de estudio	41
Tabla 3.	Operacionalización de la variable dependiente	41
Tabla 4.	Selección de la población	43
Tabla 5.	Selección de la muestra	48
Tabla 6.	Estadística descriptiva habilidades básicas	55
Tabla 7.	Estadística descriptiva habilidades avanzadas	56
Tabla 8.	Estadística descriptiva habilidades sentimientos	57
Tabla 9.	Estadística descriptiva habilidades agresión	58
Tabla 10.	Estadística descriptiva habilidades estrés	59
Tabla 11.	Estadística descriptiva habilidades planificación	60
Tabla 12.	resultados de la prueba u de man Witney	61

## Índice de figuras

Figura 1	estadística descriptiva habilidades básicas	55
Figura 2	estadística descriptiva habilidades Avanzadas	56
Figura 3	estadística descriptiva habilidades relacionadas con lo sent	57
Figura 4	estadística descriptiva habilidades alternativas a la agresión	58
Figura 5	estadística descriptiva habilidades para hacer frente al estrés	59
Figura 6	estadística descriptiva habilidades para la planificación	60
Figura 7	estadística de contraste habilidades básicas	63
Figura 8	estadística de contraste habilidades avanzadas	65
Figura 9	de contraste habilidades relacionadas con los sentimientos	67
Figura 10	estadísticas de contraste habilidades alternativas a la agresión	69
Figura 11	estadísticas de contraste habilidades para hacer frente al estrés	71
Figura 12	estadísticas de contraste habilidades de planificación	73
Figura 13	estadística de contraste habilidades sociales	75

## I. INTRODUCCION

### 1.1 Antecedentes:

Internacionales:

Montes y Vega (2012). Habilidades sociales en preescolares tímidos. Facultad de psicología, universidad Nacional Autónoma de México La investigación fue realizada con la población de 6 grupos de estudiantes en edad preescolar 1A-1B-1C-, 2A-2B-P3 con un rango de 3 a 5 años. El tipo de estudio experimental, el instrumento utilizado fue el test de nominaciones socio métricas directas (Mc Candless y Marshall) 1957 con los resultados del pre – post test a nivel de significancia  $p < 0.05$ . Luego de estas comparaciones se menciona las siguientes conclusiones: Los estudiantes en su mayoría lograron socializar con sus compañeros, esta podía ser: ayudar, prestar, o recibir objetos, esperar su turno pedir por favor, dar gracias, cooperar, negociar espacios y materiales o juguetes en caso de no resolver el conflicto después de varios intentos acudían a la maestra a otras niños para que los ayudara. Como conclusión en general es de suma importancia lograr las habilidades sociales para el desarrollo e interacción con el ámbito familiar y social.

García y Rubio (2012). El juego y las relaciones sociales en niños de edad preescolar, para obtener la licenciatura en psicología de la universidad Michoacana de San Nicolás de Hidalgo – México. La siguiente investigación se realizó con un tipo de investigación cualitativo (indagación sobre el tipo de comportamiento humano de manera más profunda) siguiendo el método fenomenológico con una intervención tipo taller, participaron 21 niños de una escuela pública. Las técnicas que utilizaron

fueron las entrevistas, la observación y programa de juegos llegando a la siguiente conclusión.

El análisis de los datos permite afirmar que hubo mejoras en las habilidades sociales trabajadas como: comunicación, negociación, empatía, solidaridad y respeto de límites y reglas. Los niños se volvieron atentos a la hora de escuchar, muestran claros sentimientos de solidaridad y empatía hacia otras personas, además de que respetan de formas más conscientes las reglas establecidas por la maestra, entendiéndolas como una forma que mejora la convivencia. De igual manera reconocen la importancia que tienen la comunicación dentro de la negociación evitando situaciones de enojo o violencia para obtener lo que se desea.

Urizar (2010) *Influencia del juego cooperativo para mejorar las habilidades sociales en niños del nivel de transición del Jardín Infantil y Sala Cuna The, Chile*. Investigación de tipo cuantitativa cuasi- experimental. Las conclusiones a las que se han llegado es que de la realización de este trabajo se ha llegado a conocer un poco más acerca de tema del juego cooperativo. se ha observado que el programa juegos cooperativos influye significativamente en el desarrollo de las habilidades sociales. En la dimensión para hacer frente al estrés se observa como resultados  $z = 3,012$  Se destaca que es un tema de gran importancia en relación a la educación preescolar, ya que por medio del juego cooperativo conlleva a desarrollar diversos aspectos en la población infantil, tales como la socialización entre pares.

## Antecedentes Nacionales:

Entre las investigaciones nacionales de gran importancia tenemos:

Ortecho y Quijano (2011). Programa de juegos cooperativos para mejorar el desarrollo social de los niños de 4 años del J.N. 207 “Alfredo Pinillos Goicochea”. Trujillo. Luego de haber realizado la discusión de resultados correspondientes de la presente investigación; se llega a las siguientes conclusiones: las Habilidades sociales Básicas, desarrollaron mejor después de la aplicación del programa con un 75% de logro en la aplicación del pos test. Por lo tanto se establece que los juegos cooperativos ayudan a mejorar el desarrollo de las habilidades.

Alfredo Pinillos Goicochea de la ciudad de Trujillo en el año 2011 con un nivel de significancia de 5.18 según prueba T student, los resultados del pre test de los niños y niñas del grupo experimental y grupo control son similares, logrando un puntaje promedio de 16.4 y 15.3 respectivamente, los niños y niñas del grupo experimental mejoraron su desarrollo social con una diferencia de 13.1 entre el test y post test. Según los indicadores del instrumento lograron mejor desempeño en los indicadores de actitudes sociales e identidad personal y autonomía logrando una diferencia de 4.6 en ambos en menor proporción lograron una diferencia de 3.9 en el indicador de relaciones de convivencia democrática. Las niñas en el pre test obtuvieron 20.4 puntos y en el post test 32 puntos, los niños en el pre test obtuvieron 13.8 puntos y en el post test 27.9 puntos. Lo cual determina que tanto en el pre test como el post test, las niñas lograron un mejor desarrollo social.

Camacho (2012). El juego cooperativo como promotor de habilidades sociales en niñas de 5 años. Lima. El juego cooperativo brinda determinados espacios a las estudiantes para practicar las habilidades sociales. La investigación se llevó a cabo realizando la selección de cinco tipos de actividades lúdicas, en las cuales se observó que los niños empezaron a manejar de otra manera sus habilidades

sociales, sobre todo aquellas que están ligadas alternativas a la agresión al compañero.

Bardales, (2006), después de aplicar el siguiente programa Juegos cooperativos en el desarrollo de las habilidades sociales, después de la exhaustiva investigación se sabe que el juego cooperativo sí tiene efectos en las habilidades sociales, el cual ha permitido que el niño interactúe con sus pares de forma más frecuente, sin la necesidad de establecer muchas reglas durante las actividades, en las habilidades sociales para hacer frente al estrés se ha evidenciado que el logro a sido mayor respecto a las demás habilidades, obteniendo un 66 % de logro.

Pinillos .A (2011) *“programa de juegos cooperativos para mejorar el desarrollo social de los niños de 4 años de la IEI 207”* de la ciudad de Trujillo, investigación de tipo cuantitativo, de diseño cuasi-experimental, después de aplicar el programa se llegó a las siguientes conclusiones: después de haber realizado la investigación del programa juegos cooperativos permitió el desarrollo de las habilidades sociales básicas, así como también las habilidades para hacer frente al estrés los cuales predominaron en la aplicación del programa. Para ello se consideró tomar en cuenta



seis dimensiones los cuales también se notaron mejoras en el desarrollo de cada una.

## **1.2 Fundamentación científica**

### **1.2.1 El programa de juegos cooperativos:**

#### **Definición de juegos**

Hiuzinga, (1998) El juego es una actividad libre que permite al ser humano el desarrollo de sus límites temporales y El juego tiene una gran relevancia especialmente en las primeras etapas del ciclo vital de la persona (infancia y adolescencia), ya que constituye una fuente de preparación para la vida adulta se trata de una necesidad básica del ser humano, una necesidad que hay que cubrir, como fuente de placer, comunicación, diversión, relación y transformación social.

Delgado, (2011), el juego es una actividad propia del ser humano, una conducta característica de todos los tiempos, edades y culturas. Incluso es posible observar esa misma conducta en algunos animales mamíferos. Para el ser humano el juego es sumamente importante, especialmente en lo que se refiere a su esfera social, ya que el juego nos permite ensayar conductas sociales sin consecuencia

### **Teorías sobre el juego**

#### **Teoría fisiológica**

Según Spencer (1995), no es necesario que el hombre dedique toda su energía en sus necesidades el juego le sirve para liberar o derrochar el excelente

energía, como el juego, sobre esto si es de carácter físico – motor, por lo tanto esto ayuda al correcto desarrollo de las habilidades sociales

### **Teoría psicológica**

Moritz Lazarus (1983) “También llamada de la relajación, es opuesta a la anterior, y fue sostenida por el autor”, Según su opinión, la actividad lúdica no resulta un gasto de energía, por lo contrario te permite estar activo. El juego ayuda a la relajación del cerebro, tanto, una compensación de la fatiga producida por la realización de otras actividades menos atractivas.

### **Teoría de recapitulación**

Stanley Hall (1997), También llamada antropológica o del atavismo fue defendida por el psicólogo americano se fundamentó en la teoría de Charles Darwin sobre la forma en la que evolucionan los distintos tipos de especies. Hall argumenta que existe un determinado orden en la aparición de diferentes tipos de juegos en la vida del niño.

Argumentando que el niño imita actividades de la vida de sus antepasados de tal forma que representa simbólicamente las diferentes etapas de la evolución del hombre

### **Teorías modernas.**

#### **teoria del juego cooperativos según Brow**

Brow, (1998), nos refiere que los juegos cooperativos se presentan con una posibilidad diferente, dándonos la posibilidad de sentir felicidad, alegría y placer, sin

tener la necesidad de “aplastar” al otro, por tan ofrece una posibilidad que elimina el binomio (ganadores y perdedores), que tantas dificultades genera a los niños, en más de un ocasión, por ello esto mejora as relaciones interpersonales.

Según Brow (1998) El juego es una de las actividades humanas que permiten la libertad está presente en toda sociedad y cultura. El juego permite y facilita un armonioso crecimiento de la inteligencia, de la afectividad, de la creatividad y de la sociabilidad el cual lleva a la formación correcta de la personalidad en el aspecto social y emocional, Los juegos constituyen una fuente de preparación para la vida adulta y posibilitan ensayar situaciones divertidas, conflictivas que quizá se vayan a experimentar en la vida. Gracias a la flexibilidad que presentan los juegos, éstos pueden ser utilizados con diferentes objetivos y de diversas formas, pero sin duda, todos ellos transmiten algún valor. Los juegos cooperativos son propuestas que buscan disminuir las manifestaciones de agresividad en los juegos promoviendo actitudes de sensibilización, cooperación, comunicación, respeto y solidaridad. Facilitan el encuentro con los/as demás y el acercamiento a la naturaleza. Buscan la participación de todos y todas, predominando los objetivos colectivos sobre las metas individuales.

El juego ayuda a desarrollar de forma lúdica la expresión y la comunicación en el niño/a, tanto la verbal como la gestual o corporal. Así pues, mientras se divierte, está trabajando indirectamente en aquellas facetas personales en las que presenta más dificultades. Y no olvidemos que la comunicación es un elemento necesario e imprescindible para la convivencia con los y las demás. Aquel niño que ha construido

un auto concepto elevado dentro del ambiente familiar, tendrá muchas posibilidades de éxito en su relación con el entorno. Sin embargo, un desarrollo pobre del auto concepto conllevaría una deficiencia en las relaciones sociales. Brow (1998)

### **Teoría Psicoevolutiva de Piaget**

Piaget (1976), se logra determinar en su investigación, los diferentes rangos de edad, iniciando desde la muestra tomada, esta corresponde a la etapa pre operacional que comprende de los 3 a los 7 años en el cual se pone en evidencia la inclinación por los juegos simbólicos, donde el infante desarrollo su capacidad de comunicación donde el niño representa situaciones determinadas el cual se ve evidenciado en el uso del pensamiento egocéntrico el cual le conlleva a general

conflictos donde se reflejan miedos y angustias los cuales se van evidenciando al transcurrir su edad cronológica.

“Sobre los dos año de edad se inicia el denominado juego simbólico, que hace la ficción mediante juguetes y representaciones que actúan a manera de símbolos el dominio de lo simbólico hace que el juego evolucione desde lo individual a lo colectivo, donde se comparten los símbolos, cuando alcanzamos el juego social aprendemos a jugar con otros y representar papeles” Piaget (1976)

### **Vygotski y Elkonin: La Escuela Soviética**

Vygotski (1904), En consecuencia, el juego adquiere un carácter marcadamente social. Los niños y adultos pueden aprender a dominar sus

capacidades y las normas sociales cuando juegan, al mismo tiempo, en el juego se ofrecen capacidades personales a los demás y se aprende de otros.

Para elkonin, la esencia del juego está precisamente en que muestra cómo se producen las interacciones de qué manera o forma se logra la conexión entre las personas. Por ello el juego tiene sus reglas internas y evoluciona con la edad dependiendo de las características del propio juego, de las personas y sus relaciones sociales. Para que se desarrolles de forma correcta.

## **Los juegos cooperativos**

### **Definición**

Garaigordob, (2002).el autor explica que estas actividades de juego tratan de moderar las acciones de agresividad en los participantes tratando de promover

actitudes positivas tales como: de sensibilización cooperación, organización, liderazgo, y comunicación.

Se busca que todos participen. Para que se logre ganar, todos juegan por diversión y no para superar los otros, las personas somos producto de un proceso del contacto con el otro, en la que nos enseña a valorar comportamientos que conllevan a construir o destruir, para ello el docente o facilitador debe buscar la participación de todos sin excluir a nadie.

La cooperación es una ayuda que puede ayudar a superar temores, fracasos, a solucionar problemas y conflictos; si el juego tiene presente los valores de

solidaridad y cooperación, las personas afrontaran situaciones que se presenten en la realidad.

Gairgordob, (2002). Los juegos cooperativos son aquellas actividades en las cuales cada uno de los participantes brindan y reciben la ayuda para lograr obtener resultados positivos en base a sus objetivos comunes.

Velásquez (1992), nos habla de los juegos cooperativos como actividades colectivas donde las metas de los participantes son compatibles y donde no existe oposición entre las acciones de los mismos, sino que todos buscan un objetivo común, con independencia de que desempeñen el mismo papel o papeles complementarios. Además para él, los juegos cooperativos llevan implícito el contenido Transversal de Educación para la Paz.

Giraldo,(2005) Los juegos cooperativos son aquellos en los que la diversión prima por encima del resultado en todas la ocasiones , en los que no suele existir

ganadores ni perdedores, los que no incluyen, sino que integran los que fomentan la participación de todos en los que la ayuda y la cooperación de los participantes es necesaria para superar un objetivo o reto en común.

#### Descripción del programa

Un programa es una expresión real, que permite identificar al conjunto de acciones que organizan con el propósito de mejorar las conducciones de vida en un

determinado lugar. También podemos decir que es un conjunto de actividades de comunicación y educación que se desarrollara en un periodo de tiempo determinado

### **Procedimiento del programa**

En el proceso de la aplicación del presente programa con niños de cualquier nivel es necesario implicar distintas variables constantes para lograr el encuadre metodológico. La actividad se lleva a cabo en treinta minutos durante 4 semanas, es importante implementar una variedad de juegos en el que todos los participantes puedan ser aceptados y experimentar por lo menos un grado moderado de éxito. La interacción con sus pares los motivara al disfrute, descanso diversión y el entusiasmo de superación en el desarrollo social. La experiencia se realiza en distintos días en el mismo espacio físico, el patio o el aula de psicomotricidad, un lugar grande. A continuación se presenta el cronograma de las sesiones que se aplicaran en el programa de juegos cooperativos, la elaboración es propia

Tabla N° 1 Cronograma curricular del programa juegos cooperativos

Nº	Fecha	Título del juego	Tema
01	Lunes 17 de marzo	Digo mi nombre	Identidad
02	Martes 18 de marzo	Las parejas chillonas	Interacción
03	Miércoles 19 de marzo	Las huellas	Identidad
04	Jueves 20 de marzo	Sillas cooperativas	Identidad
05	Viernes 30 de marzo	El tendero del gordito	Identidad
06	Lunes 02 de Abril	El burro tierno	Identidad
07	Martes 03 de Abril	Transportamos cosas	Identidad

08	Miércoles 04 de abril	Esta es la danza de la serpiente	Identidad
09	jueves 05 de Abril	Nos sentamos y levantamos	Identidad
10	Viernes 06 de abril	Construimos una torre	Identidad
11	Lunes 09 de abril	El trencito chucuchucu	Identidad
12	Martes 10 de abril	Me pica aquí	Identidad
13	Miércoles 11 de abril	Con el huevito para aquí y para allá.	Interacción
14	Jueves 12 de abril	Sonrisa y amor	Identidad
15	Viernes 13 de abril	La vaca lola	Identidad

### Habilidades sociales

Monjas Casares (2002). Señala que una tarea evolutiva esencial del niño es la de relacionarse adecuadamente con pares conformando vínculos interpersonales. Para ello es necesario que este incluya en su comportamiento capacidades que permitan un ajuste en su entorno próximo estas capacidades se denominan habilidades sociales y se definen como un conjunto de conductas que permiten al individuo desarrollarse en un contexto individual o interpersonal expresando



Monjas casares (2002), “son un conjunto de cogniciones, emociones, y conductas, que permiten relacionarse y convivir con otras personas de forma satisfactoria y eficaz”

Combs y Slaby (1977) “nos menciona que las habilidades sociales son aquellas en el que se desarrolla la capacidad de socialización mediante la interacción con sus pares. (p.18)

Para Aron y Milicic (1993) define a las Habilidades sociales a los comportamientos que se realizan de forma interpersonal e intrapersonal, se desarrolla en distintos contextos. Dado que hoy en día las exigencias del mundo actual son muy estrictas, en el cual se requiere la interacción y el logro de las habilidades sociales para el crecimiento real de toda una sociedad tomando en cuenta las distintas áreas de la supervivencia humana.

Por lo tanto los comportamientos sociales se aprenden a lo largo del ciclo vital, utilizando los procesos adecuados que permiten la maduración del ser humano a

nivel social. Por lo que ciertas conductas de los niños para relacionarse con sus pares, ser amable con los adultos o reaccionar agresivamente, entre otras, depende del proceso de socialización. Diferentes enfoques evolutivos coinciden en señalar que este proceso se inicia con el nacimiento del niño. Por ejemplo, desde una perspectiva conductista se han encontrado indicios de una interacción social primaria ya en los primeros meses de vida. El periodo de los tres a los cinco años es fundamental para el desarrollo de las capacidades sociales, ya que el niño vivencia y

registra una serie de situaciones que le permiten organizar su mundo social, comprender normas y prohibiciones como expresar sus propios derechos. Esto permite que el niño pueda percibirse a sí mismo y a los otros de un modo más integrado, adquiriendo una competencia social .Aron y Milicic (1993)

Monjas y González (1998) “definen las habilidades sociales infantiles como “las capacidades o destrezas específicas que se requieren para ejecutar competentemente una tarea interpersonal. Se trata de un conjunto de conductas aprendidas que le permiten al niño relacionarse con los otros de una forma efectiva y

Según Dinfocad (2004), se llama Habilidades sociales a la capacidad que tiene una persona para ejecutar una conducta de intercambio dando así resultados favorables a través de un conjunto de acciones, de esa persona hacia los demás y de los demás hacia ella.

Según Dinfocad (2004), La falta de habilidades sociales puede ser especialmente fatal en la adolescencia cuando la relación con los iguales y la transición a la vida adulta suponen exigencias y retos comunicativos. En los niños los comportamientos

cooperativos suelen ser más constantes en la medida que estas habilidades sean valoradas en su contexto más próximo.

Según (Goldstein, 1999) Citado por Muñoz (2011,18) desarrollan a tipología de las habilidades sociales las cuales pueden favorecer en su desarrollo por medio de los juegos cooperativos

Habilidades sociales básicas:

Según Goldstein (1999), En todos los grupos de niños y niñas hay alguno que experimenta dificultades para relacionarse con los demás. El cual genera una conducta aislada y egocéntrica, lo cual no es un signo positivo para llevar a cabo el trabajo en equipo , Independientemente de la edad, sexo, contexto social, actividad o situación; hay niños que de forma esporádica y puntual o bien de forma crónica, sufren y lo pasan mal o no disfrutan cuando interrelacionan con otras personas. Dadas por distintas circunatancias las cuales nos llevan También hay otros que se lo hacen pasar mal a los demás cuando se relacionan con ellos porque los menosprecian, humillan, agraden o amenazan.

1. Escuchar.
2. Formular una pregunta.

Habilidades sociales avanzadas

Según Goldstein (1999), Habiendo desarrollado las habilidades básicas, las avanzadas serán más fáciles de poder desarrollar que te ayudaran a desenvolverte de manera practica en la sociedad

1. Pide ayuda

2. estable participación
3. Seguir determinadas instrucciones
4. Disculparse.

#### Habilidades relacionadas con los sentimientos

Según Goldstein (1999), Tener habilidad para estar bien con el corazón también es parte de las relaciones sociales te ayuda a encontrarte contigo mismo recuerda que si estamos bien con nosotros mismos lo estamos con los demás pero muchas veces el no saber controlar nuestras emociones nos trae una infinidad de problemas los cuales no nos permiten el correcto crecimiento como eje fundamental de nuestra sociedad al existir problemas al expresar nuestros sentimientos e incluso en nuestra relación de parejas

1. Expresión de sentimientos
2. Comprender lo que siente e compañero
3. Enfrentarse con el enfado del otro.

#### Habilidades alternativas a la agresión

Según Goldstein (1999), En entradas anteriores hemos hablado sobre las Habilidades Sociales. Como vimos existen unas habilidades sociales básicas y otras más complejas. Cuando tengamos asumidas las más básicas podremos aprender y adoptar las complejas como por ejemplo las que son alternas a la agresión lo cual permite afianzar las relaciones con los pares

1. Comparte con el compañero
2. brinda ayuda a los demás
3. realiza consensos para llegar a un acuerdo
4. control de emociones

#### Habilidades para hacer frente al estrés

Según Goldstein (1999), En entradas anteriores hemos hablado sobre las Habilidades Sociales. Como vimos existen unas habilidades sociales básicas y otras más difíciles de abordar. Cuando tengamos asumidas las más básicas podremos aprender y adoptar las complejas.

1. demuestra deportividad después de la actividad lúdica
2. ejerce defensa sobre un compañero
3. resuelve la situación de conflicto
4. juega bajo presión

#### Habilidades de planificación:

Según Goldstein (1999), Para poder lograr la planificación es indispensable tomar decisiones e iniciativas para mantener y mejorar las relaciones y solución de conflictos.

- a. Tomar iniciativas.
- b. Tomar decisión.

### **1.2.1 Marco Conceptual**

Definición del programa juegos cooperativos:

El programa juego cooperativos es creado en base a las habilidades sociales para lograr la mejora de estas en la interacción social las cuales pueden ser promovidas en las actividades lúdicas tal como se explica e el marco teorico del presente estudio

Orlick (1986), el juego cooperativo es un juego sin ganadores ni perdedores, no se necesita usar el triunfo para sentirse logrado,. Es exactamente lo que distingue a estos juegos de los juegos de competición y de muchas actividades deportivas., el objetivo de estos juegos es lograr que se afiancen los valores para encontrar una meta en común.

Habilidades sociales:

Argyris (1965) “el autor menciona sobre las habilidades sociales como el pilar importante del comportamiento interpersonal y la percepción sobre el rol humano.” (P.39)

#### **Elementos de Habilidades Sociales**

En términos generales, se traslada la visión molar-molecular utilizada en las ciencias sociales, para analizar la concepción conductual de la habilidad social.

Las categorías molares son tipos de habilidad general como la defensa de los derechos, la habilidad heterosocial o la capacidad de actuar con eficacia en las entrevistas laborales. Se supone que cada una de estas habilidades generales

depende del nivel y de la forma de una variedad de *componentes moleculares*<sup>1</sup> de respuesta, como el contacto ocular, el volumen de la voz, o la postura. (Caballo 2007).

Este enfoque bidimensional, hace que se genere confusión al momento de evaluar los elementos de las habilidades sociales. Algunos investigadores consideran uno de los componentes sobre el otro y centran sus estudios por separado, mientras que otros, se basan en ambos componentes.

Ahora veremos, dentro de estas dos categorías antes mencionadas, como observan algunos teóricos, los elementos que integran generalmente una conducta socialmente habilidosa.

### **Según Goldstein**

Arnold Golstein, psicólogo estadounidense, en 1999 propone la siguiente clasificación de elementos de las habilidades sociales.

#### **1. Primeras habilidades sociales:**

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

#### **• 2. Habilidades sociales avanzadas**

- Pedir ayuda
-

- Participar
- Dar instrucciones
- Seguir instrucciones
- Disculparse
- Convencer a los demás

### **3. Habilidades para manejar sentimientos**

- Conocer los sentimientos propios
- Expresar los sentimientos propios
- Comprender los sentimientos de los demás
- Enfrentarse al enfado de otro
- Expresar afecto
- Resolver el miedo
- Autorrecompensarse

### **4. Habilidades alternativas a la agresión**

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

### **5. Habilidades para el manejo de estrés**

- Formular una queja
- Responder ante una queja
- Demostrar deportividad después de un juego
- Resolver la vergüenza.



