



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**ESCUELA DE POSGRADO
PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA
EDUCATIVA**

Programa de juego cooperativo en las habilidades sociales en niños de 3 años de una institución educativa Los Olivos, 2024

TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:

Maestra en Psicología Educativa

AUTORA:

Cobeñas Lopez, Milagritos Estrella (orcid.org/0009-0009-2139-3345)

ASESORAS:

Mg. Cerafin Urbano, Virginia Asuncion (orcid.org/0000-0002-5180-5306)

Dra. Rivera Zamudio, July Blanca (orcid.org/0000-0003-1528-4360)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Innovaciones Pedagógicas

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:

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

LIMA - PERÚ

2024



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**ESCUELA DE POSGRADO
MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA**

Declaratoria de Autenticidad del Asesor

Yo, CERAFIN URBANO VIRGINIA ASUNCION, docente de la ESCUELA DE POSGRADO MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - LIMA NORTE, asesor de Tesis titulada: "Programa de juego cooperativo en las habilidades sociales en niños de 3 años de una institución educativa Los Olivos, 2024", cuyo autor es COBEÑAS LOPEZ MILAGRITOS ESTRELLA, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 19%, verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin, el cual ha sido realizado sin filtros, ni exclusiones.

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

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

LIMA, 08 de Agosto del 2024

Apellidos y Nombres del Asesor:	Firma
CERAFIN URBANO VIRGINIA ASUNCION DNI: 31683051 ORCID: 0000-0002-5180-5306	Firmado electrónicamente por: VCEFARINU el 12- 08-2024 15:04:30

Código documento Trilce: TRI - 0854215



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**ESCUELA DE POSGRADO
MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA**

Declaratoria de Originalidad del Autor

Yo, COBEÑAS LOPEZ MILAGRITOS ESTRELLA estudiante de la ESCUELA DE POSGRADO MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - LIMA NORTE, declaro bajo juramento que todos los datos e información que acompañan la Tesis titulada: "Programa de juego cooperativo en las habilidades sociales en niños de 3 años de una institución educativa Los Olivos, 2024", es de mi autoría, por lo tanto, declaro que la Tesis:

1. No ha sido plagiada ni total, ni parcialmente.
2. He mencionado todas las fuentes empleadas, identificando correctamente toda cita textual o de paráfrasis proveniente de otras fuentes.
3. No ha sido publicada, ni presentada anteriormente para la obtención de otro grado académico o título profesional.
4. Los datos presentados en los resultados no han sido falseados, ni duplicados, ni copiados.

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

Nombres y Apellidos	Firma
MILAGRITOS ESTRELLA COBEÑAS LOPEZ DNI: 43618847 ORCID: 0009-0009-2139-3345	Firmado electrónicamente por: MCOBENASL el 08-08-2024 21:29:40

Código documento Trilce: TRI - 0854216

Dedicatoria

A Dios por ser un padre bueno, a mis padres en el cielo porque sin ellos no hubiera logrado nada, a mis queridos hijos por su apoyo y paciencia, a mi pareja por su apoyo incondicional en este proceso y sobre todo va dedicado a mí por todo el esfuerzo que me lleva lograr cada objetivo.

Agradecimiento

Agradezco a la Escuela de Post Grado de la Universidad César Vallejo, por brindarme la gran posibilidad de crecer profesionalmente y contribuir con el logro de mis metas.

Mg. Cerafin Urbano, Virginia Asunción, asesora de la investigación, por brindarme su orientación y motivación en la conducción del diseño y desarrollo de la presente tesis. Asimismo, a todos los catedráticos en general por brindarme sus mejores conocimientos.

Índice de contenidos

Carátula.....	i
Declaratoria de autenticidad de la asesora	ii
Declaratoria de originalidad de la autora.....	iii
Dedicatoria	iv
Agradecimiento	v
Índice de contenidos	vi
Índice de tablas	vii
Resumen.....	viii
Abstract.....	ix
I. INTRODUCCIÓN	1
II. METODOLOGÍA.....	20
III. RESULTADOS	24
IV. DISCUSIÓN	33
V. CONCLUSIONES	39
VI. RECOMENDACIONES.....	41
REFERENCIAS.....	43
ANEXOS	47

Índice de tablas

Tabla 1 Distribución de niveles de Habilidades Sociales.....	24
Tabla 2 Distribución de los niveles de Primeras Habilidades Sociales.....	25
Tabla 3 Distribución de niveles de las habilidades relacionadas con la escuela	26
Tabla 4 Distribución de niveles de las habilidades para hacer amistades.....	27
Tabla 5 Distribución de niveles de las habilidades relacionadas con los sentimientos	28
Tabla 6 Distribución de niveles de las habilidades alternativas a la agresión.....	29
Tabla 7 Distribución de niveles de las habilidades para hacer frente al estrés.....	30
Tabla 8 Comparación de los grupos control y experimental de las habilidades sociales	31
Tabla 9 Comparación de los GC y GE de las hipótesis específicas	32