- Arreglárselas cuando es dejado de lado
- Defender a un amigo
- Responder a la persuasión
- Responder al fracaso
- Enfrentarse a mensajes contradictorios
- Responder a una acusación
- Prepararse para una conversación difícil
- Hacer frente a la presión de grupo

## **6. Habilidades de planificación**

- Tomar una decisión
- Discernir sobre la causa de un problema
- Establecer un objetivo
- Determinar las propias habilidades
- Recoger información
- Resolver problemas según la importancia
- Tomar la iniciativa
- Concentrarse en una tarea

### **1.3 Justificación**

El desarrollo de habilidades sociales es la base de la integración del niño del cual puede expresar sus ideas, pensamientos y sentimientos a quienes lo rodean o entablar nuevas amistades, conocer, y comprender la experiencia de otros. El desarrollo de la habilidad social y afectiva describe la incorporación de cada niño y niña que nace en la sociedad donde vive y fomenta las relaciones humanas

Practica: La presente investigación se aplicó el programa de juegos cooperativos para el desarrollo de habilidades sociales, lo que se busca en la presente investigación es resolver el problema del bajo nivel de las habilidades

sociales en niños y niñas de la IEI, al en las busca de los resultados que tiene como principal fundamento el desarrollo eficaz de la socialización y dar a conocer el desarrollo de las habilidades sociales en niños y niñas de la etapa pre escolar y para ello investigaremos tomando en cuenta características, factores de socialización, elementos, y las categorías del proceso de socialización.

Metodológica: En el presente trabajo de investigación utilizaremos métodos procedimientos, técnicas o instrumentos que tienen validez y confiabilidad que nos lleven a obtener resultados precisos que coadyuve a contribuir con la investigación educacional, ya que esta aporta estrategias y nuevos mecanismos para trabajar las habilidades sociales en niños de inicial. Así mismo el trabajo de campo se ha realizado con el mayor cuidado para que los resultados sean los mejores. Con el fin de buscar soluciones pertinentes a problemas que si no son superados pueden acarrear dificultades en el proceso educativo a futuro.

Teórico: El presente trabajo de investigación busca mejorar y contribuir aportes teóricos en el campo educativo. Los resultados obtenidos de esta investigación podrán ser incorporados al campo educativo estaría demostrando la relación que podría existir entre las variables trabajadas las cuales son el motivo de estudio. Esta investigación será útil para las futuras investigaciones que pretendan complementar el tema tratado

Según Muñoz (2011) “el juego cooperativo considera necesariamente a las habilidades sociales los cuales son elementos, y recursos en el cual se detalla el proceso por el cual el niño aprende a internalizar las pautas y valores propios de su cultura.”(p.40)

(Elkin , 2001) Lo define el proceso en el que se pone en práctica los hábitos de una cultura, a fin de poder funcionar con ellos. El niño viene al mundo en una sociedad ya establecida y formada con un tiempo histórico en el cual se colocan, pautas establecidas y posiciones reconocidas que le preexisten y es a través de los otros que el niño aprende estos elementos del mundo social; incluyéndose de esta manera tanto el aprendizaje como la internalización de pautas y valores de un grupo social estable.

## **1.4 Problema**

### **1.4.1 Realidad problemática**

Según la OCDE(2012),(Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico) enfatiza que el rol de las habilidades sociales es ayudar a las personas a enfrentar los desafíos y que en los últimos años a nivel mundial se observa que la crítica situación en la que se encuentra la infancia en el ámbito mundial resulta sumamente compleja siendo especialmente delicadas como la marginación al infante por otro lado siendo la globalización la causa potencial que ha afectado la sociedad en conjunta la sociedad actual demanda un tipo de hombre y mujer capaz de tomar decisiones, autónomos Por dicha razón se decide investigar acerca de los juegos cooperativos por considerarse que si desde el nivel inicial se promueven valores prácticas educativas que colaboran con el proceso de los niños los valores tales como solidaridad, compañerismo, trabajo en equipo, capacidad de escucha y respeto por la palabra del otro, es probable que se formen futuros sujetos con valores.

En los últimos años en nuestro país estamos en una etapa, un auge de todo lo relacionado con las habilidades sociales, esta etapa que está lejos de ser una moda, tiene su fundamento en la pertinencia de dar respuesta a una serie de necesidades que se plantean en la educación de niños y niñas. Los educadores padres y profesores suelen preocuparse ante la aparición de conductas problemáticas en la relación social del alumnado lo que implica el desarrollo de una serie de actitudes que favorezcan la aparición de comportamientos positivos, y ante las necesidades como agentes socializadores primarios, no pueden permanecer pasivos. Por consiguiente, en el trabajo en las habilidades sociales con la infancia se trata fundamentalmente de entrenar a la familia y la escuela con el fin de desarrollar

nuevos patrones de comportamiento en los niños y las niñas que favorezcan su interacción con los demás, dando énfasis en los problemas que se identifican para dar determinadas soluciones

En la actualidad, la educación inicial es el pilar fundamental del ciudadano que queremos formar y en esta etapa educativa donde debe vivir en educando Experiencias significativas y de calidad que le proporcionen una formación integral en su desarrollo psicosocial, afectivo, psicomotor y la aprehensión de valores y actitudes para su incorporación a la sociedad de una forma adecuada.

Los juegos cooperativos y las habilidades sociales son de suma importancia porque estos en su conjunto logran desarrollar la interacción con el resto. Por un lado, en la convención acerca de los derechos del niño (1989), se establece el

derecho del juego, por otro lado, en la declaración de los derechos humanos (1948) se establece el respeto por el otro. Es por ello que frente a este desafío de construir una sociedad más justa, las instituciones educativas deben llevar a cabo la tarea de transmitir a las nuevas generaciones los saberes y experiencias que son parte del patrimonio.

Sánchez (2004) señala que, cuando se habla de habilidades sociales se hace referencia como al proceso que tiene lugar al interior de la familia a partir de la cual y por medio de las relaciones familiares el niño adquiere, comportamientos, experiencias, valoraciones propias de la sociedad en la que viven y que le predispone para incorporarse a ella. Sin embargo en el contexto nacional se habla mucho sobre la socialización es muy primordial para el niño ya que cuando este niño se convierta en joven va a ser un joven con mucha capacidad de relacionarse y entablar conversación y así aprenderá a conocer personas con mucha facilidad. Por ello, es necesario que el niño sea estimulado para su desarrollo del lenguaje desde el ámbito familiar y escolar para así propiciarle un proceso de socialización adecuado para su desarrollo integral como persona capaz de tomar sus propias decisiones para solucionar ciertas problemáticas o situaciones en la que se encuentre.

El distrito donde se encuentra el colegio es considerado una de las zonas de mayor peligro social. La violencia, juvenil, familiar y doméstica son un hecho cotidiano en la localidad. Este panorama involucra a muchos de los educandos que asisten a la referida institución, ellos se encuentran con una personalidad inadecuada y hasta un poco agresiva en otros casos demasiados tímidos, callados, temerosos, esta orientación que nos orientó a establecer como prioridad el desarrollar un

programa que nos permita fortalecer las habilidades sociales en los alumnos asimismo se observa.

En la IEI 157 “virgen del Carmen, Situado en el distrito de ventanilla después de haber aplicado el cuestionario de las habilidades sociales se observa Que los niños no están desarrollo las habilidades básicas, avanzadas, relacionadas con los sentimientos, para hacer frente al estrés, y de planificación lo cual se ha evidenciado durante el tiempo de juego, al no poder trabajar con empatía y en equipo, es por ello que se realiza esta investigación. Las características que presentan los niños de 4 años de edad de la IEI 157 el, problema de investigación son:

- a) Los niños son dependientes, son sobre protegidos por las personas adultas que los cuidan.
- b) Los niños muestran actitudes egocéntricas.
- c) Los niños se muestran tímidos y poco comunicativos.
- d) Cogen los juegos para sí solos e ignoran a sus compañeros de aula.
- e) Se inhiben de los trabajos en equipo.

Pérez (1998), asume que los juegos cooperativos pueden estimular la capacidad de resolución de conflictos. El ponerse en el lugar del otro es fundamental para saber lo que le puede estar pasando al otro. Cada una de sus preocupaciones, sus expectativas sus necesidades, para así aprender a convivir con cada una de las características distintas de los demás

Omeñaca y Ruiz (1999), Las consecuencias que conlleva el déficit en las habilidades sociales están enfocadas directamente con la baja autoestima, estados

de ánimo depresivos se puede considerar que el no lograr el desarrollo óptimo de las habilidades sociales nuestros niños tengan problemas para enfrentarse a la sociedad, puede generarse aislamiento de individuo del grupo, reacciones agresivas a causa del egocentrismo existe también una incapacidad manifiesta para establecer vínculos sociales adecuados por lo cual no podrán desenvolverse con relaciones sociales positivas, generando la dificultad para expresar deseos y opiniones en los medios más cercanos como el hogar y la escuela

#### **1.4.2 Formulación de problemas**

##### **Problema General**

¿Cuál es la influencia de la aplicación del programa juegos cooperativos en el nivel de las habilidades sociales en niños y niñas de 4 años de la IEI 157 “Virgen del Carmen”, Ventanilla Callao?

##### **Los problemas específicos:**

Problema específico 1:

¿Cuál es la influencia de la aplicación del programa juegos cooperativos” en el nivel de habilidades sociales Básicas en niños de 4 años de la IEI 157 “Virgen del Carmen”, Ventanilla Callao.

Problemas específico 2

¿Cuál es la influencia de la aplicación del programa juegos cooperativos en el nivel de habilidades sociales avanzadas en niños de 4 años de la IEI 157 “Virgen del Carmen”, Ventanilla Callao.

#### Problema específico 3

¿Cuál es la influencia de la aplicación del programa juegos cooperativos en el nivel de habilidades sociales relacionadas a los sentimientos en niños de 4 años de la IEI 157 “Virgen del Carmen”, Ventanilla Callao.

#### Problema específico 4

¿Cuál es la influencia de la aplicación del programa juegos cooperativos en el nivel de habilidades sociales Alternativas a la agresión en niños de 4 años de la IEI 157 “Virgen del Carmen”, Ventanilla Callao.

#### Problema específico 5

¿Cuál es la influencia de la aplicación del programa juegos cooperativos en el nivel de habilidades sociales para hacer frente al estrés en niños de 4 años de la IEI 157 “Virgen del Carmen”, Ventanilla Callao.

#### Problema específico 6

¿Cuál es la influencia de la aplicación del programa juegos cooperativos en el nivel de habilidades sociales de planificación en niños de 4 años de la IEI 157 “Virgen del Carmen”, Ventanilla Callao.



## 1.5 Hipótesis

### Hipótesis general

HG. La aplicación del programa juegos cooperativos influye en el nivel de habilidades sociales en niños de 4 años de la IEI 157 “Virgen del Carmen”, Ventanilla Callao.

### Hipótesis Específicas

H1. La aplicación del programa juegos cooperativos tiene una influencia positiva en el nivel de las habilidades sociales Básicas en niños de 4 años de la IEI 157 “Virgen del Carmen”, Ventanilla Callao.

H2. La aplicación del programa Juegos cooperativos tiene una influencia positiva en el nivel de las habilidades Sociales Avanzadas en niños de 4 años de la IEI 157 “Virgen del Carmen Ventanilla Callao.

H3. La aplicación del programa juegos cooperativos tiene una influencia positiva en el nivel de las habilidades sociales relacionadas con los sentimientos en niños de 4 años de la IEI 157 “Virgen del Carmen Ventanilla Callao.

H4. La aplicación del programa juegos cooperativos si tiene una influencia positiva en el nivel de las habilidades sociales alternativas a la agresión en niños de 4 años de la IEI 157 “Virgen del Carmen Ventanilla Callao.

H5 La aplicación del programa juegos cooperativos tiene una influencia positiva en el nivel de las habilidades sociales para hacer frente al estrés en niños de 4 años de la IEI 157 “Virgen del Carmen Ventanilla Callao.

H6 La aplicación del programa juegos cooperativos tiene una influencia positiva en el nivel de las habilidades sociales de planificación en niños de 4 años de la IEI 157 “Virgen del Carmen Ventanilla Callao.

## **1.6 Objetivos**

Objetivo general:

Determinar la influencia de la aplicación del programa juegos cooperativos en el nivel de las habilidades sociales en niños de 4 años de la IEI 157 “Virgen del Carmen”, Ventanilla Callao

### **Objetivos específicos**

Objetivo específico 1:

Determinar la influencia de la aplicación del programa juegos cooperativos en el nivel de las habilidades sociales Básicas en niños de 4 años de la IEI 157 “Virgen del Carmen”, Ventanilla Callao.

Objetivo específico 2.

Determinar la influencia de la aplicación del programa juegos cooperativos en el nivel de las habilidades sociales avanzadas en niños de 4 años de la IEI 157 “Virgen del Carmen”, Ventanilla Callao.

Objetivo específico 3.

Determinar la influencia de la aplicación del programa juegos cooperativos en el nivel de las habilidades sociales relacionadas a los sentimientos en niños de 4 años de la IEI 157 “Virgen del Carmen”, Ventanilla Callao.

Objetivo específico 4

Determinar la influencia de la aplicación del programa juegos cooperativos en el nivel de las habilidades sociales Alternativas a la agresión en niños de 4 años de la IEI 157 “Virgen del Carmen”, Ventanilla Callao.

#### Objetivo específico 5

Determinar la influencia de la aplicación del programa juegos cooperativos en el nivel de las habilidades para hacer frente al estrés en niños de 4 años de la IEI 157 “Virgen del Carmen”, Ventanilla Callao.

#### Objetivo específico 6

Determinar la influencia de la aplicación del programa juegos cooperativos en el nivel de las habilidades sociales de planificación en niños de 4 años de la IEI 157 “Virgen del Carmen”, Ventanilla Callao.

## **II. Marco Metodológico**

### **2.1 Variables**

Las variables a trabajar en la presente investigación son dos:

#### 2.1.2 Variable independiente:

Aplicación del programa juegos cooperativos

En presente programa está dirigido a niños de educación inicial de 4 años, cuyo objetivo es encontrar diversas estrategias que ayuden en la mejora de las habilidades sociales, en el proceso de la aplicación del presente programa con niños nivel inicial, es necesario implicar distintas variables constantes para lograr el encuadre metodológico. La actividad se lleva a cabo en treinta minutos durante 4 semanas, es importante implementar una variedad de juegos en el que todos los participantes puedan ser aceptados y experimentar por lo menos un grado moderado

de éxito. La interacción con sus pares los motivara al disfrute, descanso diversión y el entusiasmo de superación en el desarrollo social. La experiencia se realiza en distintos días en el mismo espacio físico, el patio o el aula de psicomotricidad, un lugar grande.

El programa juego cooperativos son “en los que se destaca el juego y la diversión por encima de los resultados obtenidos no existen aquellos que ganan y pierden, si no que se integran en conjunto buscando la participación de todo el grupo, trabajando en cooperación la inclinación por los juegos simbólicos, donde el infante desarrollo su capacidad de comunicación donde el niño representa situaciones determinadas el cual se ve evidenciado en el uso del pensamiento egocéntrico el cual le conlleva a general conflictos donde se reflejan miedos y angustias los cuales se van evidenciando al transcurrir su edad cronológica.

### 2.1.3 Variable dependiente:

Nivel de Habilidades sociales

Definición conceptual

Para Aron y Milicic (1993) define a las Habilidades sociales a los comportamientos que se realizan de forma interpersonal e intrapersonal, se desarrolla en distintos contextos. Dado que hoy en día las exigencias del mundo actual son muy estrictas, en el cual se requiere la interacción y el logro de las habilidades sociales para el crecimiento real de toda una sociedad tomando en cuenta las distintas áreas de la supervivencia humana

Definición operacional

El nivel de habilidades sociales de los sujetos de la muestra, con la aplicación del programa de juegos cooperativos el resultado previsto será el mejoramiento de las habilidades sociales mediante la interacción y relación con sus compañeros

expresando sus emociones, demostrando colaboración, tolerancia y afecto con sus pares.

## **2.2. Operacionalización de las variables**

En la Operacionalización de la variable se observan y reconocen cada uno de los indicadores los cuales coadyuvan al recojo de respuestas de forma directa para luego comparar los datos que nos permitirán conocer el desarrollo óptimo de la investigación” Sabino (1996; p.113)

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	NIVEL RANGO	ESCALA Y VALORES
<b>NIVEL DE HABILIDADES SOCIALES</b>	Habilidades sociales básicas	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Escuchar</li> <li>• Formular una pregunta</li> <li>• Iniciar una conversación</li> <li>• Dar las gracias</li> <li>• Exponer sus ideas</li> <li>• Presentar a otras personas</li> </ul>	<p>Ítems</p> <p>1 a 6</p>	<p>INICIO: 6 - 8</p> <p>PROC. 9 – 1</p> <p>CIERR:11- 12</p>	<p>SI : 2</p> <p>NO :1</p>
	1. habilidades Sociales Avanzadas	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pedir ayuda</li> <li>• Participar</li> <li>• Seguir instrucciones</li> <li>• Disculparse</li> <li>• Dar instrucciones</li> <li>• Seguir instrucciones</li> </ul>	<p>ítems</p> <p>7 a 12</p>	<p>INICIO: 6 - 8</p> <p>PROC. 9 – 10</p> <p>CIERR:11- 12</p>	<p>SI: 2</p> <p>NO: 1</p>

---

<p>Habilidades sociales relacionadas con los sentimientos</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Expresar los sentimientos</li> <li>• Comprender los sentimientos de los demás</li> <li>• Enfrentarse con el enfado del otro</li> <li>• Auto recompensarse</li> <li>• Respetar los sentimientos.</li> <li>• Brinda ayuda</li> </ul>	<p>Ítems 13 al 18</p>	<p>INICIO: 6 - 8 PROC: 9 - 10 CIERR: 11- 12</p>	<p>SI: 2 NO:1</p>
<p>Habilidades sociales Alternativas a la agresión</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Compartir algo</li> <li>• Ayudar a los demás</li> <li>• Negociar</li> <li>• Emplear el autocontrol</li> <li>• Pedir permiso</li> <li>• No pelear</li> <li>• Resolver problemas según su importancia.</li> <li>• Determinar sus propias habilidades</li> </ul>	<p>19 al 26</p>	<p>INICIO 5 -8 PROC: 9 -12 CIERR: 13-16</p>	<p>SI: 2 NO:1</p>
<p>Habilidades sociales para hacer frente al estrés</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Demostrar deportividad después de un juego</li> <li>• Defender a un amigo</li> <li>• Responder a una acusación</li> </ul>			<p>SI:2 NO:1</p>

---

---

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Hacer frente a las presiones de grupo</li> <li>• Resolver la vergüenza</li> <li>• Formular una queja</li> <li>• Responde al fracaso</li> <li>• Responde a una acusación.</li> </ul>	27 al 34	INICIO 5 -8 PROC: 9 -12 CIERR: 13-16
Habilidades Sociales de planificación	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tomar iniciativas</li> <li>• Tomar decisiones</li> </ul>	35 al 37	INICIO: 3 PROC: 4 -5 LOGRO: 6 SI: 2 NO:1



### 2.3 Metodología.

### 2.4 Tipo de estudio:

Valderrama (2007), El tipo de estudio es aplicada, se le denomina también activa o dinámica y se encuentra íntimamente ligada a la anterior ya que depende de sus descubrimientos y aportes teóricos. La investigación aplicada busca conocer para hacer, para actuar, para construir, para modificar; le preocupa la aplicación inmediata sobre una realidad concreta. Este tipo de investigación es la que realiza o deben realizar los egresados del pre y postgrado de las universidades para conocer la realidad social, económica, política y cultural de su ámbito y plantear soluciones concretas, reales, factibles y necesarias a los problemas determinados (p.29)

### 2.5 Diseño de investigación:

Según Hernández (2010), el diseño se refiere al plan o estrategia concebida para obtener la información deseada. La investigación se realizó bajo el diseño **cuasi experimental** de corte longitudinal, señala que la Investigación experimental es apropiada para variables que van a ser manipuladas ser manipuladas obteniendo resultados de las variables dependientes e independientes.

De dos grupos con pre test y pos test

Grupo Experimental:	01	X
Grupo Control:	03	04

Donde:

01: Pre –test

02: Post test

03: Pre test

04: Post test

X: Desarrollo del “Programa juegos cooperativos”

## 2.6 Población y muestra.

### 2.6.1 Población.

Para determinar la población del presente estudio de investigación científica se ha tomado el aporte de Carrasco (2005), menciona que la población es la suma del objeto a estudiar donde las unidades de población poseen una característica común, la cual se estudia y da origen a los datos de la investigación. En otras palabras lo que el autor menciona es que la población es el total del objeto en estudio: en este caso niños. Y estos a su vez tienen características similares como la edad, el lugar de ubicación de la institución etapa de maduración.

La población fue constituida por los 360 alumnos de los colegios del AA.HH los rosales que se ubican a los alrededores de la IEI 157 “Virgen del Carmen

Tabla N° 2 cuadro selección de población

NIVEL	SECCIONES	COLEGIOS	Nº DE ALUMNOS
INICIALES DE LOS ROSALES VENTANILLA	4 AÑOS	IEI. 125	65
		IEI. 123	35
		IEI. 155	30
		IEI.157	60
		IEI. 122	65
		75	
		TOTAL	360

### 2.6.1 Muestra:

Carrasco(2005), La muestra fue seleccionada por equivalencia inicial donde implica que los grupos son similares entre si al momento de iniciarse el experimento conformada por 65 niños 30 alumnos del aula 4 años del aula amarillo como grupo de control, y 35 alumnos del aula anaranjado como grupo experimental de la IEI 157 “Virgen del Carmen, ventanilla 2017.

<b>NIVEL</b>	<b>AULA</b>	<b>SECCION</b>	<b>Nº DE ALUMNOS</b>	
INICIAL	4	AMARILLO	MUJERES	<b>15</b>
			HOMBRES	<b>20</b>
	SUBTOTAL GRUPO CONTROL		<b>35</b>	
	4	ANARANJADO	MUJERES	<b>20</b>
			HOMBRES	<b>10</b>
	SUBTOTAL GRUPO EXPERIMENTAL		<b>30</b>	
TOTAL			<b>65</b>	

### 2.6.2 tipo de muestreo

El muestreo es no probabilístico, de tipo censal, debido a que se consideraran a todos los niños de 4 años de inicial de la población.

### 2.7 Técnica e instrumentos de recolección de datos

<b>TECNICAS</b>	<b>INSTRUMENTOS</b>
<b>Observación Directa</b>	- <b>Lista de Cotejo</b>

### 2.7.1 instrumento lista de cotejo de las habilidades sociales

El instrumento que se utilizó en el presente trabajo es la lista de cotejo de habilidades sociales para niños de 4 años de (Goldstein, 1999)

Validación y confiabilidad

#### **Validez**

Delio del Rincón (1995) citado por Valderrama y León (2009, pp.142), indica que la validez es el grado en que la medida refleja con exactitud el rasgo, características o dimensión que se pretende medir, la validez se da en diferentes grados y es necesario caracterizar el tipo de validez de la prueba.

Para la aplicación del instrumento, se realizó la validez con los expertos, Anastasi y Urbina (1998), indican que la validez tiene que ver con lo que mide la lista de cotejo, y cuán bien lo hace. Por lo tanto, los resultados indican que el instrumento es válido y por lo tanto se procedió a su aplicación.

#### **Tabla de validadores:**

Nº	Validadores	Especialidad
01	Dra. Liliana Obregón del Carpio	Dra. En educación inicial
02	Mag José Luis Llanos castilla	Mag. En educación
03	Dr. Fernando Elí Ledesma Pérez	Dr. En psicología, y Lic. En educación primaria

## Confiabilidad.

Costa (1996), El instrumento se sometió a la confiabilidad mediante el Kr 20, quienes establecen que determina la confiabilidad de instrumentos que se califican con los reactivos medidos en forma dicotómica y es un caso especial del alfa de cronbach. El nivel de confiabilidad del instrumento es de 811, nivel aceptable.

Kr 20	N de elementos
,828	37

## 2.8 Métodos de Análisis de Datos

Con el software estadístico SPSS 23 Window

## 2.9 Aspectos éticos

- Confidencialidad
- Reserva de datos obtenidos
- No difusión

## Ficha Técnica del instrumento de Medición

### De las Habilidades Sociales

- A. NOMBRE: Lista de cotejo de las habilidades sociales
- B. JUSTIFICACION: la presente lista de cotejo, tiene por finalidad evaluar de manera individual y grupal las habilidades sociales de los niños
- C. AUTOR: Yamaly trinidad Barrenechea
- D. ADMINISTRACION: Individual y grupal
- E. DURACION: 20 Minutos
- F. SUJETOS DE APLICACIÓN: estudiantes de 4 años de la IEI. N° 157 “Virgen del Carmen.
- G. PUNTUACION Y ESCALA DE CALIFICACION:
- H. El presente instrumento de medición tiene por finalidad medir el nivel de las habilidades sociales en niños de 4 años de la IEI 157 Virgen del Carmen

PUNTUACION NUMERICA	RANGO O NIVEL
1	Inicio
2	proceso
3	Logro

RANGO	PUNTUACION NUMERICA
SI	2
NO	1

DIMENSION	INDICADORES	ITEMS	RANGO	
HABILIDADES SOCIALES BASICAS	Escuchar	Escucha con atención las reglas de juego	si	No
	Formular una pregunta	Levanta la mano para formular una pregunta		
	Iniciar una conversación	Conversa con sus compañeros sobre las reglas del juego		
	Dar las gracias	Da gracias al apoyo de sus compañeros durante el juego		
	Presentarse a otras personas	Presenta una posición de escucha		
	Exponer sus ideas	Da su opinión con precisión		
HABILIDADES SOCIALES AVANZADAS	Pedir ayuda	Pide que lo ayuden cuando tiene alguna dificultad		
	Participar	Se integra al grupo con facilidad		
	Seguir instrucciones	Presta atención a		

	Disculparse	Pide disculpas a los demás, cuando hace algo malo		
	Interactuar	Participa de la actividad grupal		
	Pide Atención	Pide ser escuchado		
HABILIDADES RELACIONADAS CON LOS SENTIMIENTOS	Expresar los sentimientos	Permite que los demás conozcan lo que siente		
	Comprender los sentimientos	Intenta comprender lo que sienten los demás		
	Enfrentarse con el enfado de otro	Intenta comprender el enfado de otro niño		
	Auto premiarse	Se elogia asimismo		
	Expresión de emociones	Expresa sus sentimientos		
	Brinda ayuda	Ayuda a su compañero cuando él está triste		
HABILIDADES ALTERNATIVAS A LA AGRESION	Pedir permiso	Reconoce cuando es necesario pedir permiso		
	Compartir algo	Comparte algo que es apreciado por los demás		
	Ayudar a los demás	Ayuda a quien lo necesita		
	Negociar con los demás	Respeto la decisión y opinión de los demás		
	Emplea el auto control	Controla su carácter ante una situación de conflicto		
	Resolver los problemas según su importancia	Sugiere alternativas ante un problema		
	Tomar decisiones	Respeto las reglas de la actividad grupal		
HABILIDADES PARA HACER FRENTE AL ESTRES	Determinar las propias habilidades	Invita a su compañero a integrarse al grupo		
	Demstrar deportividad después de un juego	Expresa un cumplido a su compañero por la forma en la que ha jugado		
	Defender a un amigo	Manifiesta a los demás que se ha actuado injustamente con un amigo		
	Responder al fracaso	Comprende la razón por la cual ha fracasado		
	Hacer frente a la presión de grupo	Decide lo que quiere hacer, aun cuando los demás tiene opinión distinta		
	Crea alternativas de solución	Propone opciones para resolver un problema		
	Establece acuerdos durante la actividad	Propone sus ideas en la asamblea		
	Responder al fracaso	explica porque fracaso durante el juego		
HABILIDADES DE PLANIFICACION	Responde una acusación	se defiende ante una acusación		
	Tomar iniciativas	Toma la iniciativa en la planificación previa a una actividad		
	Tomar decisiones	Concilia posibilidades y establece un acuerdo		
	Concentrarse en una tarea	Se organiza y prepara para facilitar la ejecución de su trabajo		

## I. DIMENSIONES E ITE

LEYENDA POR DIMENSION: tabla de baremos para medir los niveles de habilidades sociales

Los niveles de las habilidades sociales son tres:

1 → significa que el niño aún no ha logrado establecer tal o cual habilidad

2 —> significa que el niño aún está en proceso de alcanzar el nivel de adecuado de las habilidades sociales

3 —> significa que el niño ha logrado desarrollar las habilidades sociales

#### DIMENSION 1: HABILIDADES BASICAS

INTERVALO	NIVEL DE LOGRO
6 - 8	INICIO
9 - 10	PROCESO
11- 12	LOGRO

#### DIMENSION: HABILIDADES AVANZADAS

INTERVALO	NIVEL DE LOGRO
6 - 8	INICIO
9 - 10	PROCESO
11- 12	LOGRO

#### HABILIDADES: RELACIONADAS A LOS SENTIMIENTOS

INTERVALO	NIVEL DE LOGRO
6 - 8	INICIO
9 - 10	PROCESO
11 - 12	LOGRO

#### HABILIDADES: ALTERNATIVAS A LA AGRESION

INTERVALO	NIVEL DE LOGRO
5 -8	INICIO
9 -12	PROCESO
13-16	LOGRO



#### HABILIDADES: PARA HACER FRENTE AL ESTRÉS

INTERVALO	NIVEL DE LOGRO
5 – 8	INICIO
9 - 12	PROCESO
13– 16	LOGRO

#### HABILIDADES DE PLANIFICACION

INTERVALO	NIVEL DE LOGRO
3	INICIO
4 – 5	PROCESO
6	LOGRO

#### HABILIDADES SOCIALES

INTERVALO	NIVEL DE LOGRO
37 – 49	INICIO
50- 62	PROCESO
63 – 74	LOGRO

### III. RESULTADOS

#### ESTADISTICA DESCRIPTIVA

Tabla Nº 6

NIVEL	BASICAS							
	GRUPO EXPERIMENTAL				GRUPO CONTROL			
	PRE TEST		POST TEST		PRE TEST		POST TEST	
	F	%	F	%	F	%	F	%
LOGRO	14	46.67	30	85.71	20	64.52	29	70.73
PROCESO	16	53.33	5	14.29	10	32.26	6	14.63
INICIO	0	0.00	0	0.00	1	3.23	6	14.63
TOTAL	30	100.00	35	100.00	31	100.00	41	100.00

#### Interpretación:

En la tabla 1 se observa que en las habilidades Básicas en el grupo experimental en el pre test 46 % de logro (14 estudiantes), mientras tanto un 53.33% Se encuentran en el nivel de proceso, (16estudiantes), para el post test en el 85.71% (30) estudiantes se encuentran en el nivel de logro, y un 14.29 se encuentran en el nivel proceso. Lo cual queda demostrado que después de la aplicación del programa se han adquirido niveles mayores en habilidades básicas.

En el grupo control se aprecia que en las habilidades sociales Básicas el 64 .52% en el pre tets (20 estudiantes se encuentran en nivel de logro, mientras tanto, un 32.26 % se encuentran en nivel de proceso, en tanto el pos test podemos observar que el 70 % se encuentran en nivel de logro mientras un 14.63. se encuentran en nivel proceso. En el cual queda demostrado que la aplicación del programa se han adquirido niveles mayores en habilidades básicas

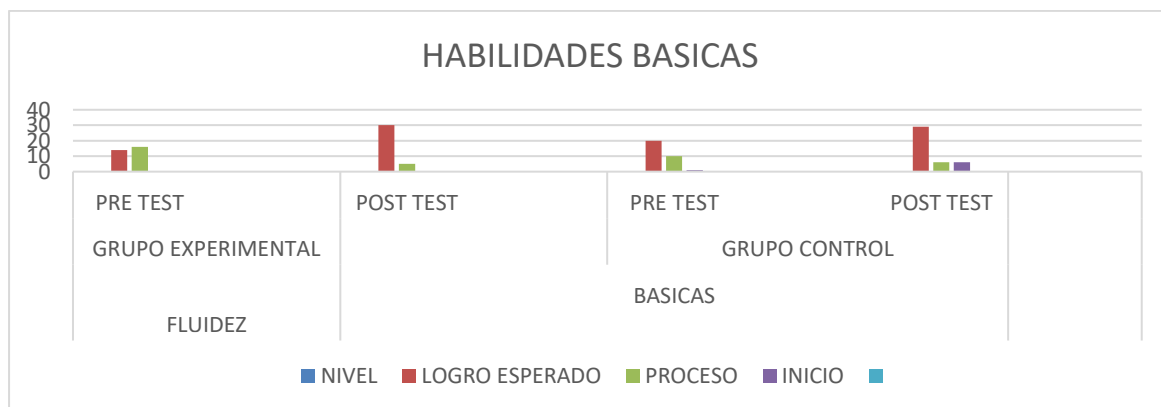


Tabla N° 7

	AVANZADAS							
	GRUPO EXPERIMENTAL				GRUPO CONTROL			
	PRE TEST		POST TEST		PRE TEST		POST TEST	
	F	%	F	%	F	%	F	%
LOGRO	9	30.00	7	23.33	5	16.67	12	40.00
PROC.	15	50.00	11	36.67	15	50.00	9	30.00
INICIO	6	20.00	12	40.00	10	33.33	9	30.00
	30	100.00	30	100.00	30	100.00	30	100.00

Interpretación :

En la tabla 2 se observa que en las habilidades avanzadas en el grupo experimental en el pre test 30 % de logro (9 estudiantes), mientras tanto un 50% se encuentran en el nivel de proceso, (15 estudiantes), y el 20% en nivel de inicio, para el post test en el 23% (7) estudiantes se encuentran en el nivel de logro, y un 36.67% (11 estudiantes) se encuentran en el nivel proceso. Lo cual queda demostrado que después de la aplicación del programa no se han adquirido niveles mayores en habilidades avanzadas.

En el grupo control se aprecia que en las habilidades sociales Avanzadas el 16.67% en el pre tests (5 estudiantes se encuentran en nivel de logro, mientras tanto, un 50 % se encuentran en nivel de proceso, y un 33.33 % (10 alumnos) se encuentran en inicio, en tanto el pos test podemos observar que el 40 % se encuentran en nivel de logro mientras un 30% se encuentran en nivel proceso, y el 30% en nivel inicio. En el cual queda demostrado que la aplicación del programa no se han adquirido niveles mayores en habilidades avanzadas

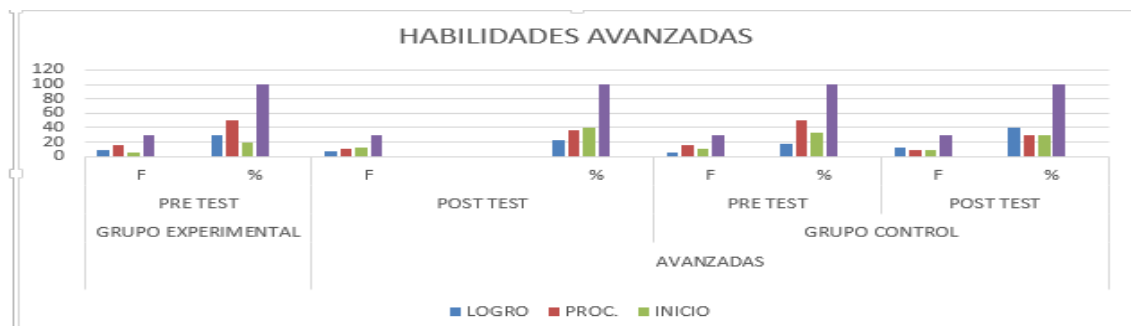


Tabla N° 8

GRUPO EXPERIMENTAL		SENTIMIENTOS				GRUPO CONTROL	
PRE TEST		POST TEST		PRE TEST		POST TEST	
F	%	F	%	F	%	F	%
22	73.33	25	83.33	23	65.71	29	82.86
8	26.67	5	16.67	7	20.00	1	2.86
0	0.00	0	0.00	5	14.29	5	14.29
30	100.00	30	100.00	35	100	35	100.00

Interpretación:

En la tabla 3 se observa que en las habilidades relacionadas a los sentimientos en el grupo experimental en el pre test 73.33 % de logro (22 estudiantes), mientras tanto un 26.67% se encuentran en el nivel de proceso, (8 estudiantes), para el post test en el 83.33% (25) estudiantes se encuentran en el nivel de logro, y un 16.67%, se encuentran en el nivel proceso, Lo cual queda demostrado que después de la aplicación del programa se han adquirido niveles mayores en habilidades básicas.

En el grupo control se aprecia que en las habilidades sociales Básicas el 65.71% en el pre test (23 estudiantes se encuentran en nivel de logro, mientras tanto, un 20 % se encuentran en nivel de proceso, en tanto en el pos test podemos observar que el 82.86 % se encuentran en nivel de logro mientras un 2.86 % se encuentran en nivel proceso así como también se observa que el 14.29% se encuentran en el nivel inicio, En el cual queda demostrado que la aplicación del programa se han adquirido niveles mayores en habilidades relacionadas a los sentimientos.

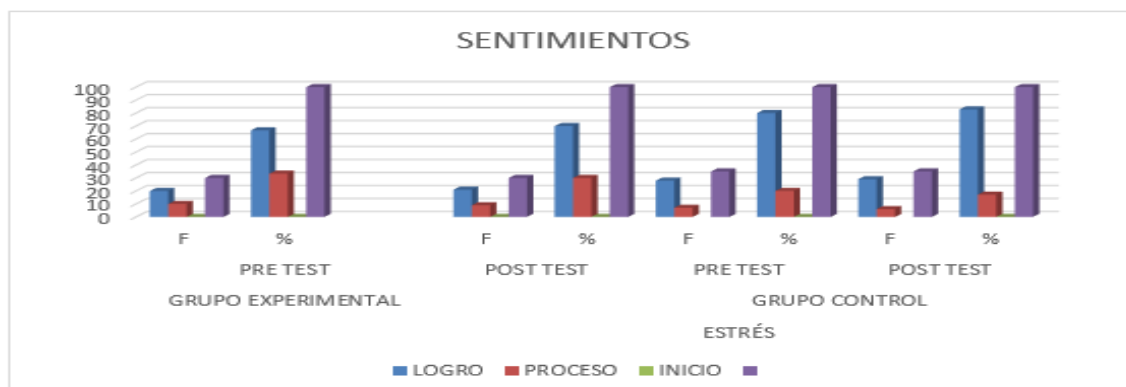


Tabla N° 9

	AGRESION							
	GRUPO EXPERIMENTAL				GRUPO CONTROL			
	PRE TEST		POST TEST		PRE TEST		POST TEST	
	F	%	F	%	F	%	F	%
LOGRO	20	66.67	21	70.00	28	80.00	29	82.86
PROCESO	10	33.33	9	30.00	7	20.00	6	17.14
INICIO	0	0.00	0	0.00		0.00		0.00
	30	100.00	30	100.00	35	100	35	100.00

Interpretación:

En la tabla 4 se observa que en las habilidades alternativas a la agresión en el grupo experimental en el pre test 66.67 % de logro (20 estudiantes), mientras tanto un 33.33% Se encuentran en el nivel de proceso, (10 estudiantes), para el post test en el 70% (21) estudiantes se encuentran en el nivel de logro, y un 30%, se encuentran en el nivel proceso , Lo cual queda demostrado que después de la aplicación del programa se han adquirido niveles mayores en habilidades básicas.

En el grupo control se aprecia que en las habilidades sociales alternativas a la agresión el 80.00 % en el pre tests (29 estudiantes se encuentran en nivel de logro, mientras tanto, un 20 % se encuentran en nivel de proceso, en tanto en el pos test podemos observar que el 82.86 % se encuentran en nivel de logro mientras un 17.14 %. se encuentran en nivel proceso En el cual queda demostrado que la aplicación del programa se han adquirido niveles mayores en habilidades alternativas a la agresion.

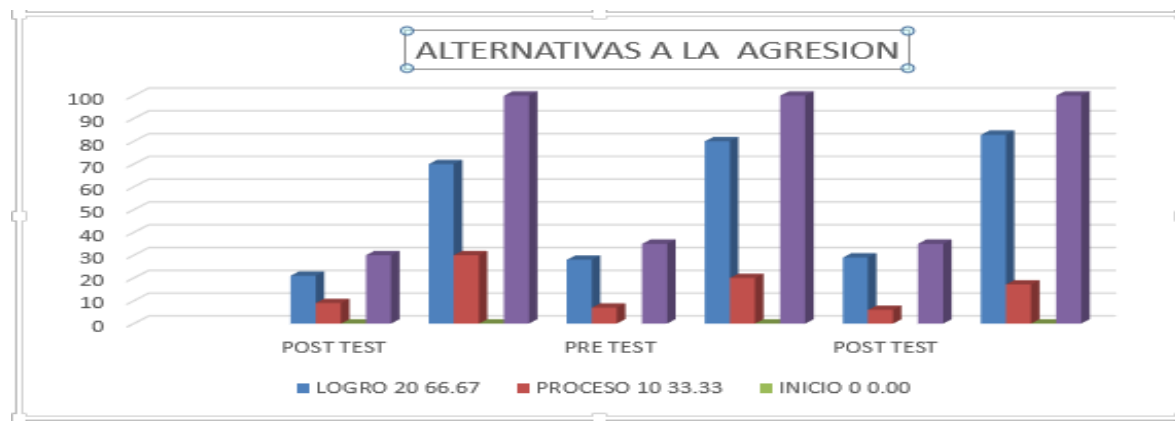


Tabla N° 10

ESTRES								
	GRUPO EXPERIMENTAL				GRUPO CONTROL			
	PRE TEST		POST TEST		PRE TEST		POST TEST	
	F	%	F	%	F	%	F	%
LOGRO	23	76.67	29	96.67	31	88.57	34	97.14
PROCESO	7	23.33	1	3.33	4	11.43	1	2.86
INICIO	0	0.00	0	0.00	0	0.00	0	0.00
TOTAL	30	100.00	30	100.00	35	100.00	35	100.00

Interpretación:

En la tabla 5 se observa que en las habilidades para hacer frente al estrés en el grupo experimental en el pre test 76.67 % de logro (23 estudiantes), mientras tanto un 23.33% se encuentran en el nivel de proceso, (7 estudiantes), para el post test en el 96.67% (29) estudiantes se encuentran en el nivel de logro, y un 3.3%, se encuentran en el nivel proceso, Lo cual queda demostrado que después de la aplicación del programa se han adquirido niveles mayores en habilidades básicas.

En el grupo control se aprecia que en las habilidades para hacer frente al estrés el 88.57 % en el pre test (31 estudiantes se encuentran en nivel de logro, mientras tanto, un 11.43 % se encuentran en nivel de proceso, en tanto en el pos test podemos observar que el 97.14 % se encuentran en nivel de logro mientras un 2.86 % se encuentran en nivel proceso En el cual queda demostrado que la aplicación del programa se han adquirido niveles mayores en habilidades para hacer frente al estrés



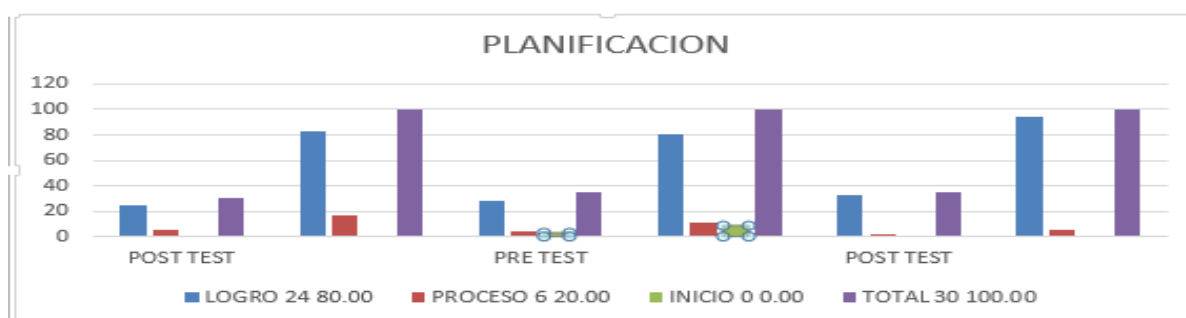
Tabla N°11

PLANIFICACION								
	GRUPO EXPERIMENTAL				GRUPO CONTROL			
	PRE TEST		POST TEST		PRE TEST		POST TEST	
	F	%	F	%	F	%	F	%
LOGRO	24	80.00	25	83.33	28	80.00	33	94.29
PROCESO	6	20.00	5	16.67	4	11.43	2	5.71
INICIO	0	0.00	0	0.00	3	8.57	0	0.00
TOTAL	30	100.00	30	100.00	35	100.00	35	100.00

Interpretación:

En la tabla 6 se observa que en las habilidades de planificación, en el grupo experimental en el pre test 80% de logro (24 estudiantes), mientras tanto un 20% se encuentran en el nivel de proceso, (6 estudiantes), para el post test en el 83.33% (25) estudiantes se encuentran en el nivel de logro, y un 16.67%, se encuentran en el nivel proceso, Lo cual queda demostrado que después de la aplicación del programa se han adquirido niveles mayores en habilidades básicas.

En el grupo control se aprecia que en las habilidades de planificación el 80 % en el pre test (33 estudiantes se encuentran en nivel de logro, mientras tanto, un 11.43 % se encuentran en nivel de proceso, y 8.57 se encuentran en nivel inicio. en tanto en el pos test podemos observar que el 94.29 % se encuentran en nivel de logro mientras un 5.71 % se encuentran en nivel proceso En el cual queda demostrado que la aplicación del programa se han adquirido niveles mayores en habilidades de planificación.



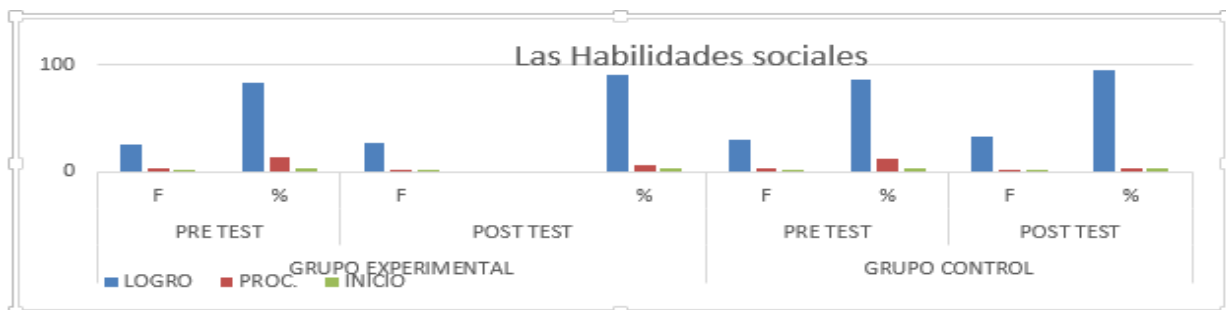
## Habilidades sociales

	GRUPO EXPERIMENTAL				GRUPO CONTROL			
	PRE TEST		POST TEST		PRE TEST		POST TEST	
	F	%	F	%	F	%	F	%
LOGRO	25	83.33	27	90.00	30	85.71	33	94.29
PROC.	4	13.33	2	6.67	4	11.43	1	2.86
INICIO	1	3.33	1	3.33	1	2.86	1	2.86
	30	100.00	30	100.00	35	100.00	35	100.00

### Interpretación:

En la tabla 7, se observa que en las habilidades Sociales que en el grupo experimental en el pre test 83.33% de logro (25 estudiantes), mientras tanto un 13% Se encuentran en el nivel de proceso, (4 estudiantes), para el post test en el 90% (30) estudiantes se encuentran en el nivel de logro, y un 6.67%, se encuentran en el nivel proceso , Lo cual queda demostrado que después de la aplicación del programa se han adquirido niveles mayores en habilidades básicas.

En el grupo control se aprecia que en las habilidades de planificación el 85.71 % en el pre tests (33 estudiantes se encuentran en nivel de logro, mientras tanto, un 11.43 % se encuentran en nivel de proceso, y 2.86 se encuentran en nivel inicio. en tanto en el pos test podemos observar que el 94.29 % se encuentran en nivel de logro mientras un 2,86 %. se encuentran en nivel proceso, y en el nivel inicio en 2.86 % En el cual queda demostrado que la aplicación del programa se han adquirido niveles mayores en habilidades de las habilidades sociales.





## Tabla. 12

Distribución de respuestas según la dimensión Habilidades Básicas en niños y niñas de la Institución Educativa 157 virgen del Carmen

H1 La aplicación del programa juegos cooperativos si influye en el desarrollo de las habilidades sociales Básicas en niños de 4 años de la IEI 157 “Virgen del Carmen”, Ventanilla 2017.

H0 La aplicación del programa juegos cooperativos no influye en el desarrollo de las habilidades sociales Básicas en niños de 4 años de la IEI 157 “Virgen del Carmen”, Ventanilla 2017

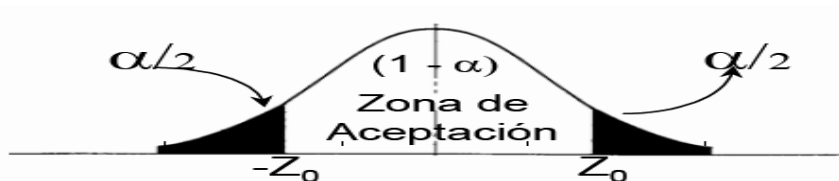
**Nivel de significación:** Se ha considerado 0.05

**Regla de decisión:** p-valor 0,128 lo cual  $\geq 0.05$  por lo tanto no existe influencia significativa

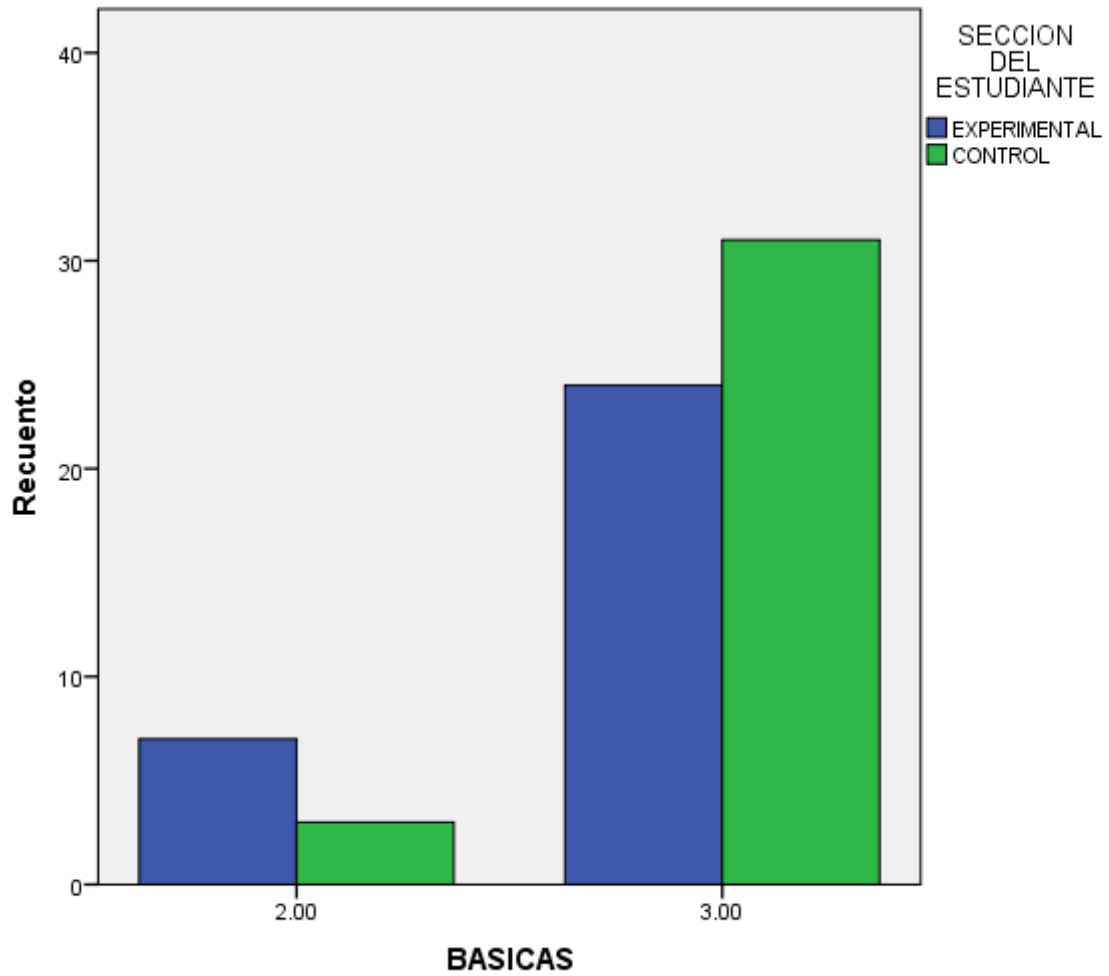
**Prueba estadística:** se utilizó el estadístico u de Mann-Whitney

Estadísticos de prueba <sup>a</sup>	
	BASICAS
U de Mann-Whitney	454,500
Z	-1,524
Sig. asintótica (bilateral)	,128

a. Variable de agrupación: SECCION DEL ESTUDIANTE



Decisión:  $z$  es = 1,524 es  $<$  a 1.600 por lo tanto se acepta la hipótesis nula y se rechaza la hipótesis planteada.