Resumen

En la presente investigación se ha vinculado con ODS 4, que es concordantes con los objetivos de presente trabajo de investigación. El propósito fue Determinar la influencia de la aplicación del programa juego cooperativo para estimular las habilidades sociales de los niños de 3 años de una institución educativa Los Olivos, 2024. El tipo de investigación fue aplicada de nivel explicativo, de enfoque cuantitativo; de diseño cuasi experimental, corte transversal. Se contó con una población de 50 niños de 3 años, siendo un muestreo censal. La técnica empleada para el recojo de información fue la observación, utilizando el método hipotético deductivo y como instrumento se utilizó una lista de chequeo validados a través de juicio de expertos y estableciendo su confiabilidad a través del estadístico Alfa de Cronbach que demuestra una alta confiabilidad para ambas variables. Concluyó con que el programa de juego cooperativo tiene un impacto positivo en el desarrollo de las habilidades sociales, con una significancia de p valor "menor a 0.05.

Palabras clave: Habilidades, sentimientos, agresión.

Abstract

This research has been linked to SDG 4, which is consistent with the objectives of this research work. The purpose was to determine the influence of the application of the cooperative game program to stimulate the social skills of 3-year-old children of an educational institution Los Olivos, 2024. The type of research was applied at an explanatory level, quantitative approach; quasi-experimental design, cross-sectional. There was a population of 50 3-year-old children, being a census sampling. The technique used for the collection of information was observation, using the hypothetical deductive method, and a checklist was used as an instrument, validated through expert judgment and establishing its reliability through Cronbach's Alpha statistic, which shows a high reliability for both variables. It concluded that the cooperative game program has a positive impact on the development of social skills, with a significance p-value "less than 0.05.

Keywords: Skills, feelings, aggression.

I. INTRODUCCIÓN

La primera infancia, especialmente a partir de los tres años, es un periodo crucial para el desarrollo social general del niño. Durante este periodo, los niños adquieren importantes habilidades que les permiten interactuar eficazmente con sus iguales, resolver conflictos, comprender y expresar sus sentimientos y establecer relaciones significativas. Antes de la pandemia, alrededor del 17% de los jóvenes de todo el mundo tenían problemas de salud mental que afectaban a sus habilidades sociales. Esta cifra ha aumentado drásticamente como consecuencia de la pandemia, lo que repercute negativamente en su capacidad para interactuar socialmente y desarrollarse adecuadamente (*American Psychological Association, 2022*).

El informe Global de Habilidades (2020) del Foro Económico Mundial destaca la importancia de las habilidades interpersonales, como la inteligencia emocional y la comunicación eficaz, tanto en el lugar de trabajo como en la vida cotidiana. El informe también destaca el desfase entre la demanda de habilidades sociales (HH. SS.) y la oferta en el mercado laboral, lo que da lugar a un problema social, a saber, la dificultad de los adultos para entablar relaciones en su entorno social.

La Organización de Cooperación y Desarrollo Económicos (OCDE) (2020), al realizar investigaciones sobre la felicidad y el éxito de las personas a lo largo de la vida, ha destacado la importancia fundamental de las habilidades de socialización. Destacan que cada vez es más necesario incluir estas habilidades en la educación porque desarrollarlas desde una edad temprana puede ayudar a resolver muchos problemas sociales en la edad adulta.

A nivel nacional, el Ministerio de Educación (MINEDU, 2021) observó un deterioro en el desarrollo de las HH. SS. en las escuelas y puso en marcha programas y medidas para remediarlo. Dado que la sociedad ya no era la misma después de la pandemia, este aislamiento tuvo un impacto significativo en las HH.SS. de muchos adultos, y este impacto fue más pronunciado para los estudiantes que imitaban el comportamiento de los adultos. Los padres temían que sus hijos se incorporaran a la sociedad y contrajeran enfermedades víricas que antes eran comunes y podían curarse con unos días de reposo. Además, un estudio del Instituto Nacional de Estadística y Evaluación (INEI, 2021) reveló un bajo nivel de socialización entre los niños de todas las edades, una realidad lamentable en este ámbito.

A través de una lista de cotejo diagnóstico, el Centro Educativo de Los Olivos detectó que los niños de tres años presentan dificultades para relacionarse con sus pares. Este grupo de edad se caracteriza por el egoísmo, pero con el inicio de una nueva etapa social en la escuela, los conflictos y las peleas se han exacerbado por la sobreprotección de los padres debido a la pandemia. Como resultado, la nueva generación de niños post pandemia es menos activa socialmente de lo habitual, lo que refleja los temores de los padres.

En este contexto, el juego cooperativo (JC) se ha destacado como una estrategia educativa que puede tener un impacto significativo en el desarrollo de estas habilidades. Si bien existe una creciente conciencia sobre la importancia del juego colaborativo en la educación de la primera infancia, nuestra comprensión de cómo este tipo de juego afecta las habilidades sociales de los niños de tres años aún es incompleta.

Esta investigación tiene como objetivo abordar estas brechas y determinar alguna solución que exista a través del juego cooperativo, tanto en el ámbito familiar como en el entorno educativo, y el progreso sobre las capacidades sociales en los infantes de esta edad. Para lograrlo, es crucial realizar un análisis exhaustivo de esta relación, identificando factores determinantes que Puedan tener un efecto positivo o negativo. Además, se deben considerar el contexto cultural y las diferencias individuales que pueden afectar dicha influencia en las relaciones sociales. Ante esto la ODS menciona como uno de los objetivos la reducción de las desigualdades, para lo cual el progreso sobre las capacidades sociales de los infantes podría ser un inicio para alcanzar este objetivo ya que sería la raíz de un cambio social, planteando una nueva sociedad más empática y menos individual. Observando esta problemática nace la siguiente pregunta de investigación:

Por tal motivo, se planteó el problema general: ¿De qué manera influye la ejecución de un abordaje basado en actividades lúdicas de corte cooperativo para estimular las HH.SS de los niños de 3 años de una institución educativa Los Olivos, 2024? Y las siguientes preguntas específicas: (a) ¿De qué manera influye la ejecución de un abordaje basado en actividades lúdicas de corte cooperativo para estimular las primeras HH. SS. de los niños de 3 años de una institución educativa Los Olivos, 2024?, (b) ¿De qué manera influye la ejecución de un abordaje basado en actividades lúdicas de corte cooperativo para estimular las HH.SS relacionadas con la escuela de los niños de 3 años de una institución educativa Los Olivos, 2024? (c) ¿De qué

manera influye la ejecución de un abordaje basado en actividades lúdicas de corte cooperativo para estimular las HH.SS para hacer amistades de los niños de 3 años de una institución educativa Los Olivos, 2024? (d) ¿De qué manera influye la ejecución de un abordaje basado en actividades lúdicas de corte cooperativo para estimular las HH.SS relacionadas con los sentimientos de los niños de 3 años de una institución educativa Los Olivos, 2024?, (e) ¿De qué manera influye la ejecución de un abordaje basado en actividades lúdicas de corte cooperativo para estimular las HH.SS alternativas a la agresión de los niños de 3 años de una institución educativa Los Olivos, 2024?, (f) ¿De qué manera influye la ejecución de un abordaje basado en actividades lúdicas de corte cooperativo para estimular las HH.SS para hacer frente al estrés de los niños de 3 años de una institución educativa Los Olivos, 2024?

Analizando las preguntas antes mencionadas, se justifica la investigación mencionando que es pertinente debido a que la conexión que se establece entre el juego de colaboración y las destrezas de socialización de los niños sería de gran aporte social, puesto que las destrezas de socialización son una necesidad del ser humano, y desarrollarlas en los niños sería beneficioso, y si ello se relaciona con el juego, podría lograrse un desenvolvimiento placentero y natural en el niño, ya que a través del juego el niño aprende mucho mejor, y se podría lograr un cambio significativo y de gran magnitud, si se enfoca en niños pequeños. Es así que nuestra investigación sería de gran aporte social, sin mencionar el aporte personal a cada uno de los participantes.

De esta manera, se detalló el objetivo general: Determinar la influencia de la ejecución de un abordaje basado en actividades lúdicas de corte cooperativo para estimular las HH.SS. de los niños de 3 años de una institución educativa Los Olivos, 2024. Los objetivos específicos: (a) Determinar la influencia de la ejecución de un abordaje basado en actividades lúdicas de corte cooperativo para estimular las primeras HH.SS. de los niños de 3 años de una institución educativa Los Olivos, 2024, (b) Determinar la influencia de la ejecución de un abordaje basado en actividades lúdicas de corte cooperativo para estimular las HH.SS. relacionadas con la escuela de los niños de 3 años de una institución educativa Los Olivos, 2024 (c) Determinar la influencia de la ejecución de un abordaje basado en actividades lúdicas de corte cooperativo para estimular las HH.SS para hacer amistades de los niños de 3 años de una institución educativa Los Olivos, 2024 (d) Determinar la influencia de la ejecución de un abordaje basado en actividades lúdicas de corte cooperativo para