Fg. N° 1

Distribución de respuestas según las habilidades básicas en la IEI 157 “virgen del Carmen

**Tabla. 13**

Distribución de respuestas según la dimensión Habilidades avanzadas en niños y niñas de la Institución Educativa 157 virgen del Carmen

H1 La aplicación del programa juegos cooperativos si influye en el desarrollo de las habilidades avanzadas en niños de 4 años de la IEI 157 “Virgen del Carmen”, Ventanilla 2017.

H0 La aplicación del programa juegos cooperativos no influye en el desarrollo de las habilidades sociales avanzadas en niños de 4 años de la IEI 157 “Virgen del Carmen”, Ventanilla 2017

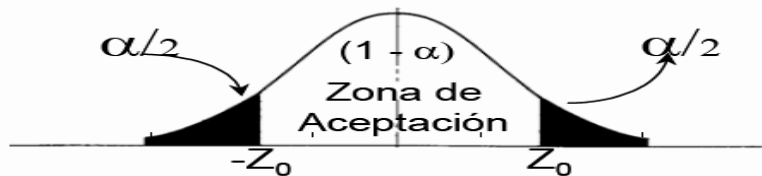
**Nivel de significación:** Se ha considerado 0.05

**Regla de decisión:** p-valor 0,599 lo cual  $\geq 0.05$  por lo tanto no existe influencia significativa

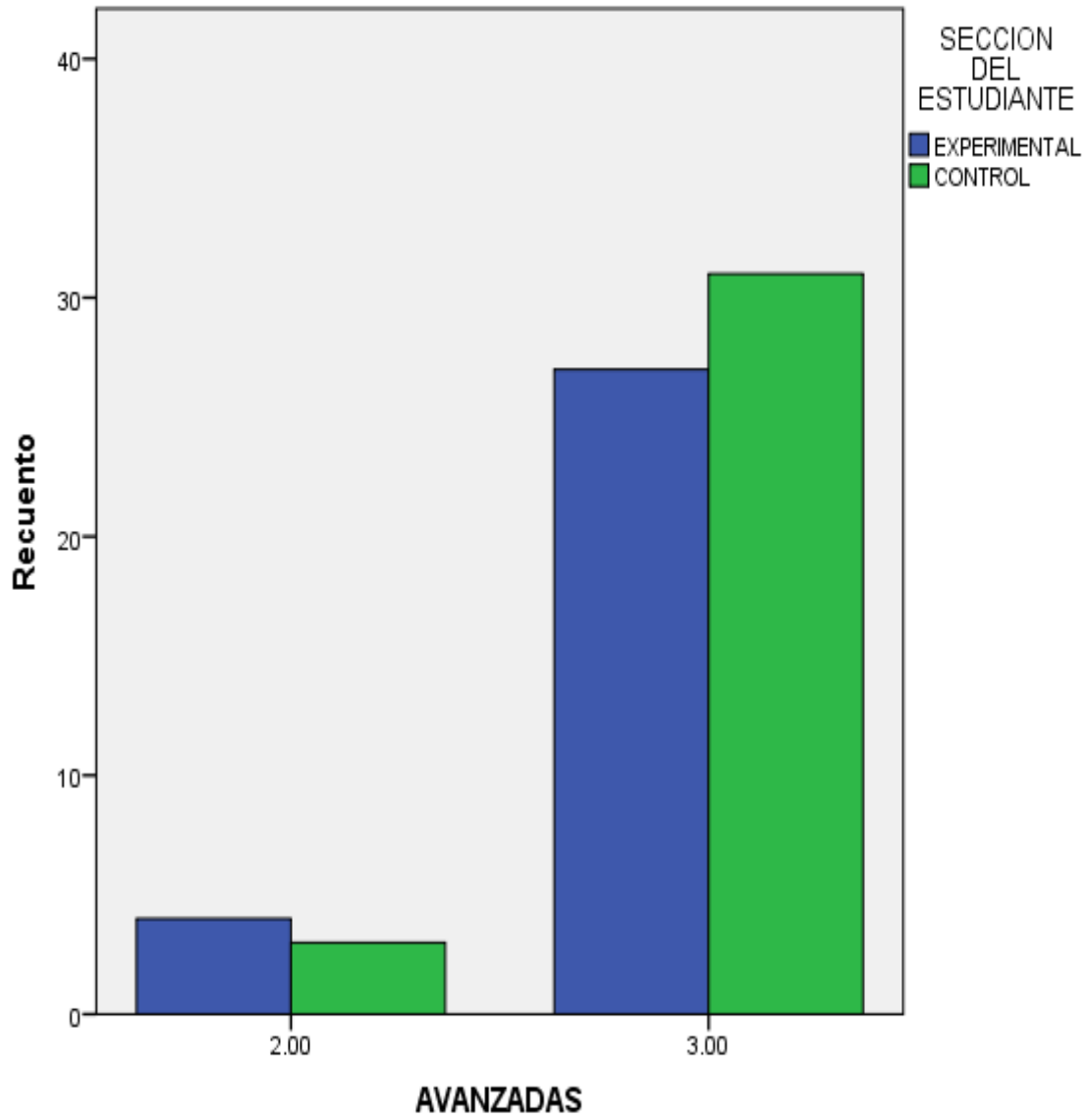
**Prueba estadística:** se utilizó el estadístico u de Mann-Whitney

Estadísticos de prueba <sup>a</sup>	
	AVANZADAS
U de Mann-Whitney	505,500
Z	-,526
Sig. asintótica (bilateral)	,599

a. Variable de agrupación: SECCION DEL ESTUDIANTE



Decisión:  $z$  es = 5.26 es  $<$  a 1.600 por lo tanto se acepta la hipótesis nula y se rechaza la hipótesis planteada.



Fg. N° 2

Distribución de respuestas según las habilidades avanzadas en la IEI 157 “virgen del Carmen”

### Tabla. 14

Distribución de respuestas según la dimensión Habilidades relacionadas a los sentimientos en niños y niñas de la Institución Educativa 157 virgen del Carmen

H1 La aplicación del programa juegos cooperativos si influye en el desarrollo de las habilidades relacionadas a los sentimientos en niños de 4 años de la IEI 157 “Virgen del Carmen”, Ventanilla 2017.

H0 La aplicación del programa juegos cooperativos no influye en el desarrollo de las habilidades sociales relacionadas a los sentimientos en niños de 4 años de la IEI 157 “Virgen del Carmen”, Ventanilla 2017

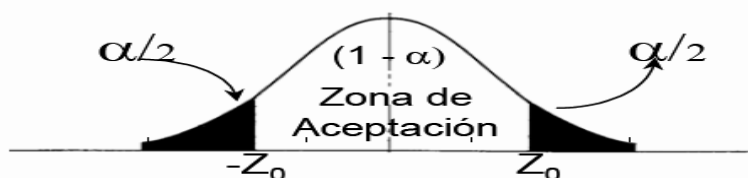
**Nivel de significación:** Se ha considerado 0.05

**Regla de decisión:** p-valor 0, 017 lo cual  $\geq$  0.05 por si existe influencia significativa

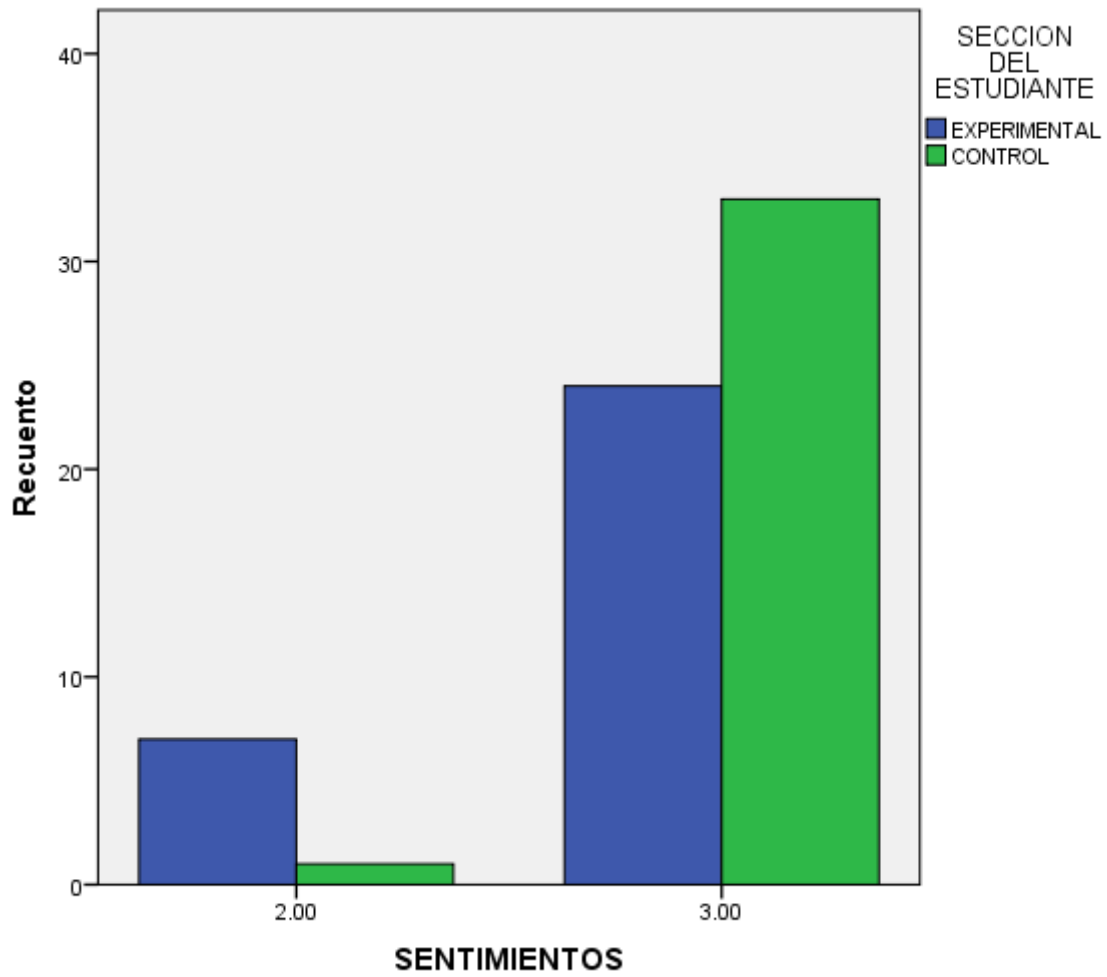
**Prueba estadística:** se utilizó el estadístico u de Mann-Whitney

Estadísticos de prueba <sup>a</sup>	
	SENTIMIENTOS
U de Mann-Whitney	423,500
Z	-2,389
Sig. asintótica (bilateral)	,017

a. Variable de agrupación: SECCION DEL ESTUDIANTE



Decisión:  $z$  es = 2.389 es  $<$  a 1.600 por lo tanto se rechaza la hipótesis y se acepta la hipótesis planteada.



Fg. N° 3

Distribución de respuestas según las habilidades relacionadas a los sentimientos en la IEI 157 “virgen del Carmen”

### Tabla. 15

Distribución de respuestas según la dimensión Habilidades alternativas a la agresión en niños y niñas de la Institución Educativa 157 virgen del Carmen

H1 La aplicación del programa juegos cooperativos si influye en el desarrollo de las habilidades alternativas a la agresión en niños de 4 años de la IEI 157 “Virgen del Carmen”, Ventanilla 2017.

H0 La aplicación del programa juegos cooperativos no influye en el desarrollo de las habilidades sociales alternativas a la agresión en niños de 4 años de la IEI 157 “Virgen del Carmen”, Ventanilla 2017

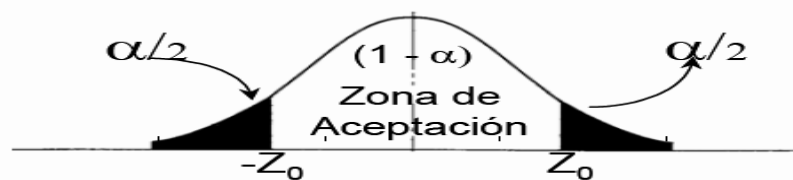
**Nivel de significación:** Se ha considerado 0.05

**Regla de decisión:** p-valor 0,113 lo cual  $< 0.05$  por lo tanto no existen influencias significativas.

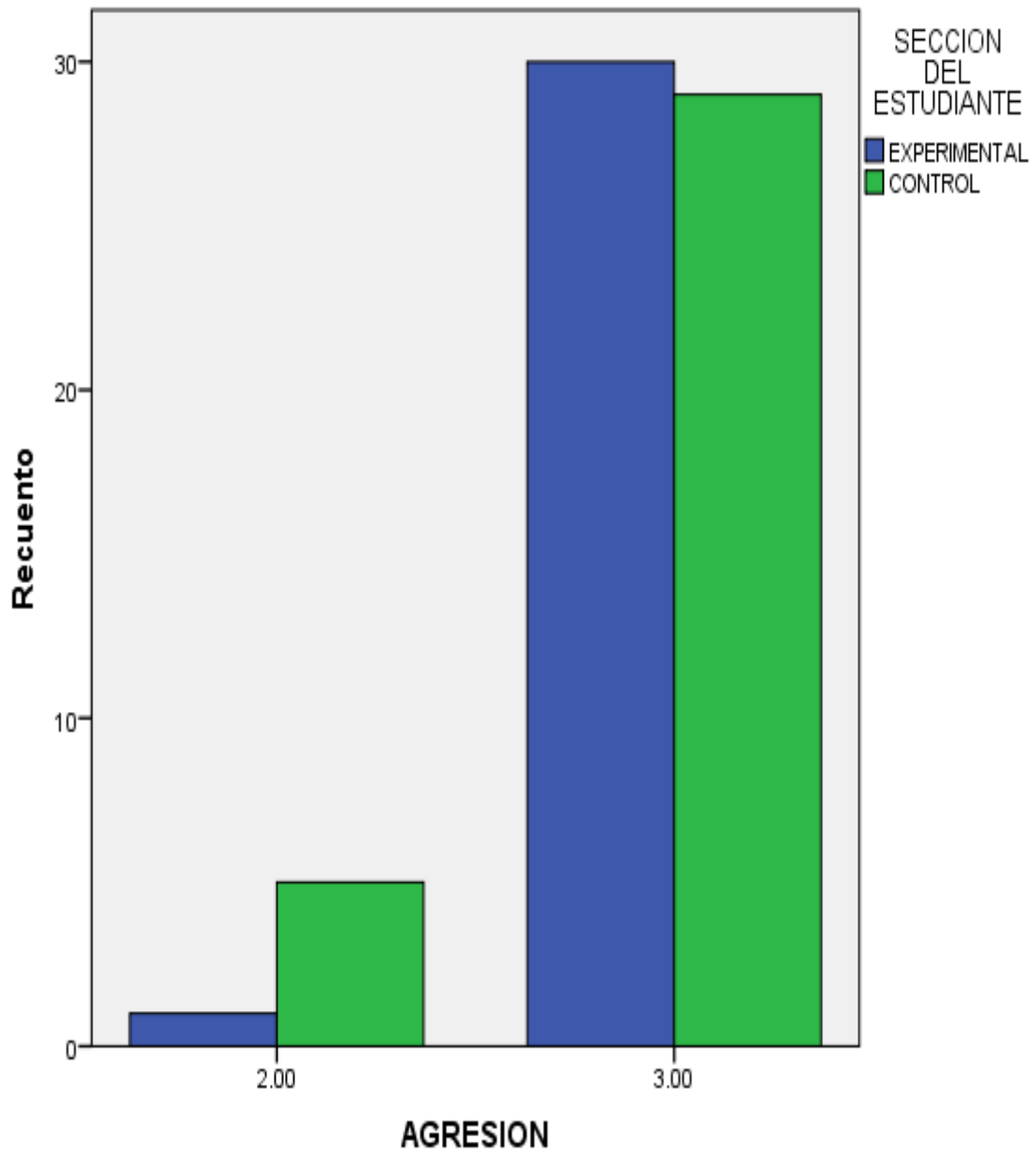
**Prueba estadística:** se utilizó el estadístico u de Mann-Whitney

Estadísticos de prueba <sup>a</sup>	
	AGRESION
U de Mann-Whitney	466,500
Z	-1,585
Sig. asintótica (bilateral)	,113

a. Variable de agrupación: SECCION DEL ESTUDIANTE



Decisión:  $z$  es = 1.585 es  $>$  a 1.600 por lo tanto se acepta la hipótesis nula y se rechaza la hipótesis planteada.



Fuente: elaboración propia

Fg. N° 4

Distribución de respuestas según las habilidades alternativas a la agresión en la IEI 157 “virgen del Carmen



### Tabla. 16

Distribución de respuestas según la dimensión Habilidades para hacer frente al estrés en niños y niñas de la Institución Educativa 157 virgen del Carmen

H1 La aplicación del programa juegos cooperativos si influye en el desarrollo de las habilidades para hacer frente al estrés en niños de 4 años de la IEI 157 “Virgen del Carmen”, Ventanilla 2017.

H0 La aplicación del programa juegos cooperativos no influye en el desarrollo de las habilidades para hacer frente al estrés en niños de 4 años de la IEI 157 “Virgen del Carmen”, Ventanilla 2017

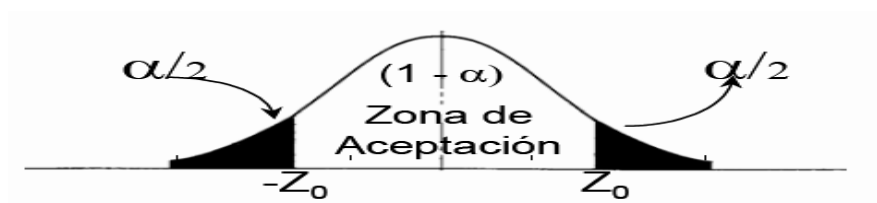
**Nivel de significación:** Se ha considerado 0.05

**Regla de decisión:** p-valor 0,002 lo cual  $< 0.05$  por lo tanto si existen influencias significativas

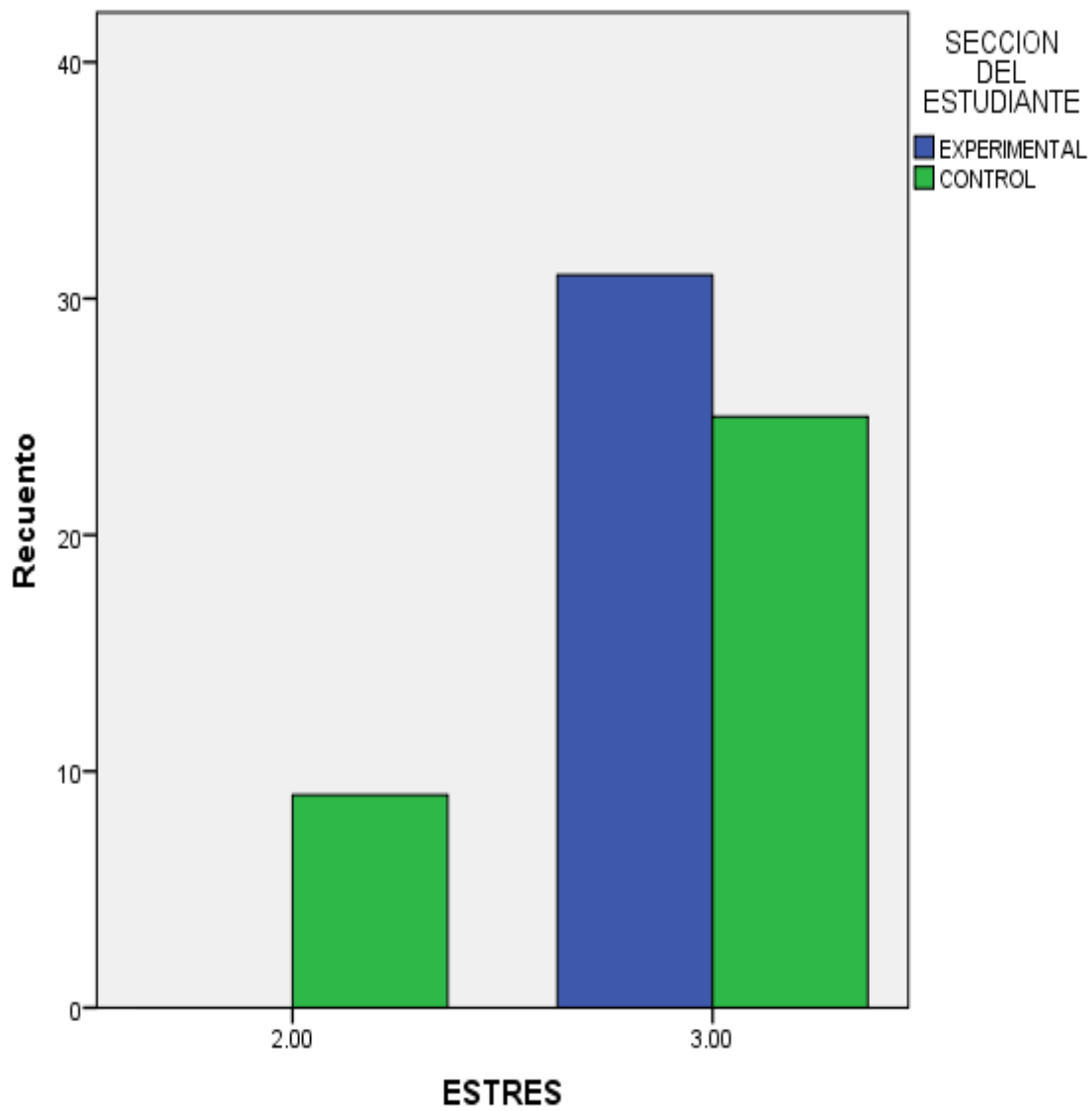
**Prueba estadística:** se utilizó el estadístico u de Mann-Whitney

Estadísticos de prueba <sup>a</sup>	
	ESTRÉS
U de Mann-Whitney	387,500
Z	-3,062
Sig. asintótica (bilateral)	,002

a. Variable de agrupación: SECCION DEL ESTUDIANTE



Decisión:  $z$  es = 3.062 es  $>$  a 1.600 por lo tanto se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis planteada.



Fg. N° 5

Distribución de respuestas según las habilidades para hacer frente al estrés en la IEI 157 “virgen del Carmen”

**Tabla. 17**

Distribución de respuestas según la dimensión Habilidades de planificación en niños y niñas de la Institución Educativa 157 virgen del Carmen

H1 La aplicación del programa juegos cooperativos si influye en el desarrollo de las habilidades de planificación en niños de 4 años de la IEI 157 “Virgen del Carmen”, Ventanilla 2017.

H0 La aplicación del programa juegos cooperativos no influye en el desarrollo de las habilidades de planificación en niños de 4 años de la IEI 157 “Virgen del Carmen”, Ventanilla 2017

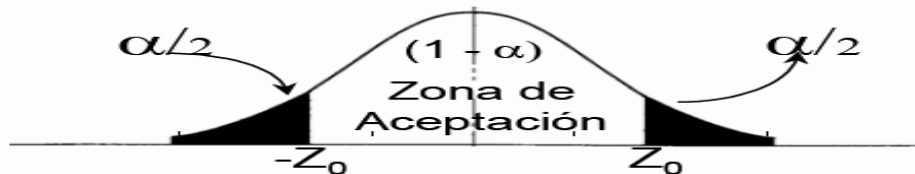
**Nivel de significación:** Se ha considerado 0.05

**Regla de decisión:** p-valor 0,093 lo cual > 0.05 por lo tanto no existen influencias significativas

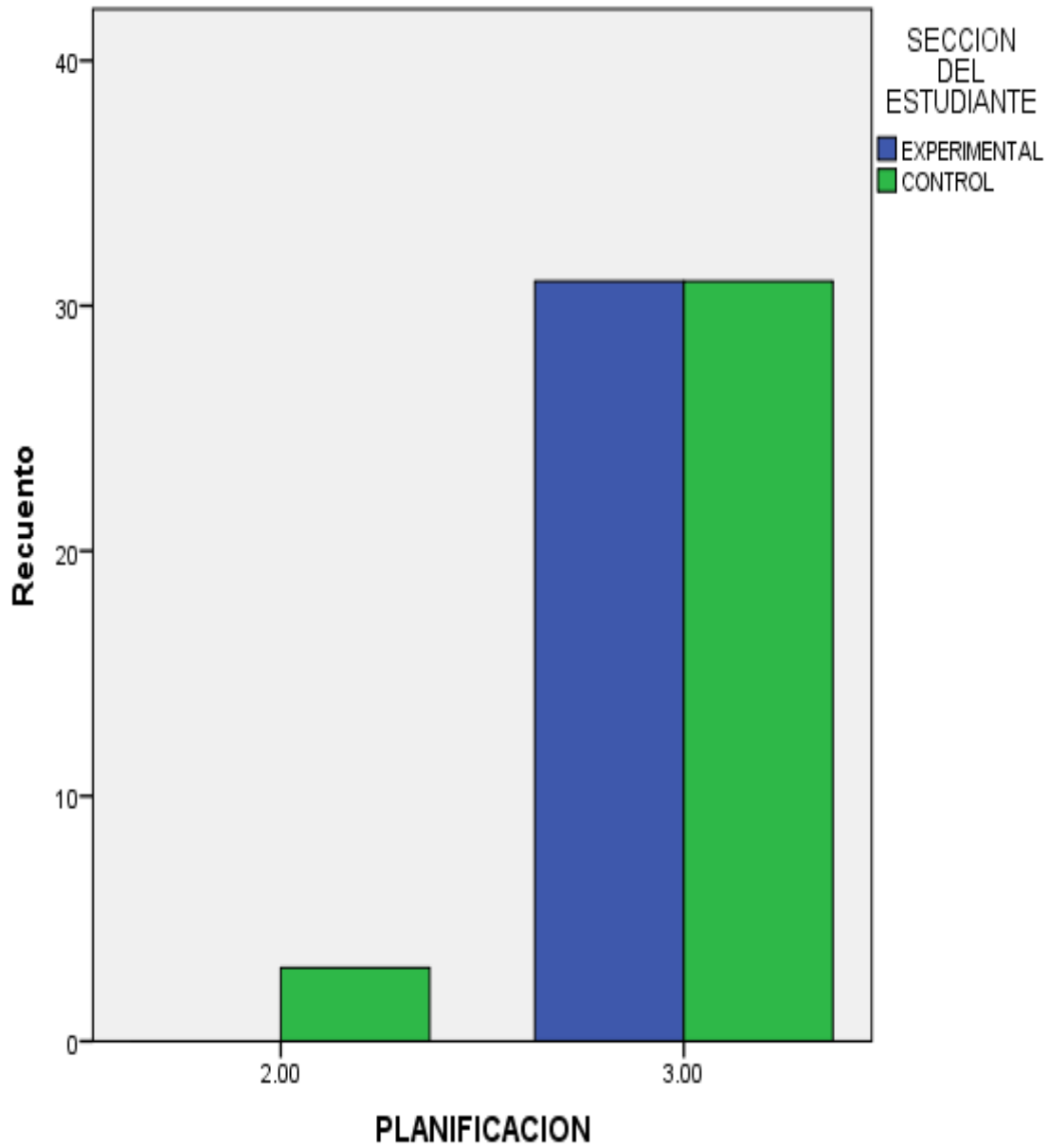
**Prueba estadística:** se utilizó el estadístico u de Mann-Whitney

Estadísticos de prueba <sup>a</sup>	
	PLANIFICACION
U de Mann-Whitney	480,500
Z	-1,680
Sig. asintótica (bilateral)	,093

a. Variable de agrupación: SECCION DEL ESTUDIANTE



Decisión:  $z$  es = 1,680 es > a 1.600 por lo tanto se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis planteada.



Fg. N° 6

Distribución de respuestas según las habilidades para hacer frente al estrés en la IEI 157 “virgen del Carmen

### Tabla. 18

Distribución de respuestas según la variable en niños y niñas de la Institución Educativa 157 virgen del Carmen

H1 La aplicación del programa juegos cooperativos si influye en el desarrollo de las habilidades de habilidades sociales en niños de 4 años de la IEI 157 “Virgen del Carmen”, Ventanilla 2017.

H0 La aplicación del programa juegos cooperativos no influye en el desarrollo de las habilidades habilidades de habilidades sociales en niños de 4 años de la IEI 157 “Virgen del Carmen”, Ventanilla 2017

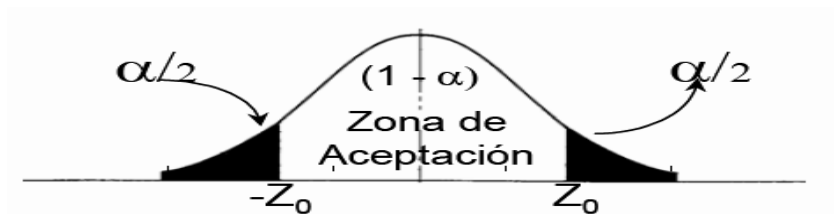
**Nivel de significación:** Se ha considerado 0.05

**Regla de decisión:** p-valor 0,154 lo cual  $> 0.05$  por lo tanto no existe influencia significativa.

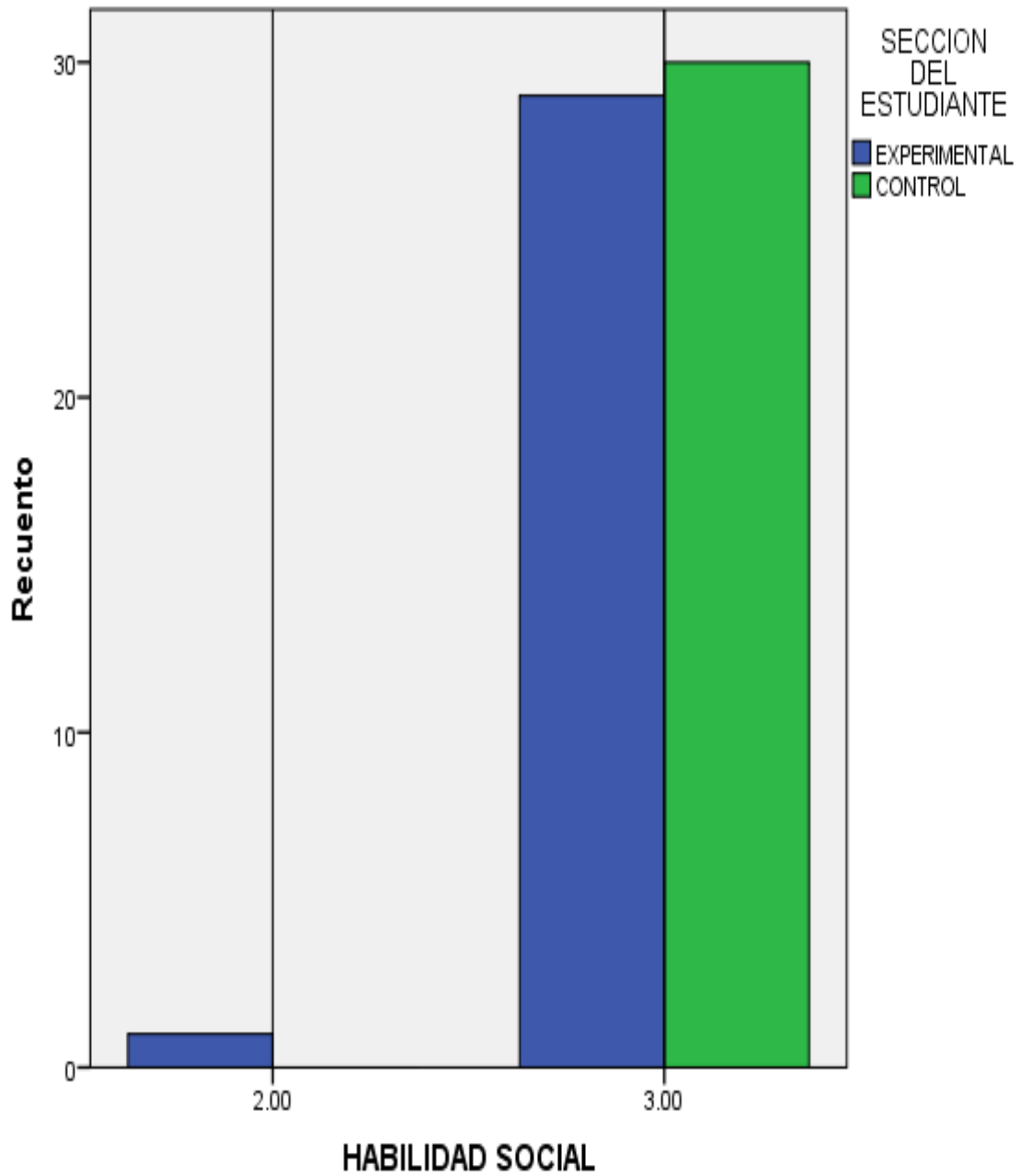
**Prueba estadística:** se utilizó el estadístico u de Mann-Whitney

Estadísticos de prueba <sup>a</sup>	
	HABILIDAD SOCIAL GENERAL
U de Mann-Whitney	476,000
Z	-1,843
Sig. asintótica (bilateral)	,005

a. Variable de agrupación: SECCION DEL ESTUDIANTE



Decisión:  $z$  es = 1,843 es  $>$  a 1.600 por lo tanto se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis planteada.



Fuente: elaboración propia  
 Fg. N° 7

Distribución de respuestas según las habilidades para hacer frente al estrés en la IEI 157 “virgen del Carmen

TABLA 19:

Distribución de respuestas de la variable Habilidades sociales del PRETEST Y POSTEST

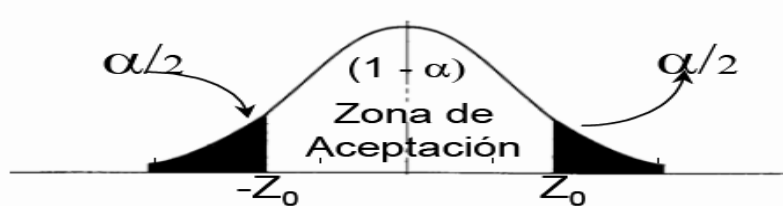
**Rangos**

		SECCION DEL ESTUDIANTE	N	Rango promedio	Suma de rangos
HABILIDAD SOCIAL GENERAL	EXPERIMENTAL		31	31,35	972,00
	CONTROL		34	34,50	1173,00
	Total		65		
habilidades sociales	EXPERIMENTAL		31	34,00	1054,00
	CONTROL		34	32,09	1091,00
	Total		65		

**Estadísticos de prueba<sup>a</sup>**

	HABILIDAD SOCIAL GENERAL	habilidades sociales
U de Mann-Whitney	476,000	496,000
Z	-1,843	-1,361
Sig. asintótica (bilateral)	,065	,173

a. Variable de agrupación: SECCION DEL ESTUDIANTE



Decisión: z es =

PRETEST = 1,361 es < a 1.600 por lo tanto se acepta la hipótesis nula y se rechaza la hipótesis planteada.

POSTEST: 1,843 es > a 1.600 por lo tanto se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis de investigación

### III. DISCUSIÓN

La presente Investigación surge como consecuencia de la necesidad de respetar la inclusión e igualdad de todos donde se busca la participación de todos, predominando dos objetivos colectivos sobre las metas de cada individuo, el aprender a interactuar con el compañero es fundamental para el logro de las habilidades sociales.

La presente investigación concuerda, Según Dinfocad (2004), se llama Habilidades sociales a la capacidad que tiene una persona para ejecutar una conducta de intercambio dando así resultados favorables a través de un conjunto de acciones, de esa persona hacia los demás y de los demás hacia ella. Con la presente investigación se ha logrado analizar que el juego influye en el desarrollo de las habilidades sociales, dado que los resultados obtenidos en el proceso estadístico son:  $z_{es} = 1.843$  es  $<$  a  $1.600$  por lo tanto se acepta la hipótesis rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis planteada lo que quiere decir es que el programa juegos cooperativos si influye en las habilidades sociales

García y Rubio (2012). El juego y las relaciones sociales en niños de edad preescolar, La siguiente investigación se realizó con un tipo de investigación cualitativo (indagación sobre el tipo de comportamiento humano de manera más profunda) siguiendo el método fenomenológico con una intervención tipo taller, participaron 21 niños de una escuela pública. Las técnicas que utilizaron fueron las entrevistas, la observación y programa de juegos tal igual que la presente investigación, por ello siempre es importante el mostrar un buen desarrollo en las habilidades sociales

En cuanto a la dimensión habilidades avanzadas se observa que Ortecho y Quijano (2011) detallan en su investigación que el Programa de juegos cooperativos para mejorar el desarrollo social de los niños de 4 años del J.N. 207 “Alfredo Pinillos Goicochea”.. Luego de haber realizado la discusión de resultados correspondientes de la presente investigación; se llega a las siguientes conclusiones: que las habilidades sociales tienen un nivel de significancia de 00.5 según prueba de



significancia, los resultados del pre test de los niños y niñas del grupo experimental y grupo control de las habilidades avanzadas, respecto a la presente investigación los resultados son similares, logrando un puntaje alto por encima de lo establecido respectivamente, los niños y niñas del grupo experimental mejoraron un desarrollo social con una diferencia de 13.1 entre el test y post test. Según los indicadores del instrumento lograron mejor desempeño en los indicadores de actitudes sociales e identidad personal y autonomía logrando una diferencia de 4.6 en ambos en menor proporción lograron una diferencia de 3.9.

En cuanto en la dimensión habilidades para hacer frente al estrés Urizar (2010) en su investigación Investigación de tipo cuantitativa cuasi- experimental. Las conclusiones a las que se han llegado es que de la realización de este trabajo se observa que los resultados obtenidos en la investigación son muy similares a los resultados de la presente investigación  $z = 3,062$  lo cual demuestra que si existe influencia significativa se ha observado que el programa juegos cooperativos influye significativamente en el desarrollo de las habilidades sociales. Se destaca que es un tema de gran importancia en relación a la educación preescolar, ya que por medio del juego cooperativo conlleva a desarrollar diversos aspectos en la población infantil, tales como la socialización entre pares.

Por otro lado Camacho (2012). El juego cooperativo brinda determinados espacios a las estudiantes para practicar las habilidades sociales, En esta investigación se realizó la selección de 5 tipos de juegos los cuales promovieron un mejor uso de ciertas habilidades sociales, sobre todo las habilidades alternativas a la agresión, obteniendo valor "Z": los juegos cooperativos promovidos en el aula lo cual promueve la mejoría en las habilidades sociales mientras tanto en la presente investigación se obtuvo resultados valor "z" 1,585

#### IV. CONCLUSIONES

Primero: Los resultado de la presente investigación muestran que si existe influencia del programa “juegos cooperativos en las habilidades sociales, obteniendo el valor  $z$ : 1,843 lo cual indica el efecto del programa son significativas en ambas aulas en la variable habilidades sociales, de acuerdo a la hipótesis nula con la regla  $p= 0.05$  si es significativo

Se entiende que, el programa si logro efecto en el nivel de las habilidades sociales.

Segundo: Los resultados de la presente investigación muestran en la dimensión habilidades Básicas el valor “ $z$ ” es 1,524, el cual determina que no existen efecto del programa, “juegos cooperativos en las habilidades Básicas. En la presente dimensión, se obtuvo que,  $p$ -valor 0, 128 lo cual  $\geq 0.05$  y por lo tanto no hay significancia con la aplicación del programa los juegos cooperativos en las habilidades sociales

Tercero: Después de procesar los datos se muestran que, no existe influencia del programa en la dimensión habilidades avanzadas obteniendo el valor  $z= 5,26$  lo cual indica que no hay influencia significativas.

Se entiende que el programa no logro efecto en el nivel de las habilidades avanzadas.

Cuarto: Los resultados de la presente investigación muestran que en la dimensión relacionadas a los sentimientos obteniendo los siguientes resultados en el valor “ $z$ ” 2,389 el cual determina que si existe influencia del programa en dicha dimensión.

Quinto: Los resultados de la investigación nos muestran que en la dimensión alternativas a la agresión: valor “ $z$ ” 1,585 lo cual demuestra que no existe influencia del programa en el nivel de alternativas a la agresión

Sexto: Los resultados de la presente investigación nos muestra que la dimensión de habilidades para hacer frente al estrés tiene como valor  $z= 3,602$  lo cual demuestra que el programa juegos cooperativos si ejerce influencia sobre la dimensión mencionada.

Séptimo: Los resultados de la presente investigación demuestran que en la dimensión de habilidades para la planificación es valor  $z= 1,680$  lo cual demuestra que si influye en la habilidad de planificación.

## V. RECOMENDACIONES

Primera: Al director de la UGEL de ventanilla Mg. Julio Cesar Castillo Carrión, considerar la aplicación del programa “juegos cooperativos” en todos los niveles y áreas. Para educar integralmente es necesario fomentar un amor propio y hacia los demás.

Segunda: A la Directora de de I.E.I 157 Virgen del Carmen, Lic. Magaly Matallana Ventura, asumir de forma institucional la aplicación del programa, especialmente y con mayor incidencia en las aulas de 3 años pues permite mejorar el proceso de adaptabilidad haciendo que los estudiantes puedan sentirse con mayor disposición por aprender.

Tercera: A los directivos de otras instituciones considerar la aplicación del programa para contribuir de manera constructiva al desarrollo de las Habilidades Sociales en sus estudiantes.

Cuarto: A los docentes del nivel inicial y primario, es necesario desarrollar programas para brindar el soporte emocional que necesitan los estudiantes desde los primeros años.

Quinto: A otros investigadores para poder profundizar en la variable investigada por ser de suma importancia al igual que otras Habilidades.

**MATRIZ DE CONSISTENCIA**

**TÍTULO:** Programa juegos cooperativos en el desarrollo de las Habilidades sociales en niños y niñas de 4 años de la IEI.157 Virgen del Carmen, Ventanilla, 2017

**AUTOR:** Yamaly Trinidad Barrenechea

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES E INDICADORES				
<p><b>Problema principal:</b></p> <p>¿Cuál es la influencia del programa juegos cooperativos en el nivel de las habilidades sociales en niños y niñas de 4 años de la IEI 157 “Virgen del Carmen”, Ventanilla 2017</p> <p><b>Problemas secundarios:</b></p> <p align="center">PROBLEMA ESPECÍFICO: (PE1)</p> <p>¿Cuál es la influencia del programa juegos cooperativos en el nivel de las habilidades sociales Básicas en niños y niñas de 4 años de la IEI 157 “Virgen del Carmen”, Ventanilla 2017</p> <p align="center">PROBLEMA ESPECÍFICO: (PE2)</p> <p>¿Cuál es la influencia del programa juegos cooperativos en el desarrollo de las habilidades sociales</p>	<p><b>Objetivo general:</b></p> <p>Determinar la influencia del programa juegos cooperativos en el nivel de las habilidades sociales en niños y niñas de 4 años de la IEI 157 “Virgen del Carmen”, Ventanilla 2017</p> <p><b>Objetivos específicos:</b></p> <p>OBJETIVO ESPECIFICO:(OE1)</p> <p>Determinar la influencia del programa juegos cooperativos en el desarrollo de las habilidades sociales Básicas en niños y niñas de 4 años de la IEI 157 “Virgen del Carmen”, Ventanilla 2017</p> <p>OBJETIVO ESPECÍFICO (O.E2)</p> <p>Determinar la influencia del programa juegos cooperativos en el desarrollo de las habilidades sociales avanzadas en niños y</p>	<p><b>Hipótesis general:</b></p> <p align="center">HIPOTESIS GENERAL (Hp.G.)</p> <p>H1 La aplicación del programa juegos cooperativos tiene una influencia positiva en el nivel de las habilidades sociales en niños y niñas de 4 años de la IEI 157 “Virgen del Carmen”, Ventanilla 201</p> <p><b>Hipótesis específicas:</b></p> <p align="center">HIPOTESIS EPECÍFICA (Hp.E1)</p> <p>H2 La aplicación del programa juegos cooperativos si influye en el desarrollo de las habilidades sociales Básicas en niños y niñas de 4 años de la IEI 157 “Virgen del Carmen”, Ventanilla 2017</p> <p align="center">HIPOTESIS EPECÍFICA (Hp.E 2)</p> <p>H2 La aplicación del programa juegos cooperativos si influye en el desarrollo de las habilidades sociales avanzadas en niños y niñas</p>	<p><b>Variable 1:</b></p> <p><b>PROGRAMA JUEGOS COOPERATIVOS</b></p>				
			<p><b>Variable 2: HABILIDADES SOCIALES</b></p>				
			Dimensiones	Indicadores	Ítems	Niveles o rangos	
			1.HABILIDADES BASICAS	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Escuchar</li> <li>• Formular una pregunta</li> <li>• Iniciar una conversación</li> <li>• Dar las gracias</li> <li>• Presentarse</li> <li>• Presentar a otras personas</li> </ul>	<p><b>2.6</b> ¿Presta atención a la persona que está hablando?</p> <p><b>2.7</b> ¿Hace un esfuerzo para comprender lo que está escuchando ?</p> <p><b>2.8</b> Permite que los demás sepan agradecer los favores?</p> <p><b>2.9</b> Da a conocer a los demás su propia iniciativa</p>	<p><b>1. INICIO</b></p> <p><b>2.PROCESO</b></p> <p><b>3.LOGRO</b></p>	
2.HABILIDADES AVANZADAS	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pedir ayuda</li> <li>• Participar</li> <li>• Seguir instrucciones</li> <li>• Disculparse</li> <li>• Dar instrucciones</li> <li>• Seguir instrucciones</li> <li>• Dar tu opinión sobre lo que piensas al respecto</li> </ul>	<p><b>2.1</b> ¿pide que lo ayuden cuando tiene alguna dificultad</p> <p><b>2.2</b> elige la mejor forma para integrarse al</p>					
3. HABILIDADES SOCIALES RELACIONADAS CON LOS SENTIMIENTOS	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Expresar los sentimientos</li> <li>• Comprender los sentimientos de los demás</li> <li>• Enfrentarse con el</li> </ul>						

<p>avanzadas en niños y niñas de 4 años de la IEI 157 “Virgen del Carmen”,.</p> <p><b>PROBLEMA ESPECÍFICO: (PE3)</b> ¿Cuál es la influencia del programa juegos cooperativos en el desarrollo de las habilidades sociales relacionadas a los sentimientos en niños y niñas de 4 años de la IEI 157 “Virgen del Carmen”, Ventanilla 2017.</p> <p><b>PROBLEMA ESPECÍFICO: (PE4)</b> ¿Cuál es la influencia del programa juegos cooperativos en el desarrollo de las habilidades sociales Alternativas a la agresión en niños y niñas de 4 años de la IEI 157 “Virgen del Carmen”, Ventanilla 2017</p> <p><b>PROBLEMA ESPECÍFICO: (PE5)</b> ¿Cuál es la influencia del programa juegos cooperativos en el</p>	<p>niñas de 4 años de la IEI 157 “Virgen del Carmen”,.</p> <p><b>OBJETIVO ESPECÍFICO (O.E 3)</b> Determinar la influencia del programa juegos cooperativos en el desarrollo de las habilidades sociales relacionadas a los sentimientos en niños y niñas de 4 años de la IEI 157 “Virgen del Carmen”, Ventanilla 2017.</p> <p><b>OBJETIVO ESPECÍFICO (O.E 4)</b> Determinar la influencia del programa juegos cooperativos en el desarrollo de las habilidades sociales Alternativas a la agresión en niños y niñas de 4 años de la IEI 157 “Virgen del Carmen”, Ventanilla 2017</p> <p><b>OBJETIVO ESPECÍFICO (OE.5)</b> Determinar la influencia del programa juegos cooperativos en el desarrollo de las</p>	<p>de 4 años de la IEI 157 “Virgen del Carmen”,.</p> <p><b>HIPOTESIS EPECÍFICA (Hp.E 3)</b> <b>H3</b> La aplicación del programa juegos cooperativos si influye en el desarrollo de las habilidades sociales relacionadas a los sentimientos en niños y niñas de 4 años de la IEI 157 “Virgen del Carmen”, Ventanilla 2017</p> <p><b>HIPOTESIS EPECIFICA (Hp.E 4 )</b> <b>H4</b> La aplicación del programa juegos cooperativos si influye en el desarrollo de las habilidades sociales Alternativas a la agresión en niños y niñas de 4 años de la IEI 157 “Virgen del Carmen”, Ventanilla 2017</p> <p><b>HIPOTESIS EPECIFICA (Hp.E 5)</b> <b>H5</b> La aplicación del programa juegos cooperativos si influye en el desarrollo de las habilidades sociales para hacer frente al estrés en niños y niñas de 4 años de la</p>	<p>4. HABILIDADES ALTERNATIVAS A LA AGRESION</p> <p>5. HABILIDADES PARA HACER FRENTE AL ESTRÉS</p>	<p>enfado del otro</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Auto recompensarse</li> <li>• Respetar los sentimientos</li> <li>• Consolar al triste</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Compartir algo</li> <li>• Ayudar a los demás</li> <li>• Negociar</li> <li>• Emplear el autocontrol</li> <li>• Pedir permiso</li> <li>• No pelear</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Demostrar deportividad después de un juego</li> <li>• Defender a un amigo</li> <li>• Responder a una acusación</li> <li>• Hacer frente a las presiones de grupo</li> <li>• Resolver la vergüenza</li> <li>• Formular una queja</li> </ul>	<p>grupo</p> <p>2.3 pide disculpas a los demás cuando realizan algo malo?</p> <p>2.4 intenta hacer prevalecer sus ideas</p> <p>3.1 intenta conocer las emociones que experimenta</p> <p>3.2 permite que los demás conozcan lo que siente</p> <p>3.3 intenta comprender el enfado de la otra persona</p> <p>3.4 piensa que está asustado y hace algo para disminuir el miedo</p> <p>3.5 se premia asi mismo</p> <p>4.1 ¿Reconoce cuando es necesario pedir permiso?</p> <p>4.2 ¿se ofrece para compartir algo que es apreciado por los demás?</p> <p>4.3 ayuda a quien lo necesita?</p>
--	---	---	--	--	--

<p>desarrollo de las habilidades sociales para hacer frente al estrés en niños y niñas de 4 años de la IEI 157 “Virgen del Carmen”, Ventanilla 2017.</p> <p><b>PROBLEMA ESPECÍFICO: (PE6)</b></p> <p>¿Cuál es la influencia del programa juegos cooperativos en el desarrollo de las habilidades sociales de planificación en niños y niñas de 4 años de la IEI 157 “Virgen del Carmen”, Ventanilla 2017</p>	<p>habilidades sociales para hacer frente al estrés en niños y niñas de 4 años de la IEI 157 “Virgen del Carmen”, Ventanilla 2017.</p> <p><b>OBJETIVO ESPECÍFICO (OE.6)</b></p> <p>Determinar la influencia del programa juegos cooperativos en el desarrollo de las habilidades sociales de planificación en niños y niñas de 4 años de la IEI 157 “Virgen del Carmen”, Ventanilla 2017</p>	<p>IEI 157 “Virgen del Carmen”, Ventanilla 2017</p> <p><b>HIPOTESIS ESPECIFICA (Hp. E 6)</b></p> <p><b>H6</b> La aplicación del programa juegos cooperativos si en el desarrollo de las habilidades sociales de planificación en niños y niñas de 4 años de la IEI 157 “Virgen del Carmen”, Ventanilla 2017</p>	<p>6. HABILIDADES DE PLANIFICACION</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tomar iniciativas</li> <li>• Tomar decisiones</li> </ul>	<p>4.4 controla su molestia para resolver un problema</p> <p>5.1 intenta solucionar un problema</p> <p>5.2 determina si lo han dejado de lado durante el juego?</p> <p>5.3 manifiesta a los demás que han tratado justamente a un amigo.</p> <p>5.4 comprende la razon por la cual ha fracasado ante una situación?</p> <p>5.5 respeta las decisiones de los demás?</p> <p>6.1 toma decisiones realistas sobre lo que es capaz de realizar</p> <p>6.2 se organiza para la ejecución de una actividad</p> <p>6.3 elige lo que hará para sentirse mejor</p>	
--	--	---	--	---	---	--

TIPO Y DISEÑO DE INVESTIGACIÓN	POBLACIÓN Y MUESTRA	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS	ESTADÍSTICA A UTILIZAR			
<p><b>TIPO:</b> Aplicada explicativa - experimental</p> <p><b>DISEÑO:</b> <b>cuasi-experimental</b></p> <p><b>MÉTODO:</b></p>	<p><b>POBLACIÓN:</b></p> <p>La población está constituida por 65 alumnos de 4 años de la IEI, 157</p> <p><b>TIPO DE MUESTRA:</b> <b>NO PROBABILISTICO</b></p> <p><b>TAMAÑO DE MUESTRA:</b></p>	<p><b>Variable 1: PROGRAMA DE JUEGOS COOPERATIVOS</b></p> <p><b>Técnicas:</b> LA OBSERVACION</p> <p><b>Instrumentos:</b> LISTA DE COTEJO</p> <p>Autor: Año: Monitoreo: Ámbito de Aplicación: Forma de Administración:</p> <hr/> <p><b>Variable 2: HABILIDADES SOCIALES</b></p> <p><b>Técnicas:</b> la observación</p> <p><b>Instrumentos:</b> Lita de cotejo</p> <p>Autor: Año: Monitoreo: Ámbito de Aplicación: Forma de Administración:</p>	<p><b>DESCRIPTIVA:</b></p> <p><b>INFERENCIAL:</b></p>			

--	--	--	--



## Apéndice B

### CONSTANCIA DE APLICACIÓN DEL PROGRAMA

En mi calidad de directora de la IEI 157 Virgen del Carmen, Se hace constar que se ha venido aplicando el programa juegos cooperativos para el desarrollo de las habilidades sociales. En el año 2017, por la Lic., Yamaly trinidad Barrenechea, estudiante del iv ciclo de la maestría en psicología educativa de la universidad cesar vallejo Lima Norte, se expide el presente documento para lo fines convenientes.

Ventanilla, 12 de enero del 2017

-----  
Magaly Matallana Ventura

directora

## APENDICE C1:

### MATRIZ DE DATOS GRUPO EXPERIMENTAL

BASE DE DATOS YAMALY.sav [ConjuntoDatos1] - IBM SPSS Statistics Editor de datos

Archivo Editar Ver Datos Transformar Analizar Marketing directo Gráficos Utilidades Ventana Ayuda

Visible: 22 de 22 variables

	GRUPO	BASICASPRE	AVANZADASPRE	SENTIMIENTOSPRE	AGRESIONPRE	ESTRESP...	PLANIFICACIONPRE	HGENERALPRE	BASICASPOST	AVANZADASPOST	SENTIMIENTOSPOST	AGRESIONPOST	ESTRESP...	PLANIFICACIONPOST	HGENERALPOST
1	1,00	12	12	12	16	16	6	74	12	12	12	14	16	6	71
2	1,00	8	9	11	15	15	6	56	12	12	12	8	12	6	69
3	1,00	11	9	12	16	16	6	56	11	11	11	11	15	5	60
4	1,00	12	7	12	15	16	6	65	10	12	12	16	12	6	68
5	1,00	12	7	8	13	15	6	56	12	12	12	16	16	6	74
6	1,00	18	6	6	16	13	6	65	12	12	12	16	16	6	74
7	1,00	8	6	6	14	10	6	55	9	9	12	16	16	6	62
8	1,00	10	8	6	15	11	6	73	11	11	10	14	14	6	66
9	1,00	7	6	11	15	15	6	60	11	11	11	15	15	6	69
10	1,00	9	11	12	15	12	6	68	9	9	9	16	16	6	49
11	1,00	11	11	12	16	16	6	73	12	12	12	16	16	6	74
12	1,00	12	12	11	15	15	6	71	9	12	12	16	16	6	71
13	1,00	11	11	12	16	16	6	72	12	12	11	15	15	5	70
14	1,00	11	11	12	16	16	6	72	11	11	12	16	16	6	73
15	1,00	7	12	11	15	14	6	65	12	12	12	16	16	6	73
16	1,00	7	12	8	16	13	6	73	11	11	9	16	16	6	69
17	1,00	7	11	12	15	14	6	65	12	12	12	12	12	6	66
18	1,00	6	11	8	16	13	6	61	12	12	12	16	16	5	74
19	1,00	11	9	7	15	16	6	64	12	11	11	15	15	6	70
20	1,00	7	11	9	12	12	6	73	12	12	12	16	16	6	71
21	1,00	10	10	6	15	14	6	61	10	10	12	15	15	6	68
22	1,00	11	11	12	15	15	6	70	12	11	11	15	15	6	70

Vista de datos Vista de variables

IBM SPSS Statistics Processor está listo Unicode:ON

ESP 11:35 p. m.  
ES 9/06/2017

BASE DE DATOS...YAMALY - Excel (Error de activación de productos)

ARCHIVO INICIO INSERTAR DISEÑO DE PÁGINA FÓRMULAS DATOS REVISAR VISTA

Calibri 9 Ajustar texto General

Portapapeles Fuente Alineación Número Estilos Celdas Modificar

AO6 =SUMA(AG6:AN6)

**POST TEST - GRUPO EXPERIMENTAL**

4 años amarillo	D1: Habilidades sociales básicas						4 años amarillo	D2: Habilidades sociales avanzadas						4 años amarillo	D3: Habilidades sociales						4 años amarillo	D4: Habilidades sociales alternativas a la agresión						4 años amarillo	D5: habilidades sociales para hacer frente al estrés						4 años	D6: habilidades de planificación			resultado	promedio										
	N°	Sexo	1	3	4	5		6	Pre Test	N°	Sexo	8	9		11	Pre Test	N°	Sexo	1	2		3	4	5	6	7	Pre Test		N°	Sexo	1	2	3	4		5	6	7			8	9	10	11	12	Pre Test	N°	Sexo	35	36
1	F	2	2	2	2	2	12	1	F	2	2	2	2	12	1	F	2	2	2	2	2	2	11	1	F	2	2	2	2	2	2	16	1	F	2	2	2	2	2	2	16	1	F	2	2	2	6	74	logro dest	
2	M	2	2	2	2	2	12	2	M	2	2	2	2	12	2	M	2	1	2	2	2	2	11	2	M	2	2	2	2	2	2	16	2	M	2	2	2	2	2	2	16	2	M	2	2	2	6	73	proceso	
3	F	1	2	2	2	2	11	3	F	2	2	2	2	12	3	F	2	2	2	2	2	2	12	3	F	2	2	2	2	2	2	16	3	F	2	2	2	2	2	2	16	3	F	2	2	2	6	73	proceso	
4	F	2	2	2	2	2	12	4	F	2	2	2	2	12	4	F	2	2	2	2	2	2	12	4	F	2	2	2	2	2	2	16	4	F	2	2	2	2	2	2	16	4	F	2	2	2	6	74	inicio	
5	M	2	2	2	2	2	12	5	M	2	2	2	2	12	5	M	2	2	2	2	2	2	12	5	M	2	2	2	2	2	2	16	5	M	2	2	2	2	2	2	16	5	M	2	2	2	6	74	proceso	
6	M	2	2	2	2	2	12	6	M	2	2	2	2	12	6	M	2	2	2	2	2	2	12	6	M	2	2	2	2	2	2	16	6	M	2	2	2	2	2	2	16	6	M	2	2	2	6	74	proceso	
7	F	1	2	2	1	2	9	7	F	2	2	2	2	12	7	F	1	2	2	2	2	2	11	7	F	2	2	2	2	2	2	16	7	F	2	2	2	2	2	2	16	7	F	2	2	2	6	70	inicio	
8	F	1	2	2	2	2	11	8	F	2	2	2	2	12	8	F	2	2	2	2	2	2	12	8	F	2	2	2	2	2	2	15	8	F	2	2	2	2	2	2	15	8	F	2	2	2	6	71	inicio	
9	M	1	2	2	2	2	11	9	M	2	2	2	2	12	9	M	2	2	2	2	2	2	12	9	M	2	2	2	2	2	2	16	9	M	2	2	2	2	2	2	16	9	M	2	2	2	6	73	inicio	
10	M	2	1	1	2	2	9	10	M	2	2	2	2	12	10	M	2	2	2	2	2	2	12	10	M	2	2	2	2	2	2	15	10	M	1	2	2	2	2	2	15	10	M	2	2	2	6	69	proceso	
11	F	2	2	2	2	2	12	11	F	2	2	2	2	12	11	F	2	2	2	2	2	2	12	11	F	2	2	2	2	2	2	15	11	F	2	2	2	2	2	2	16	11	F	2	2	2	6	73	proceso	
12	M	2	2	2	2	2	12	12	M	2	2	2	2	12	12	M	2	2	2	2	2	2	12	12	M	2	2	2	2	2	2	15	12	M	2	2	2	2	2	2	16	12	M	2	2	2	6	73	proceso	
13	M	2	2	2	2	2	12	13	M	2	2	2	2	1	11	13	M	2	2	2	2	2	2	12	13	M	2	2	2	2	2	2	16	13	M	2	2	2	2	2	2	16	13	M	2	2	2	6	73	inicio
14	F	2	2	1	2	2	11	14	F	2	2	2	2	2	12	14	F	2	2	2	2	2	2	12	14	F	2	2	2	2	2	2	16	14	F	2	2	2	2	2	2	16	14	F	2	2	2	6	73	logro dest
15	M	2	2	2	2	2	12	15	M	1	2	2	2	2	11	15	M	2	2	2	2	2	2	12	15	M	2	2	2	2	2	2	16	15	M	2	2	2	2	2	2	15	15	M	2	2	2	6	72	inicio
16	M	2	2	2	2	1	11	16	M	1	1	1	1	2	7	16	M	1	1	1	1	1	1	6	16	M	1	1	1	1	1	2	9	16	M	1	1	1	1	1	2	9	16	M	2	2	2	6	48	proceso
17	F	2	2	2	2	2	12	17	F	1	2	2	1	2	1	9	17	F	2	2	2	2	2	12	17	F	2	2	2	2	2	2	15	17	F	2	2	2	2	2	2	16	17	F	2	2	2	6	70	inicio
18	F	2	2	2	2	2	12	18	F	2	2	2	2	2	12	18	F	2	2	2	2	2	2	12	18	F	2	2	2	2	2	2	16	18	F	2	2	2	2	2	2	16	18	F	2	2	2	6	74	proceso
19	M	2	2	2	2	2	12	19	M	2	2	1	2	2	11	19	M	2	2	2	2	2	2	12	19	M	2	2	2	2	2	2	16	19	M	2	2	2	2	2	2	16	19	M	2	2	2	6	73	proceso
20	M	2	2	2	2	2	12	20	M	2	2	2	2	2	12	20	M	2	2	2	2	2	2	12	20	M	2	2	2	2	2	2	16	20	M	2	2	2	2	2	2	16	20	M	2	2	2	6	74	proceso
21	M	2	2	2	2	1	10	21	M	2	2	2	2	1	11	21	M	2	2	2	2	2	2	12	21	M	2	2	2	2	2	2	16	21	M	2	2	2	2	2	1	15	21	M	2	2	2	6	70	proceso
22	M	2	2	2	2	2	12	22	M	1	2	2	2	2	11	22	M	2	2	2	2	2	2	12	22	M	2	2	2	2	2	2	16	22	M	2	2	2	2	2	2	16	22	M	2	2	2	6	73	proceso
23	F	2	2	2	2	2	12	23	F	2	2	2	2	2	12	23	F	2	2	2	2	2	2	12	23	F	2	2	2	2	2	2	16	23	F	2	2	2	2	2	2	16	23	F	2	2	2	6	74	proceso
24	M	2	2	2	2	1	11	24	F	2	2	2	2	2	12	24	F	2	2	2	2	2	2	12	24	F	2	2	2	2	2	2	16	24	F	2	2	2	2	2	2	16	24	F	1	2	2	5	72	inicio

Hoja1 (9) Hoja1 (7) Hoja1 (6) Hoja1 (8)

LISTO PROMEDIO: 15.6 RECUENTO: 30 SUMA: 468 84 %

ESP 11:37 p. m. 9/06/2017

**APENDICE C2: MATRIZ DE DATOS GRUPO CONTROL:**

BASE DE DATOS YAMALY.sav [ConjuntoDatos1] - IBM SPSS Statistics Editor de datos

Archivo Editar Ver Datos Transformar Analizar Marketing directo Gráficos Utilidades Ventana Ayuda

Visible: 22 de 22 variables

	GRUPO	BASICASPRE	AVANZADAPRE	SENTIMENTOSPRE	AGRESIONPRE	ESTRESPOST	PLANIFICACIONPRE	HGENERALPRE	BASICASPOST	AVANZADAPOST	SENTIMENTOSPOST	AGRESIONPOST	ESTRESPOST	PLANIFICACIONPOST	HGENERALPOST
34	2,00	12	7	7	9	13	6	53	11	11	11	13	13	6	65
35	2,00	12	7	8	8	15	6	56	12	12	12	15	15	6	73
36	2,00	18	6	6	16	13	6	65	9	12	11	15	14	6	67
37	2,00	8	6	6	10	15	6	46	12	12	12	16	8	6	66
38	2,00	10	8	6	8	14	6	49	11	11	11	15	15	6	74
39	2,00	7	6	11	15	15	6	60	11	11	11	15	16	6	71
40	2,00	9	11	12	15	15	6	65	12	12	12	16	16	6	74
41	2,00	11	11	12	16	16	6	72	12	12	11	16	16	6	73
42	2,00	12	12	11	15	15	6	71	12	12	12	16	9	6	67
43	2,00	11	11	12	16	16	6	72	11	12	12	15	15	6	72
44	2,00	11	11	12	16	16	6	72	12	12	12	16	16	6	74
45	2,00	7	12	11	15	14	6	65	11	11	12	14	16	6	58
46	2,00	7	12	8	16	16	6	62	12	12	12	16	16	6	73
47	2,00	7	11	12	15	14	6	65	12	12	12	16	16	4	70
48	2,00	6	11	8	16	14	6	60	12	10	12	15	15	6	71
49	2,00	11	9	7	14	16	6	63	12	12	12	9	16	4	65
50	2,00	7	11	9	12	12	6	57	11	12	12	15	16	6	72
51	2,00	10	10	6	15	14	6	61	12	11	10	16	16	6	71
52	2,00	11	11	12	15	15	6	70	12	12	12	14	16	4	72
53	2,00	6	8	11	17	13	6	61	11	11	11	15	15	6	69
54	2,00	6	6	10	15	16	5	58	9	12	12	16	9	5	63
55	2,00	7	11	10	16	16	6	66	12	12	12	16	16	6	74

Vista de datos Vista de variables

IBM SPSS Statistics Processor está listo Unicode:ON

ESP 11:41 p. m.  
ES 9/06/2017

BASE DE DATOS...YAMALY - Excel (Error de activación de productos)

ARCHIVO INICIO INSERTAR DISEÑO DE PÁGINA FÓRMULAS DATOS REVISAR VISTA

Calibri 11 A A Ajustar texto General

Formato Dar formato Estilos de Insertar Eliminar Formato

Autosuma Rellenar Borrar Ordenar y filtrar Buscar y seleccionar

BA1

POST TEST - GRUPO CONTROL

4 años amarillo	D1: Habilidades sociales básicas							4 años amarillo	D2: Habilidades sociales avanzadas					4 años amarillo	D 3: Habilidades sociales relacionadas con los						4 años amarillo	D 4: Habilidades sociales alternativas a la agresión							4 años amarillo	D 5: habilidades sociales para hacer frente al estrés							4 años amarillo	D 6												
Nº	Sexo	1	2	3	4	5	6	Pre Test	Nº	Sexo	7	8	9	10	11	12	Pre Test	Nº	Sexo	13	14	15	16	17	18	Pre Test	Nº	Sexo	19	20	21	22	23	24	25	26	Pre Test	Nº	Sexo	27	28	29	30	31	32	33	34	Pre Test	Nº	sexo
1	F	2	2	2	2	2	2	12	1	F	2	2	2	2	2	2	12	1	F	2	2	2	2	2	2	12	1	F	2	2	2	2	2	2	2	2	16	1	F	2	2	2	2	2	2	2	16	1	F	
2	M	2	2	2	2	2	2	12	2	M	2	2	2	2	2	2	12	2	M	1	2	1	2	2	2	10	2	M	2	1	2	2	2	1	1	2	13	2	M	1	2	1	2	1	2	2	2	13	2	M
3	F	2	2	2	2	2	2	12	3	F	2	2	2	1	2	2	11	3	F	2	2	2	2	2	2	12	3	F	2	2	2	2	2	2	2	16	3	F	2	2	2	2	1	2	2	2	15	3	F	
4	F	2	2	2	2	2	2	12	4	F	1	2	2	2	2	2	11	4	F	2	2	2	2	2	1	11	4	F	2	2	2	2	1	1	2	2	14	4	F	2	1	2	1	2	1	2	2	13	4	F
5	M	2	2	2	2	2	2	12	5	M	2	2	2	2	2	2	12	5	M	2	2	2	2	2	1	11	5	M	2	2	2	2	2	2	2	16	5	M	2	2	2	2	2	2	2	16	5	M		
6	M	2	2	2	2	2	2	12	6	M	2	2	2	2	2	2	12	6	M	2	2	2	2	2	1	11	6	M	2	2	2	2	2	1	2	2	15	6	M	1	2	2	2	1	2	2	2	14	6	M
7	F	2	2	2	2	2	2	12	7	F	2	2	2	2	2	2	12	7	F	2	2	2	2	2	1	11	7	F	2	2	2	2	2	2	2	16	7	F	2	2	2	2	2	2	2	16	7	F		
8	F	1	2	2	2	2	2	11	8	F	2	2	2	2	2	2	12	8	F	2	2	2	2	2	1	11	8	F	2	2	2	2	2	1	2	15	8	F	2	2	2	2	2	2	2	16	8	F		
9	M	2	1	2	2	2	2	11	9	M	2	1	2	2	2	2	11	9	M	2	1	2	2	2	1	10	2	M	2	2	2	2	2	2	2	16	9	M	2	2	2	2	2	2	2	16	9	M		
10	M	2	2	2	2	2	2	12	10	M	2	2	2	2	2	2	12	10	M	2	2	2	2	2	2	12	10	M	2	2	2	2	1	2	2	15	10	M	2	2	2	2	2	2	2	16	10	M		
11	F	2	2	2	2	2	2	12	11	F	1	1	1	1	1	1	6	11	F	1	1	1	1	1	1	6	11	F	1	1	1	1	1	1	1	9	11	F	1	1	1	1	1	1	1	8	11	F		
12	M	2	2	2	2	2	2	12	12	M	2	2	1	1	2	2	12	12	M	2	2	2	2	2	2	12	12	M	2	2	2	2	1	2	2	15	12	M	2	2	2	2	2	2	2	16	12	M		
13	M	2	2	2	2	2	2	12	13	M	2	2	2	2	2	2	12	13	M	2	1	1	2	2	2	10	13	M	2	1	2	1	2	2	2	14	13	M	2	2	2	2	2	2	2	16	13	M		
14	F	2	2	2	2	2	2	12	14	F	2	2	2	2	2	2	12	14	F	2	2	2	2	2	2	12	14	F	2	1	2	2	2	2	2	15	14	F	2	2	2	2	2	2	2	16	14	F		
15	M	2	1	2	2	2	2	11	15	M	2	2	2	2	2	2	12	15	M	2	2	2	2	2	2	12	15	M	2	2	2	2	2	2	2	16	15	M	2	2	2	2	2	2	2	16	15	M		
16	M	2	2	2	2	2	2	12	16	M	2	2	2	2	2	2	12	16	M	2	2	2	2	2	2	12	16	M	2	2	1	1	2	2	2	14	16	M	2	2	2	2	2	2	2	16	16	M		
17	F	2	2	2	2	2	2	12	17	F	2	2	2	2	2	2	12	17	F	2	2	2	2	2	2	12	17	F	2	2	2	2	2	2	2	16	17	F	2	2	2	2	2	2	2	16	17	F		
18	F	2	2	2	2	2	2	12	18	F	2	2	2	2	2	2	12	18	F	2	2	2	2	2	2	12	18	F	2	2	2	2	1	2	2	15	18	F	2	2	2	2	2	2	2	16	18	F		
19	M	2	2	2	2	2	2	12	19	M	2	2	2	2	2	2	12	19	M	2	2	2	2	2	2	12	19	M	2	2	2	2	2	2	2	16	19	M	2	2	2	2	2	2	2	16	19	M		

Hoja1 (9) Hoja1 (7) Hoja1 (6) Hoja1 (8)

LISTO 100% 11:42 p. m. 9/06/2017

## APENDICE E FICHAS TECNICAS:

### FICHA TECNICA DEL INSTRUMENTO DE MEDICION

#### LAS HABILIDADES SOCIALES

- J. NOMBRE: Lista de cotejo de las habilidades sociales
- K. JUSTIFICACION: la presente lista de cotejo, tiene por finalidad evaluar de manera individual y grupal las habilidades sociales de los niños
- L. AUTOR: Yamaly trinidad Barrenechea
- M. ADMINISTRACION: Individual y grupal
- N. DURACION: 20 Minutos
- O. SUJETOS DE APLICACIÓN: estudiantes de 4 años de la IEI. N° 157 “Virgen del Carmen.
- P. PUNTUACION Y ESCALA DE CALIFICACION:
- Q. El presente instrumento de medición tiene por finalidad medir el nivel de las habilidades sociales en niños de 4 años de la IEI 157 Virgen del Carmen

PUNTUACION NUMERICA	NIVEL
1	INICIO
2	PROCESO
3	LOGRO

RANGO	PUNTUACION NUMERICA
SI	2
NO	1




DIMENSION	INDICADORES	ITEMS	RANGO	
HABILIDADES SOCIALES BASICAS	Escuchar	Escucha con atención las reglas de juego	si	No
	Formular una pregunta	Levanta la mano para formular una pregunta		
	Iniciar una conversación	Conversa con sus compañeros sobre las reglas del juego		
	Dar las gracias	Da gracias al apoyo de sus compañeros durante el juego		
	Presentarse a otras personas	Presenta una posición de escucha		
	Exponer sus ideas	Da su opinión con precisión		
HABILIDAD	Pedir ayuda	Pide que lo ayuden cuando tiene alguna dificultad		
	Participar	Se integra al grupo con facilidad		

	Seguir instrucciones	Presta atención a las instrucciones		
	Disculparse	Pide disculpas a los demás, cuando hace algo malo		
	Interactuar	Participa de la actividad grupal		
	Pide Atención	Pide ser escuchado		
HABILIDADES RELACIONADAS CON LOS SENTIMIENTOS	Expresar los sentimientos	Permite que los demás conozcan lo que siente		
	Comprender los sentimientos	Intenta comprender lo que sienten los demás		
	Enfrentarse con el enfado de otro	Intenta comprender el enfado de otro niño		
	Auto premiarse	Se elogia asimismo		
	Expresión de emociones	Expresa sus sentimientos		
	Brinda ayuda	Ayuda a su compañero cuando él está triste		
HABILIDADES ALTERNATIVAS A LA AGRESION	Pedir permiso	Reconoce cuando es necesario pedir permiso		
	Compartir algo	Comparte algo que es apreciado por los demás		
	Ayudar a los demás	Ayuda a quien lo necesita		
	Negociar con los demás	Respeta la decisión y opinión de los demás		
	Emplea el auto control	Controla su carácter ante una situación de conflicto		
	Resolver los problemas según su importancia	Sugiere alternativas ante un problema		
	Tomar decisiones	Respeta las reglas de la actividad grupal		
HABILIDADES PARA HACER FRENTE AL ESTRES	Determinar las propias habilidades	Invita a su compañero a integrarse al grupo		
	Demostrar deportividad después de un juego	Expresa un cumplido a su compañero por la forma en la que ha jugado		
	Defender a un amigo	Manifiesta a los demás que se ha actuado injustamente con un amigo		
	Responder al fracaso	Comprende la razón por la cual ha fracasado		
	Hacer frente a la presión de grupo	Decide lo que quiere hacer, aun cuando los demás tiene opinión distinta		
	Crea alternativas de solución	Propone opciones para resolver un problema		
	Establece acuerdos durante la actividad	Propone sus ideas en la asamblea		
	Responder al fracaso	explica porque fracaso durante el juego		
	Responde una acusación	se defiende ante una acusación		
HABILIDADES DE PLANIFICACION	Tomar iniciativas	Toma la iniciativa en la planificación previa a una actividad		
	Tomar decisiones	Concilia posibilidades y establece un acuerdo		
	Concentrarse en una tarea	Se organiza y prepara para facilitar la ejecución de su trabajo		

## R. DIMENSIONES E ITEMS

### LEYENDA POR DIMENSION: **TABLA DE BAREMOS PARA MEDIR LOS NIVELES DE HABILIDADES SOCIALES**

Los niveles de las habilidades sociales son tres:

- 1  significa que el niño aún no ha logrado establecer tal o cual habilidad
- 2  significa que el niño aún está en proceso de alcanzar el nivel de adecuado de las habilidades sociales
- 3  significa que el niño ha logrado desarrollar las habilidades sociales

#### DIMENSION 1: HABILIDADES BASICAS

INTERVALO	NIVEL DE LOGRO
6 - 8	INICIO
9 - 10	PROCESO
11- 12	LOGRO

#### DIMENSION: HABILIDADES AVANZADAS

INTERVALO	NIVEL DE LOGRO
6 - 8	INICIO
9 - 10	PROCESO
11- 12	LOGRO

#### HABILIDADES: RELACIONADAS A LOS SENTIMIENTOS

INTERVALO	NIVEL DE LOGRO
6 - 8	INICIO
9 - 10	PROCESO
11 - 12	LOGRO

#### HABILIDADES: ALTERNATIVAS A LA AGRESION

INTERVALO	NIVEL DE LOGRO
5 -8	INICIO
9 -12	PROCESO
13-16	LOGRO



## HABILIDADES: PARA HACER FRENTE AL ESTRÉS

INTERVALO	NIVEL DE LOGRO
5 – 8	INICIO
9 - 12	PROCESO
13– 16	LOGRO

## HABILIDADES DE PLANIFICACION

INTERVALO	NIVEL DE LOGRO
3	INICIO
4 – 5	PROCESO
6	LOGRO

## HABILIDADES SOCIALES

INTERVALO	NIVEL DE LOGRO
37 – 49	INICIO
50- 62	PROCESO
63 – 74	LOGRO

## APENDICE: E

### INTRUMENTO DE EVALUACION

#### LISTA DE COTEJO PARA EVALUAR LAS HABILIDADES SOCIALES

INDICACIONES: EL DOCENTE O EVALUADOR DEBERA MARCAR LA RESPUESTA DE ACUERDO A LOS OBSERVADO

DIMENSION	INDICADORES	ITEMS	RANGO	
			si	No
HABILIDADES SOCIALES BASICAS	Escuchar	Escucha con atención las reglas de juego	si	No
	Formular una pregunta	Levanta la mano para formular una pregunta		
	Iniciar una conversación	Conversa con sus compañeros sobre las reglas del juego		
	Dar las gracias	Da gracias al apoyo de sus compañeros durante el juego		
	Presentarse a otras personas	Presenta una posición de escucha		
	Exponer sus ideas	Da su opinión con precisión		
HABILIDAD DE LAS SOCIALES AVANZADAS	Pedir ayuda	Pide que lo ayuden cuando tiene alguna dificultad		
	Participar	Se integra al grupo con facilidad		
	Seguir instrucciones	Presta atención a las instrucciones		
	Disculparse	Pide disculpas a los demás, cuando hace algo malo		
	Interactuar	Participa de la actividad grupal		
	Pide Atención	Pide ser escuchado		
HABILIDADES RELACIONADAS CON LOS SENTIMIENTOS	Expresar los sentimientos	Permite que los demás conozcan lo que siente		
	Comprender los sentimientos	Intenta comprender lo que sienten los demás		
	Enfrentarse con el enfado de otro	Intenta comprender el enfado de otro niño		
	Auto premiarse	Se elogia asimismo		
	Expresión de emociones	Expresa sus sentimientos		
	Brinda ayuda	Ayuda a su compañero cuando él está triste		
HABILIDADES ALTERNATIVAS A LA AGRESION	Pedir permiso	Reconoce cuando es necesario pedir permiso		
	Compartir algo	Comparte algo que es apreciado por los demás		
	Ayudar a los demás	Ayuda a quien lo necesita		
	Negociar con los demás	Respeto la decisión y opinión de los demás		
	Emplea el auto control	Controla su carácter ante una situación de conflicto		
	Resolver los problemas según su importancia	Sugiere alternativas ante un problema		
	Tomar decisiones	Respeto las reglas de la actividad grupal		
	Determinar las propias habilidades	Invita a su compañero a integrarse al grupo		
HABILIDADES PARA HACER FRENTE AL ESTRES	Demostrar deportividad después de un juego	Expresa un cumplido a su compañero por la forma en la que ha jugado		
	Defender a un amigo	Manifiesta a los demás que se ha actuado injustamente con un amigo		
	Responder al fracaso	Comprende la razón por la cual ha fracasado		

	Hacer frente a la presión de grupo	Decide lo que quiere hacer, aun cuando los demás tiene opinión distinta		
	Crea alternativas de solución	Propone opciones para resolver un problema		
	Establece acuerdos durante la actividad	Propone sus ideas en la asamblea		
	Responder al fracaso	explica porque fracaso durante el juego		
	Responde una acusación	se defiende ante una acusación		
HABILIDADES DE PLANIFICACION	Tomar iniciativas	Toma la iniciativa en la planificación previa a una actividad		
	Tomar decisiones	Concilia posibilidades y establece un acuerdo		
	Concentrarse en una tarea	Se organiza y prepara para facilitar la ejecución de su trabajo		

## APENDICE G PROGRAMA

### PROPUESTA DEL PROGRAMA Los juegos cooperativos”

#### I. DENOMINACIÓN

Programa de juegos cooperativos, basado en el Trabajo en Equipo, para mejorar el desarrollo de las habilidades sociales en los estudiantes de 4 años de la IEI 157 “Virgen del Carmen”, ventanilla 2017.

#### II. DATOS INFORMATIVOS

**2.1. Ciudad** : Ventanilla - Pachacutec

**2.2. Institución Educativa** : inicial

**2.3. Tipo de Gestión** : Pública

**2.4. Turno** : Diurno

**2.5. Duración del Programa** : 11 semanas

**2.6. Responsable del Cronograma** :Lic. Trinidad Barrenechea Yamaly  
Ines Yoshara.

#### III. MARCO REFERENCIAL

Actualmente las Organizaciones Educativas buscan brindar un servicio de calidad y para ello necesitan contar con talentosos recursos humanos que conforman la organización y de este modo llevarlo al éxito, cumpliendo su labor con eficiencia y eficacia; siendo de vital importancia que los integrantes de dicha organización se desenvuelvan en un ambiente favorable, saludable y abierto, esforzándose para el logro de los objetivos. Así mismo fortalecer la salud emocional de los niños, favoreciendo el buen desarrollo de las habilidades sociales en toda la comunidad educativa.

Frente a esta perspectiva se aplicó una encuesta preliminar a un conjunto de niños de 4 años de la educación de una Institución Educativa Inicial 157

“Virgen del Carmen”, donde percibimos que las habilidades sociales en sus dimensiones ambiente básicas, avanzadas, relacionadas con los sentimientos, para hacer frente al estrés, alternativas a agresión, y de planificación, se encuentra deteriorado, motivo por el cual se elabora el presente programa para su aplicación que permite contribuir en la mejora de las Habilidades sociales en la institución educativa.

#### **IV. MARCO TELEOLÓGICO**

##### **4.1 OBJETIVOS**

###### **4.1.1 GENERAL**

Determinar la influencia del programa juegos cooperativos en el desarrollo de las habilidades sociales en niños de 4 años de la IEI 157 “Virgen del Carmen”, Ventanilla 2017.

###### **4.1.2 Objetivos específicos**

Objetivo específico 1:

Determinar la influencia del programa juegos cooperativos en el desarrollo de las habilidades sociales Básicas en niños de 4 años de la IEI 157 “Virgen del Carmen”, Ventanilla 2017.

Objetivo específico 2.

Determinar la influencia del programa juegos cooperativos en el desarrollo de las habilidades sociales avanzadas en niños de 4 años de la IEI 157 “Virgen del Carmen”, Ventanilla 2017

Objetivo específico 3.

Determinar la influencia el programa juegos cooperativos en el desarrollo de las habilidades sociales relacionadas a los sentimientos en niños de 4 años de la IEI 157 “Virgen del Carmen”, Ventanilla 2017.

Objetivo específico 4

Determinar la influencia del programa juegos cooperativos en el desarrollo de las habilidades sociales Alternativas a la agresión en niños de 4 años de la IEI 157 “Virgen del Carmen”, Ventanilla 2017

Objetivo específico 5

Determinar la influencia del programa juegos cooperativos en el desarrollo de las habilidades para hacer frente al estrés en niños de 4 años de la IEI 157 “Virgen del Carmen”, Ventanilla 2017.

Objetivo específico 6

Determinar la influencia del programa juegos cooperativos en el desarrollo de las habilidades sociales de planificación en niños de 4 años de la IEI 157 “Virgen del Carmen”, Ventanilla 2017

## **V. MARCO SUSTANTIVO**

El programa de los juegos cooperativos no solamente influye en el desarrollo de las habilidades sociales y administrativa sino también en el proceso de aprendizaje-enseñanza de la institución. Debido a ello el Programa de los juegos cooperativos se basa en las siguientes bases.

### **5.1 Bases teóricas:**

#### **Teorías clásicas**

##### **Teoría fisiológica**

También llamada del exceso de energía o de la potencia superflua, fue planteada por el inglés Hebert Spencer (1855)

Según Spencer (1855), el hombre, como especie superior, no tiene que dedicar toda su energía a satisfacer sus necesidades básicas, así que el juego le sirve para liberar o derrochar el excelente energía que no consume el hombre invierte esa energía en actividades superfluas que no son necesarias para la supervivencia, como el juego, sobre esto si es de carácter físico – motor.

### **5.1.1 Teoría psicológica**

También llamada de la relajación, es opuesta a la anterior, y fue sostenida por el filósofo alemán Moritz Lazarus (1883).

Según su opinión el juego no produce gasto de energía si no que es un sistema para recuperarla cuando lo necesitamos cuando estamos decaídos. El juego rompe con el trabajo y las actividades cotidianas, permitiéndonos descansar, distraernos y liberarnos del stress. Es, por tanto, una compensación de la fatiga producida por la realización de otras actividades menos atractivas.

### **5.1.2 Teoría de recapitulación**

También llamada antropológica o del atavismo fue defendida por el psicólogo americano Stanley Hall (1904), basándose en las ideas de Darwin sobre la evolución de las especies. Hall explicó el orden de aparición de los distintos tipos de juego en la vida del niño,, argumentando que el niño imita actividades de la vida de sus antepasados de tal forma que representa simbólicamente las diferentes etapas de la evolución del hombre.

Así durante la etapa animal, los niños trepan o se columpian como los primates; en la etapa salvaje realizan actividades de rastreo, caza y escondite como los depredadores; en la etapa nómada se interesan por los animales; en la etapa neolítica juegan con las muñecas o a cavar la arena, como las primeras sociedades agrícolas ; y finalmente en la etapa tribal juegan organizados en equipo.

Según esto el juego podría considerarse una forma de recordar las tareas de las primeras sociedades como un largo proceso de aprendizaje que conduce a las actividades superiores de los hombres civilizados.

### **5.1.3 Teoría pragmática o del preejercicio**

Fue sistematizada por el alemán Karl Gross (1896- 1899). Esta teoría sostiene que el juego es una forma de ejercitar o practicar una serie de destrezas, conductas e instintos que serán útiles para la vida adulta. Por lo tanto el juego parte de una predisposición innata, que lleva a las personas a estar activas y a potenciar sus cualidades y funciones biológicas con el fin de adaptarse al medio.

Así, el juego es una forma primordial de aprendizaje definido por una serie de conductas estratégicas que permiten a los individuos a desarrollarse y sobrevivir, sin embargo, el niño realiza este entrenamiento sin la responsabilidad ni la exigencia que se requeriría de dichas destrezas en la vida real. Para el niño la finalidad del juego está en si misma, ya que presta más atención a los procesos que a los resultados, y eso le permite probar y experimentar mediante ensayo y error con total libertad. En el juego el niño hace “como si” realizando de forma simbólica actividades que luego le serán necesarias para su inserción social.

## **6. Teorías modernas**

### **6.1 Teoría general del juego de Buytendijk**

A diferencia de Gross, Buytendijk (1935) pensó que el juego es consecuencia de las características propias de la infancia, que son completamente diferentes de las de la edad adulta. El juego es una forma de expresar la autonomía del niño y está determinado por tres grados impulsos; en primer lugar, el impulso de libertad, en el que se expresa la necesidad de eliminar los obstáculos del medio y los elementos que coartan la autonomía; en segundo lugar, el deseo de fusión o integración con lo que nos rodea y de parecernos a los demás; y en tercer lugar; la tendencia a la reiteración, que se manifiesta en la rutina de jugar siempre a lo mismo



Según (Goldstein, 1999) Citado por Muñoz (2011,18) quien ofrece una tipología de habilidades sociales las mismas que podrían ser favorecidas en su desarrollo a través del juego cooperativo

### 6.3 Habilidades sociales básicas:

Según Goldstein (1999), En todos los grupos de niños y niñas hay alguno que experimenta dificultades para relacionarse con los demás. Independientemente de la edad, sexo, contexto social, actividad o situación; hay niños que de forma esporádica y puntual o bien de forma crónica, sufren y lo pasan mal o no disfrutan cuando interrelacionan con otras personas. También hay otros que se lo hacen pasar mal a los demás cuando se relacionan con ellos porque los menosprecian, humillan, agraden o amenazan.

1. Escuchar.
2. Formular una pregunta.

### 6.4 Habilidades sociales avanzadas

Según Goldstein (1999), Habiendo desarrollado las primeras habilidades estas serán más fáciles de poder desarrollar que te ayudaran a desenvolverte de manera practica en la sociedad

1. Pedir ayuda.
2. Participar.
3. Seguir instrucciones.
4. Disculparse.

### 6.5 Habilidades relacionadas con los sentimientos

Según Goldstein (1999), Tener habilidad para estar bien con el corazón también es parte de las relaciones sociales recuerda que si estamos bien con nosotros mismos lo estamos con los demás pero muchas veces el no saber controlar nuestras emociones nos trae problemas al expresar nuestros sentimientos e incluso en nuestra relación de parejas

1. Expresar los sentimientos.
2. Comprender los sentimientos de los demás.
3. Enfrentarse con el enfado del otro.

#### 6.6 Habilidades alternativas a la agresión

Según Goldstein (1999), En entradas anteriores hemos hablado sobre las Habilidades Sociales. Como vimos existen unas habilidades sociales básicas y otras más complejas. Cuando tengamos asumidas las más básicas podremos aprender y adoptar las complejas como por ejemplo las que son alternas a la agresión lo cual permite afianzar las relaciones con los pares

1. Compartir algo.
2. Ayudar a los demás.
3. Negociar.
4. Emplear el autocontrol.

#### 2.6.7 Habilidades para hacer frente al estrés

Según Goldstein (1999), En entradas anteriores hemos hablado sobre las Habilidades Sociales. Como vimos existen unas habilidades sociales básicas y otras más complejas. Cuando tengamos asumidas las más básicas podremos aprender y adoptar las complejas.

1. Demostrar deportividad después de un juego.
2. Defender a un amigo.
3. Responder a una acusación.
4. Hacer frente a las presiones del grupo.

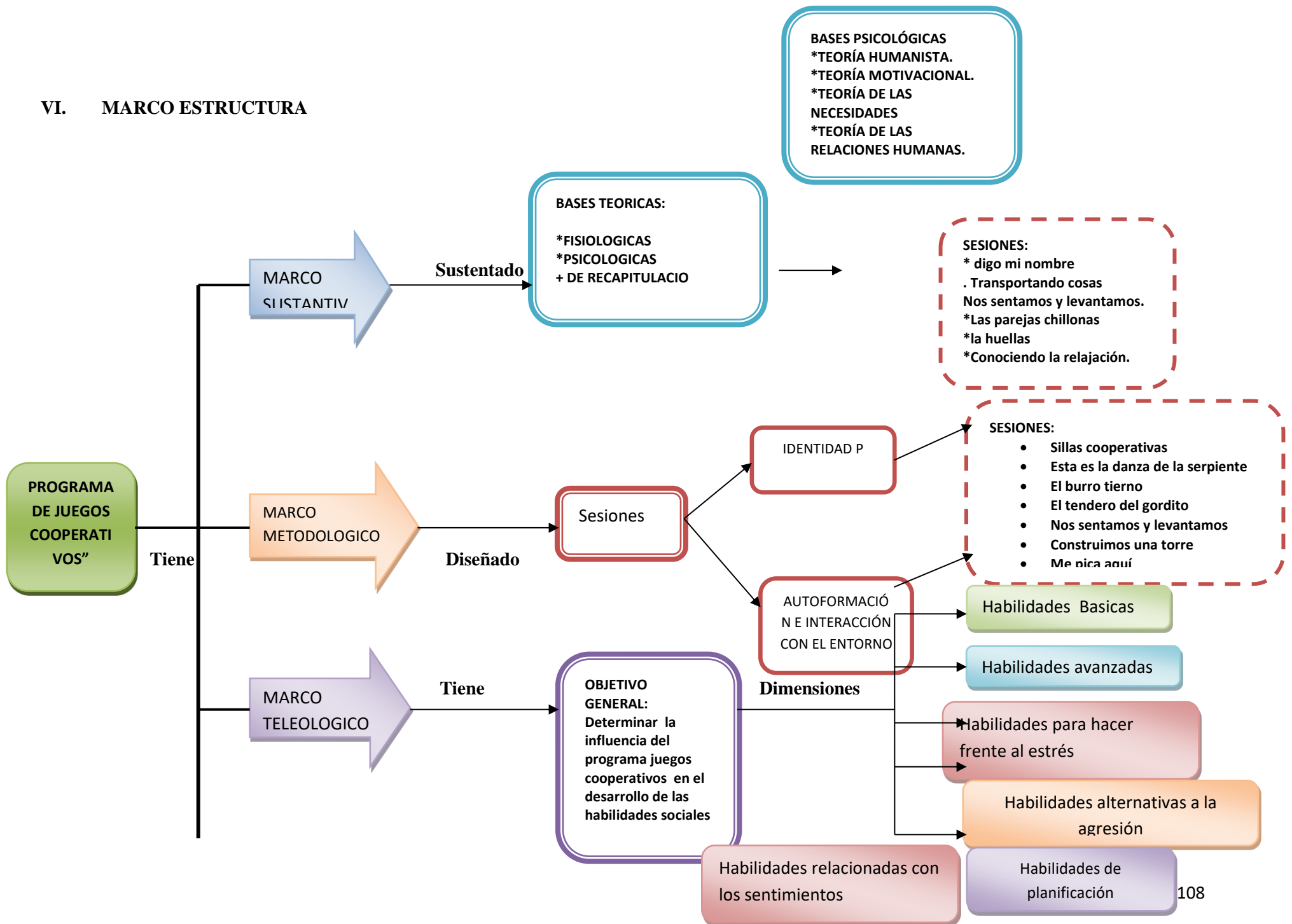
#### 6.8 Habilidades de planificación:

Según Goldstein (1999), Para poder lograr la planificación es indispensable tomar decisiones e iniciativas para mantener y mejorar las relaciones y solución de conflictos.

1. Tomar iniciativas.

2. Tomar decisión.

## VI. MARCO ESTRUCTURA



El programa juegos cooperativos, como se muestra en el esquema, tiene un Marco Sustantivo pues se sustenta en Bases teóricas principalmente en teorías clásicas, por otro lado en Bases teóricas modernas como la Teoría de Buytendijk, el juego y psicoanálisis de Freud, teoría psicoevolutiva de Piaget. Tiene como propósito, determinar la influencia del programa en el desarrollo de las habilidades sociales en sus dimensiones: Básicas, avanzadas, para hacer frente al estrés, alternativas a la agresión, de planificación, relacionadas con los sentimientos. Para lo cual se ha planificado el desarrollo de sesiones y actividades con los integrantes de la institución desarrollándose diversas estrategias participativas, como: sociodramas, juegos de roles, lluvia de ideas, trabajo en equipo entre otras.

## VII. MARCO METODOLOGICO

La metodología de trabajo en cada una de las sesiones, ha sido diseñada en tres momentos el **inicio** donde básicamente se pone énfasis en la motivación para pre disponer a los participantes, recojo de saberes previos y preguntas de reflexión llegando al conflicto cognitivo.

Luego pasamos al **proceso** se desarrolla el tema a tratar con la participación activa de los docentes quienes deben desarrollar a través del trabajo en equipo, análisis de casos, juego de roles, diálogos, debates para culminar en el proceso **final** se realiza el proceso de la metacognición y la evaluación de la actividad desarrollada.

NOMBRE DEL PROGRAMA	DIMENSIÓN PRIORIZADA	NOMBRE DE SESIONES Y ACTIVIDADES	TIEMPO/CRONOGRAMA										
			MARZO				ABRIL				MAYO		
Pre – Test			1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3
LOS JUEGOS COOPERATIVOS EN DESARROLLO DE LAS HABILIDADES SOCIALES	Habilidades sociales básicas	Digo mi nombre Las parejas chillonas	x										
	avanzadas	Las huellas Sillas cooperativas		x									
	Para hacer frente	Esta es la danza de la serpiente			x								

	al estrés	El burro tierno												
	Habilidades alternativa a la agresión	El tendero del gordito Nos sentamos y levantamos				x								
	Habilidades relacionadas con los sentimientos	Construimos una torre					x							
	Habilidades de planificación	El trencito chucu chucu						x						
		Me pica aquí.							x					
		Trasportando cosas								x	x			
		Nos sentamos y levantamos										x		
Post – Test														x

## VIII. MARCO ADMINISTRATIVO

### 8.1. Humanos:

- ✓ Directivos de la Institución Educativa
- ✓ Docentes que laboran en la Institución Educativa
- ✓ Psicólogo
- ✓ Administrativos que trabajan en la Institución Educativa
- ✓ Investigadora

### 8.2. Servicios:

- ✓ Fotocopias (120copias)
- ✓ Internet (200 horas)
- ✓ Impresiones (60 hojas)
- ✓ Anillados (02)
- ✓ Refrigerio (20 veces)

### 1.3.

#### **Materiales:**

- ✓ Test
- ✓ Material de oficina
- ✓ Millar de papel bond, y Bulky
- ✓ 2 lápices
- ✓ 3 borradores
- ✓ 2 reglas
- ✓ 4 resaltadores
- ✓ Plumones
- ✓ Cartones de colores
- ✓ Papelotes

## IX. MARCO EVALUATIVO

**Inicio:** aplicación del pre-test; para que se lleve a cabo hay que efectuar una planificación adecuada de las diferentes dimensiones integrando dentro de ellos la realización del pre test.

**Proceso:** desarrollo de unidades y actividades programadas.



**Salida:** aplicación del post-test.; Con la finalidad de medir la influencia del programa se utilizará un cuestionario de preguntas con respecto a las Variables a medir, se desarrolla así dos pruebas aplicadas antes y después llamadas pre test y pos test.

**X. IMPLEMENTACIÓN DEL PROGRAMA JUEGOS COOPERATIVOS**  
**SESIÓN DE APRENDIZAJE Nº 1**

**DIGO MI NOMBRE**  
**(Dimensión priorizada: habilidades Básicas)**

**I. DATOS INFORMATIVOS:**

- 1.1 Institución Educativa** : 157  
**1.2 Directora** : Lic. Magali Matallana Ventura  
**1.3 Docente Responsable** : Lic. Yamaly Trinidad Barrenechea  
**1.4 Área** : personal social  
**1.5 Duración** : 30 minutos  
**1.6 Año Lectivo** : 2017

NOMBRE DE LA SESION		DIGO MI NOMBRE
IDENTIDAD PERSONAL		
<b>COMPETENCIA</b>	<b>CAPACIDAD</b>	<b>INDICADOR</b>
Se relaciona con otras personas demostrando autonomía, conciencia de sus principales cualidades personales y confianza en ellas sin perder de vista su propio interés	<b>AUTOESTIMA:</b> Explora reconoce y valora positivamente sus características y cualidades personales mostrando confianza en sí mismo y afán de mejora	Pide que lo miren cuando logra hacer algo nuevo o difícil "Mira" o Mírame.
TIEMPO: 1 DIA		
FECHA : Lunes 17 de abril		
<b>ESTRATEGIA METODOLOGICA</b>		recursos
Actividades permanentes : ss.hh, oración, saludo, tiempo, calendario <b>INICIO:</b> La maestra invita a sentarse formando un círculo, entonan una canción palo, palito palo, luego se les dirá que vamos a jugar a pasar el globo. Una niña pasa un globo inflado a la compañera que está a su lado derecho, diciendo su nombre; hola me llamo.....el resto de participantes harán lo mismo, cuando les llegue el globo, nuevamente lo paso por el lado izquierdo lanzándolo, suavemente hacia arriba tocándolo suavemente con la yema de los dedos. La maestra les invita a salir al patio lo coge y mencionara su nombre los demás van a realizar igualmente cuando les llegue e globo, procuramos que el globo no se caiga al suelo. <b>DESARROLLO:</b>		Maestra Niños Niñas

<ul style="list-style-type: none"><li>➤ Realizan movimientos. Corren, saltan, gatean, bailan, ruedan.</li><li>➤ Luego se dará indicaciones para desarrollar la noción de arriba-abajo, se tocan a cabeza, levantan los brazos, entonan la canción, arriba abajo.</li><li>➤ Luego la maestra pregunta ¿Qué pasaría si no tuviéramos cabeza, brazos, piernas?, en seguida en papelotes plasman la silueta se su compañero señalando las partes de su cuerpo.</li></ul> <p>CIERRE:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>➤ ¿Qué hicimos hoy?</li><li>➤ ¿Cómo lo hicimos?</li><li>➤ ¿para qué lo hicimos?</li></ul> <p>Actividades al aire libre: juegos del patio</p>	<h2>Globos</h2>
--	-----------------

## SESIÓN DE APRENDIZAJE Nº 2

### PAREJAS CHILLONAS (Dimensión priorizadas: Habilidades Básicas )

#### I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1 Institución Educativa** : 157
- 1.2 Directora** : Lic. Magali Matallana Ventura
- 1.3 Docente Responsable** : Yamaly Trinidad Barrenechea
- 1.4 Área** : personal social
- 1.5 Duración** : 30 minutos
- 1.6 Año Lectivo** : 2017

NOMBRE DE LA SESION		LAS PAREJAS CHILLONAS
IDENTIDAD PERSONAL		
COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
Se relaciona con otras personas demostrando autonomía, conciencia de sus principales cualidades personales y confianza en ellas sin perder de vista su propio interés	<b>AUTOESTIMA:</b> Explora reconoce y valora positivamente sus características y cualidades	Explora su entorno inmediato, según su propia iniciativa y sus intereses
TIEMPO: 1 DIA		
FECHA : Martes 18 de Abril		
ESTRATEGIA METODOLOGICA		recursos
<p>Actividades permanentes : ss.hh, oración, saludo, tiempo, calendario</p> <p><b>INICIO:</b> La maestra motiva a sus niños mediante una canción en el arca de Noe” luego se les invita a formar un círculo para iniciar el juego. La maestra invita a salir al patio.</p> <p><b>DESARROLLO:</b></p> <p>El educador tiene preparados unos papelitos con nombres de animales perro, gato, caballo, carnero, vaca, etc. Cada animal tiene que estar repetido en dos papeles diferentes. El educador reparte un papel a cada jugador, que deberá imitar el sonido del animal que le ha tocado cuando escuche la palabra “JUNGLA”. Cada participante deberá encontrar a su pareja entre los diversos ruidos de la sala. Al encontrarse, dejan de imitar el sonido, de su animal y se sientan en el suelo. Cuando todas las parejas se hayan encontrado una a una deberá imitar de nuevo el sonido de su animal y el resto del grupo tendrá que adivinar a que animal está imitando</p> <p><b>CIERRE:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ ¿Qué hicimos hoy?</li> <li>➤ ¿Cómo lo hicimos?</li> <li>➤ ¿para qué lo hicimos?</li> </ul> <p>Actividades al aire libre: juegos del patio</p>		<p>Maestra</p> <p>Niños</p> <p>Niñas</p> <p>Auxiliar</p> <p>Patio tarjetas</p>

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N°3

### LAS HUELLAS (Dimensión priorizada: avanzadas)

#### I. DATOS INFORMATIVOS:

<b>1.1 Institución Educativa</b>	: 157
<b>1.2 Directora</b>	: Lic. Magali Matallana Ventura
<b>1.3 Docente Responsable</b>	: Yamaly Trinidad Barrenechea
<b>1.4 Área</b>	: personal social
<b>1.5 Duración</b>	: 30 minutos
<b>1.6 Año Lectivo</b>	: 2017

NOMBRE DE LA SESION		LAS HUELLAS
IDENTIDAD PERSONAL		
COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
Se relaciona con otras personas demostrando autonomía, conciencia de sus principales cualidades personales y confianza en ellas sin perder de vista su propio interés	<b>AUTOESTIMA:</b> Explora reconoce y valora positivamente sus características.	Explora su entorno inmediato, según su propia iniciativa y sus intereses
TIEMPO: 1 DIA		
FECHA : Miércoles 19 de Abril		
ESTRATEGIA METODOLOGICA		recursos
<p>Actividades permanentes : ss.hh, oración, saludo, tiempo, calendario</p> <p><b>INICIO:</b> La maestra motiva a sus niños mediante una canción luego se les invita a formar un círculo, para iniciar el juego. La maestra invita a salir al patio</p> <p><b>DESARROLLO:</b></p> <p>Con las manos y los pies descalzos manchados en tempera las estampamos sobre el gran papel en el que hay otras huellas de los compañeros y diferentes objetos, hablamos sobre las formas tamaños sobre la importancia de las manos y de los pies en nuestras vidas.</p> <p>La importancia de las manos y de los pies. La unión por el tacto, tocarse el roce.</p> <p>Los gestos: los miles de gestos que se transmiten con las manos y con los pies. Gestos de Paz.</p> <p><b>CIERRE:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ ¿Qué hicimos hoy?</li> <li>➤ ¿Cómo lo hicimos?</li> <li>➤ ¿para qué lo hicimos?</li> </ul> <p>Actividades al aire libre: juegos del patio</p> <p>Los niños comentan sobre la actividad, actividades al aire libre.</p>		<p>Maestra</p> <p>Niños</p> <p>Niñas</p> <p>Auxiliar</p> <p>Canción cuerdas</p> <p>Papeles de colores, goma</p>

## SESIÓN DE APRENDIZAJE Nº 4

### SILLAS COOPERATIVAS

(Dimensión priorizadas: Habilidades Avanzadas)

#### I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1 Institución Educativa** : 157
- 1.2 Directora** : Lic. Magali Matallana Ventura
- 1.3 Docente Responsable** : Yamaly Trinidad Barrenechea
- 1.4 Área** : personal social
- 1.5 Duración** : 30 minutos
- 1.6 Año Lectivo** : 2017

NOMBRE DE LA SESION		Sillas cooperativas
<b>IDENTIDAD PERSONAL: CONVIVENCIA DEMOCRATICA E INTERCULTURAL</b>		
COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
Convive de manera democrática en cualquier contexto o circunstancia y con todas las personas sin distinción.	<b>Colaboración y tolerancia respetando la diferencias</b>	Explora su entorno inmediato, según su propia iniciativa y sus intereses
TIEMPO: 1 DIA		
FECHA : jueves 19 de Abril		
ESTRATEGIA METODOLOGICA		recursos
Actividades permanentes : ss.hh, oración, saludo, tiempo, calendario <b>INICIO:</b> La maestra motiva a sus niños mediante una canción luego se les invita a formar un círculo, para iniciar el juego. La maestra invita a salir al patio <b>DESARROLLO:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Se colocan las sillas en círculo mirando hacia el exterior. Habrá tantas sillas como personas participantes. todos cantan una canción conocida por el grupo bailando alrededor</li> <li>✓ Cuando acaba la canción cada uno se sienta en una silla</li> <li>✓ Lo repetimos muchas veces mientras disfrutamos sentándonos en las sillas y comentando los posibles conflictos que surgen</li> <li>✓ Después, cada vez que acaba la canción se va quitando alguna silla.</li> <li>✓ Les pedimos que todos 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 otro niño</li> <li>✓ Se ayudan a sentarse unas sobre otras. Cada vez menos sillas, pararemos a actividades cuando veamos que hay dificultad en que se sienten.</li> </ul>		Maestra Niños Niñas Auxiliar Canción cuerdas Papeles de colores, goma

**CIERRE:**

- ¿Qué hicimos hoy?
- ¿Cómo lo hicimos?
- ¿para qué lo hicimos?

Actividades al aire libre: juegos del patio

Los niños comentan sobre la actividad, actividades al aire libre.

## SESIÓN DE APRENDIZAJE Nº 5

### EL TENEDERO DEL GORDITO

(Dimensión priorizada: Habilidades alternativas a la agresión)

#### I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1 Institución Educativa : 157
- 1.2 Directora : Lic. Magali Matallana Ventura
- 1.3 Docente Responsable : Yamaly Trinidad Barrenechea
- 1.4 Área : personal social
- 1.5 Duración : 30 minutos
- 1.6 Año Lectivo : 2017

NOMBRE DE LA SESIÓN		EL TENEDERO DEL GORDITO
IDENTIDAD PERSONAL: CONVIVENCIA DEMOCRÁTICA E INTERCULTURAL		
COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
Convive de manera democrática en cualquier contexto o circunstancia y con todas las personas sin distinción.	<b>Colaboración y tolerancia respetando la diferencias incluyendo a otros</b>	Colabora en los juegos que necesita de su participación
TIEMPO: 1 DÍA		
FECHA : jueves 19 de Abril		
ESTRATEGIA METODOLÓGICA		recursos
Actividades permanentes : ss.hh, oración, saludo, tiempo, calendario <b>INICIO:</b> La maestra motiva a sus niños mediante una canción luego se les invita a formar un círculo, para iniciar el juego. La maestra invita a salir al patio <b>DESARROLLO:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Se forman grupos de tres a cuatro niños se dará las indicaciones</li> <li>✓ Los equipos se colocan detrás de una línea a la cuenta de 3.</li> <li>✓ Se quitarán las ropa que puedan para formar con ella el tendedero más largo, las prendas deben relacionarse con otras</li> <li>✓ Se pondrán toda la ropa de tendedero a un solo integrante del equipo , luego cada niño va recuperando su ropa el tendedero y pegan las figuras</li> <li>✓ <b>CIERRE:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ ¿Qué hicimos hoy?</li> <li>➤ ¿Cómo lo hicimos?</li> <li>➤ ¿para qué lo hicimos?</li> </ul> </li> </ul> Actividades al aire libre: juegos del patio Los niños comentan sobre la actividad, actividades al aire libre.		Maestra Niños Niñas Auxiliar Canción cuerdas Papeles de colores, goma

## SESIÓN DE APRENDIZAJE Nº 7

### TRANSPORTAMOS COSAS (Dimensión priorizada: alternativas a la agresión)

#### I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1 Institución Educativa : 157
- 1.2 Directora : Lic. Magali Matallana Ventura
- 1.3 Docente Responsable : Yamaly Trinidad Barrenechea
- 1.4 Área : personal social
- 1.5 Duración : 30 minutos
- 1.6 Año Lectivo : 2017

NOMBRE DE LA SESION		TRANSPORTAMOS COSAS
IDENTIDAD PERSONAL: CONVIVENCIA DEMOCRATICA E INTERCULTURAL		
COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
Convive de manera democrática en cualquier contexto o circunstancia y con todas las personas sin distinción.	<b>Colaboración y tolerancia Interactúa respetando diferencias incluyendo a otros</b>	Colabora y comparte materiales en los juegos que realiza
TIEMPO: 1 DIA		
FECHA : martes 23 de Abril		
ESTRATEGIA METODOLOGICA		recursos
<p>Actividades permanentes : ss.hh, oración, saludo, tiempo, calendario</p> <p><b>INICIO:</b> La maestra muestra algunos materiales y se les preguntara ¿Qué podemos transportar? ¿Cómo transportarnos? La maestra les invita a salir al patio.</p> <p><b>DESARROLLO:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Formar grupos de 4 niños o niñas, se llevara una tela y en medio se coloca un objeto como una pelota o globos transportarlos sin hacer caer lo que llevan.</li> <li>✓ Lo pueden llevar de varias formas lentas o rápidas, muy rápidas, subiendo bajando con obstáculos, entre otras</li> <li>✓ El objetivo es trasportar los objetos en equipo de la misma forma transportan los materiales en el aula.</li> </ul> <p><b>CIERRE:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ ¿Qué hicimos hoy?</li> <li>➤ ¿Cómo lo hicimos?</li> <li>➤ ¿para qué lo hicimos?</li> </ul> <p>Actividades al aire libre: juegos del patio, dialogan y representan la actividad mediante un dibujo.</p> <p>Los niños comentan sobre la actividad, actividades al aire libre.</p>		<p>Maestra</p> <p>Niños</p> <p>Niñas</p> <p>Auxiliar</p> <p>Canción cuerdas</p> <p>Papeles de colores, goma</p> <p>Hojas</p> <p>crayones</p>



## SESIÓN DE APRENDIZAJE Nº 8

### ESTA ES LA DANZA DE LA SERPIENTE

(Dimensión priorizadas: habilidad para hacer frente al estrés)

#### I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1 Institución Educativa** : 157
- 1.2 Directora** : Lic. Magali Matallana Ventura
- 1.3 Docente Responsable** : Yamaly trinidad Barrenechea
- 1.4 Área** : personal social
- 1.5 Duración** : 30 minutos
- 1.6 Año Lectivo** : 2017

NOMBRE DE LA SESION		Esta es la danza de la serpiente
<b>IDENTIDAD PERSONAL</b>		
COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
Se relaciona con otras personas demostrando autonomía, conciencia de sus principales cualidades personales y confianza en ellas sin perder de vista su propio interés	<b>Autonomía toma de decisiones y realiza actividades con independencia y seguridad según sus deseos necesidades e intereses</b>	Participa de manera espontánea en juegos de cooperación.
TIEMPO: 1 DIA		
FECHA : 24 de Abril		
ESTRATEGIA METODOLOGICA		recursos
Actividades permanentes : ss.hh, oración, saludo, tiempo, calendario <b>INICIO:</b> La maestra motiva a los niños mostrándoles una cinta que lo moverá como una serpiente se les preguntara ¿Qué es? ¿A qué se parece? ¿Cómo se mueve? ¿podemos jugar igual? La maestra invita a salir al patio <b>DESARROLLO:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ La maestra explica el desarrollo del juego las serpientes pierden el rabito con facilidad si se les engancha entre los árboles. Pero tiene la ventaja de que les crece al alimentarse y al moverse.</li> <li>✓ Comienza la actividad cantando una canción esta es la danza de la serpiente que baja por el monte en busca de su rabito haciendo movimientos rítmicos diferentes con todos los niños</li> <li>✓ Lo pueden llevar de varias formas lentas o rápidas, muy rápidas, subiendo bajando con obstáculos, entre otras</li> <li>✓ El objetivo es trasportar los objetos en equipo de la misma forma transportan los materiales en el aula.</li> </ul> <b>CIERRE:</b>		Maestra Niños Niñas Auxiliar Canción cuerdas Papeles de colores, goma Hojas

<ul style="list-style-type: none"><li>➤ ¿Qué hicimos hoy?</li><li>➤ ¿Cómo lo hicimos?</li><li>➤ ¿para qué lo hicimos?</li></ul> <p>Actividades al aire libre: juegos del patio, dialogan y representan la actividad mediante un dibujo.</p> <p>Los niños comentan sobre la actividad, actividades al aire libre.</p>	<p>crayones</p>
--	-----------------

## SESIÓN DE APRENDIZAJE Nº 9

### NOS SENTAMOS Y LEVANTAMOS

(Dimensión priorizada: Habilidades alternativas a la agresión)

#### I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1 Institución Educativa** : 157
- 1.2 Directora** : Lic. Magali Matallana Ventura
- 1.3 Docente Responsable** : Yamaly trinidad Barrenechea
- 1.4 Área** : personal social
- 1.5 Duración** : 30 minutos
- 1.6 Año Lectivo** : 2017

NOMBRE DE LA SESION		NOS SENTAMOS Y LEVANTAMOS
IDENTIDAD PERSONAL		
COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
Se relaciona con otras personas demostrando autonomía, conciencia de sus principales cualidades personales y confianza en ellas sin perder de vista su propio interés	<b>Autonomía toma de decisiones y realiza actividades con independencia y seguridad según sus deseos necesidades e intereses</b>	Realiza algunas acciones en las que solicita o presta ayuda a sus compañeros
TIEMPO: 1 DIA		
FECHA : 25 de abril		
ESTRATEGIA METODOLOGICA		recursos
Actividades permanentes : ss.hh, oración, saludo, tiempo, calendario <b>INICIO:</b> La maestra motiva a los niños con una caída simulada luego les pide ayuda. Se les pregunta ¿si una compañera necesita de ustedes le ayudan? ¿Cuándo debemos ayudar? ¿a quienes debemos ayudar? <b>DESARROLLO:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ La maestra invita a una niña y se tiende en el suelo</li> <li>✓ Llega una amiga y la ayuda a levantarse, cogiéndola de las dos manos e impulsando hacia arriba. Después de lo que ha hecho una pareja lo hacen otras parejas, en otras situación una niña quiere sentarse en el suelo, la cogemos de las dos manos y la ayudamos a sentarse con cuidado sin soltarla, luego lo harán otros niños por parejas. Si nos agarramos de las manos, por parejas nos podemos sentar en el suelo sin soltar las manos y después podemos levantar las dos juntas, hacen un ejemplo una pareja luego lo hace todo el grupo por parejas.</li> <li>✓ Comienza la actividad cantando una canción esta es la danza de la serpiente que baja por el monte en busca de su rabito haciendo movimientos rítmicos diferentes con todos los niños</li> <li>✓ Luego pregunta la docente ¿Qué pasaría si no nos ayudamos?</li> </ul>		Maestra Niños Niñas Auxiliar Canción cuerdas Papeles de colores, goma Hojas crayones

Luego en una hoja de aplicación marcan la opción que ofrece ayuda a una persona.

**CIERRE:**

- ¿Qué hicimos hoy? ¿Cómo lo hicimos?
- ¿Para qué lo hicimos? Actividades al aire libre: juegos del patio, dialogan y representan la actividad mediante un dibujo.

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 10

### CONSTRUIAMOS UNA TORRE

(Dimensión priorizada: Habilidades relacionadas a los sentimientos)

#### I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1 Institución Educativa : 157
- 1.2 Directora : Lic. Magali Matallana Ventura
- 1.3 Docente Responsable : Yamaly trinidad Barrenechea
- 1.4 Área : personal social
- 1.5 Duración : 30 minutos
- 1.6 Año Lectivo : 2017

NOMBRE DE LA SESION		CONSTRUIAMOS UNA TORRE
CONVIVENCIA DEMOCRATICA E INTERCULTURAL		
COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
Convive de manera democrática en cualquier contexto o circunstancia y con todas las personas sin distinción.	<b>Colaboración y tolerancia interactúa respetando las diferencias, incluyendo a todos</b>	Presta los juguetes o comparten materiales del aula cuando la docente lo requiere
TIEMPO: 1 DIA		
FECHA : 24 de Abril		
ESTRATEGIA METODOLOGICA		recursos
<p>Actividades permanentes : ss.hh, oración, saludo, tiempo, calendario</p> <p><b>INICIO:</b> La maestra motiva a sus niños con una noticia que ha llegado al aula mediante un sobre. Se leerá la noticia en la que se requiere la construcción de una torre en la que comparten los materiales del aula.</p> <p>La maestra les invita a salir al patio.</p> <p><b>DESARROLLO:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ La maestra invita a los niños a formar grupos de tres o cuatro niños.</li> <li>✓ Se les brinda los materiales para empezar la construcción bloques de plásticos de madera de cajas de cartón, encajes. Etc</li> <li>✓ Se les indica que colaboren unas con otras , comparten los materiales forman las torres con sumo cuidado y entusiasmo.</li> <li>✓</li> </ul> <p><b>CIERRE:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ ¿Qué hicimos hoy?</li> <li>➤ ¿Cómo lo hicimos?</li> <li>➤ ¿para qué lo hicimos?</li> </ul> <p>Actividades al aire libre: representan su torre en papelotes con papeles y goma de colores, expresan lo que han trabajado.</p>		<p>Maestra</p> <p>Niños</p> <p>Niñas</p> <p>Auxiliar</p> <p>Canción cuerdas</p> <p>Papeles de colores, goma</p> <p>Hojas</p> <p>crayones</p>

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 11

### EL TRENCITO CHUCU- CHUCU (Dimensión priorizada: habilidades de planificación)

#### 1.1 DATOS INFORMATIVOS:

- 1.2 Institución Educativa : 157
- 1.3 Directora : Lic. Magali Matallana Ventura
- 1.4 Docente Responsable : Yamaly trinidad Barrenechea
- 1.5 Área : personal social
- 1.6 Duración : 30 minutos
- 1.7 Año Lectivo : 2017

NOMBRE DE LA SESION		EI TRENCITO CHUCU CHUCU
CONVIVENCIA DEMOCRATICA E INTERCULTURAL		
COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
Convive de manera democrática en cualquier contexto o circunstancia y con todas las personas sin distinción.	<b>Colaboración y tolerancia interactúa respetando las diferencias, incluyendo a todos</b>	Conversa y juega espontáneamente con su amigo preferido, se integra al grupo espontáneamente.
TIEMPO: 1 DIA		
FECHA : 27 de Abril		
ESTRATEGIA METODOLOGICA		recursos
<p>Actividades permanentes : ss.hh, oración, saludo, tiempo, calendario</p> <p><b>INICIO:</b> La maestra motiva a sus niños con una canción “ el trencito va a partir y los vagones se forman ya” los niños se forman ya en columnas se les recordara las normas de juego que no deben empujar, la maestra les invita a salir del patio.</p> <p>.</p> <p><b>DESARROLLO:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Imitamos un tren haciendo fila y poniendo las manos sobre el hombro de su amigo de quien está adelante, avanzamos entonando la canción “ El tren chucu chucu, chucu, chucucha.para adelante para atrás el billete sacaras</li> <li>✓ Luego se dará indicaciones Para desarrollar el juego</li> <li>✓ En el transcurso del juego se irán integrando los niños que no querían jugar.</li> <li>✓ Aceleran la velocidad del tren, haciendo diversos movimientos el juego terminan cuando llegan la estación. (aula)</li> </ul> <p><b>CIERRE:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ ¿Qué hicimos hoy?</li> </ul>		<p>Maestra</p> <p>Niños</p> <p>Niñas</p> <p>Auxiliar</p> <p>Canción cuerdas</p> <p>Papeles de colores, goma</p> <p>Hojas</p> <p>crayones</p> <p>goma</p>

➤ ¿Cómo lo hicimos?

➤ ¿para qué lo hicimos?

Actividades al aire libre: dialogan y representan la actividad mediante un dibujo.

## SESION Nº 12

### ME PICA AQUÍ

(Dimensión priorizada: Habilidades de planificación)

#### I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1 Institución Educativa : 157
- 1.2 Directora : Lic. Magali Matallana Ventura
- 1.3 Docente Responsable : Yamaly trinidad Barrenechea
- 1.4 Área : personal social
- 1.5 Duración : 30 minutos
- 1.6 Año Lectivo : 2017

NOMBRE DE LA SESION		ME PICA AQUÍ
<b>IDENTIDAD PERSONAL</b>		
<b>COMPETENCIA</b>	<b>CAPACIDAD</b>	<b>INDICADOR</b>
Se relaciona con otras personas demostrando autonomía, conciencia de sus principales cualidades personales y confianza en ellas sin perder de vista su propio interés	<b>AUTONOMIA: Toma decisiones y realiza actividades con independencia y seguridad según sus deseos necesidades e intereses</b>	Expresa lo que le gusta o disgusta de las actividades con independencia y seguridad, según sus deseos necesidades e intereses.
TIEMPO: 1 DIA		
FECHA : 27 de Abril		
<b>ESTRATEGIA METODOLOGICA</b>		<b>recursos</b>
<p>Actividades permanentes : ss.hh, oración, saludo, tiempo, calendario</p> <p><b>INICIO:</b> La maestra motiva a sus niños con una canción que entonara “mi cuerpo se está moviendo” enseguida nos ponemos todos en círculo, que no estemos separados recordamos las diferentes partes del cuerpo y sus nombres. Se les preguntara ¿A quién le pica la oreja? ¿a alguien le pica la espalda? ¿a alguien le pica la espalda?</p> <p>.</p> <p><b>DESARROLLO:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Si invita a un niño voluntario para empezar el juego</li> <li>✓ Luego se presenta mencionando su nombre y dice que me pica la espalda, por favor me ayudas? (Dirigiéndose a quien está a su lado) la compañera le rasca y el niño se lo agradece de manera afectiva, gracias cariño.</li> <li>✓ Luego le toca el turno a otro niño sigue el mismo proceso del juego siempre pidiendo ayuda y agradeciendo afectivamente.</li> </ul> <p><b>CIERRE:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ ¿Qué hicimos hoy?</li> <li>➤ ¿Cómo lo hicimos?</li> <li>➤ ¿para qué lo hicimos?</li> </ul>		<p>Maestra</p> <p>Niños</p> <p>Niñas</p> <p>Auxiliar</p> <p>Canción cuerdas</p> <p>Papeles de colores, goma</p> <p>Hojas</p> <p>crayones</p> <p>goma</p>



➤ les gusta el juego? cuando nos gusta algo lo decimos pedimos ayuda

## Referencias bibliográficas.

- Garaigordobil.M,(1995) "*programa de juegos cooperativos en estudiantes de inicial*",(tesis doctoral, universidad autónoma, Madrid. España)
- Sánchez (2004), "*Habilidades sociales en los niños de inicial, tesis de Maestría en psicología humana*". Universidad metropolitana de ciencias de la educación, 3ra ed. Chile Santiago.
- Montes y Vega (2012)."*Habilidades sociales en preescolares tímidos*". 2da ed.Facultad de psicología, universidad Nacional Autónoma de México.
- García y Rubio (2012). "*El juego y las relaciones sociales en niños de edad preescolar*",tesis para obtener el título de licenciado en psicología de la universidad Michoacana de San Nicolás de Hidalgo – México.
- Steve Grineski (1989) *Efectos del programa Habilidades sociales en niños de 4 años*" tesis de licenciatura en la universidad complutense, 2da ed. España Madrid, 2da edición
- Orlick (1990),"*El juego cooperativo infantil*", la Florida Estados unidos.1ra ed.
- Bardales, C (2006), "*El juego cooperativo y su efecto en las habilidades sociales en los niños de 5 años en al IE. Los Próceres de Junín*" tesis de Licenciatura en educación en la universidad Nacional del Centro del Perú, Huancayo.
- Camacho (2012) "*El juego cooperativo como promotor de habilidades sociales en niños de 5 años de un colegio católico*" Tesis para optar el grado académico de licenciada en educación inicial, Universidad Católica, Lima Perú
- Pinillos .A (2011) "*programa de juegos cooperativos para mejorar el desarrollo social de los niños de 4 años de la IEI 207*" de la ciudad de Trujillo, Perú
- Ortecho y Quijano (2011). *Programa de juegos cooperativos para mejorar el desarrollo social de los niños de 4 años del J.N. 207* "Alfredo Pinillos Goicochea". Trujillo
- Urizar (2010) *Influencia del juego cooperativo para mejorar las habilidades sociales en niños del nivel de transición del Jardín Infantil y Sala Cuna The Garden College*, Chile.
- Hernández, S. (2002) "*metodologías de la investigación*". México; Yucatán. .
- Sigrid Loos (1989),"*aplicación de los juegos cooperativos*", Italia.

(Perez, 1998) "*desarrollo de las habilidades sociales*", Yucatán México

Según Muñoz (2011) "*Manual de habilidades sociales*" Lima Perú