estimular las HH.SS relacionadas con los sentimientos de los niños de 3 años de una institución educativa Los Olivos, 2024, (e) Determinar la influencia de la ejecución de un abordaje basado en actividades lúdicas de corte cooperativo para estimular las HH.SS alternativas a la agresión de los niños de 3 años de una institución educativa Los Olivos, 2024, (f) Determinar la influencia de la ejecución de un abordaje basado en actividades lúdicas de corte cooperativo para estimular las HH.SS

para hacer frente al estrés de los niños de 3 años de una institución educativa Los Olivos, 2024.

En alusión a los trabajos anteriores revisados en el ámbito internacional tiene a Caballero (2020) en la tesis determinó sopesar la habilidad específica de ordenación, la cual forma parte del pensamiento computacional, así como las destrezas sociales que pueden fortalecer los alumnos de primeros niveles escolares, al participar en una experiencia de enseñanza de programación utilizando autómatas programables. La pesquisa se organizó a través de un enfoque cuantitativo y un diseño cuasiexperimental con mediciones Pretest/Posttest y grupo de control. Los resultados revelan la existencia de diferencias significativas a favor del grupo experimental o de intervención, en cuanto al dominio y aprendizaje del pensamiento computacional, mediante la creación de secuencias. Asimismo, se notaron conductas sociales positivas entre los estudiantes expuestos a las actividades de enseñanza y una actitud favorable en relación con el recurso de robótica educativa.

Chacha y Lemos (2023) en su pesquisa plantean la utilización de las artesanías infantiles para potenciar la colaboración grupal y las destrezas sociales en la etapa preescolar. El estudio se clasificó como descriptivo explicativo, abordando la pesquisa mediante revisión bibliográfica, trabajo de campo y experimentación de tipo preexperimental. El proceso metodológico se divide en tres fases. En la primera etapa se materializó un examen inicial para sopesar el estado inicial de las competencias de los infantes en cuanto a su potencialidad de cooperación con sus pares y destrezas de sociabilidad; en la segunda etapa se materializó una guía pedagógica; y en la tercera se materializó la intervención educativa con líneas de actividad que involucraban el uso de las artesanías infantiles. Al contrastar los hallazgos del examen inicial y el posterior, se pudo observar un fortalecimiento significativo en la colaboración grupal y las destrezas de socialización de los discentes mediante de las líneas de actividad con artesanías infantiles. Los hallazgos obtenidos indican una mejora en los infantes en estas destrezas vinculadas con el trabajo en equipo y las

vinculaciones sociales al implementar diversas líneas de actividad creativas que fomentan la participación de los niños. En conclusión, se evidenció que el empleo de las artesanías infantiles benefició a los infantes en el fortalecimiento del trabajo en equipo y las destrezas de sociabilidad, facilitándoles desenvolverse en su rutina diaria.

Ballesteros & Apic (2023) examinó el progreso de las competencias sociales de los infantes en la etapa inicial. La metodología abarca un enfoque numérico, con una cobertura correlativa, el diseño es cuasi experimental. Se empleó como medio una evaluación personalizada con una escala de evaluación para sopesar el avance de las competencias sociales de los infantes de la Unidad Educativa "Génesis ". El instrumento utilizado para este análisis verifica su fiabilidad mediante el cálculo del Coeficiente Alfa de Cronbach, de consistencia interna, alcanzando un Alpha Total "rtt" = 0.9244, adecuado para el análisis. Se concluye que los juegos imitativos seleccionados son apropiados para fomentar el desenvolvimiento de destrezas de sociabilización en niños.

Rodriguez & Muelas (2024) este plan de capacitación busca el propósito de que los participantes descubran nuevas herramientas y aplicaciones tecnológicas para el proceso de evaluación del estudiantado y adquieran conocimientos sobre cómo utilizarlas en la materia de Educación Física, pero también adaptable a otras áreas. Procedimientos: Esta formación se llevará a cabo mediante diversas sesiones en las cuales mediante la cooperación y la aplicación práctica aprenderán a emplear herramientas como Idoceo, Socrative y Plickers. Conclusiones: Es esencial que el educador siga actualizándose en modalidad continua, adquiriendo nuevas tácticas y manteniéndose al día conforme a las falencias o carencias vinculadas al ambiente en el que exteriorizan las conductas. A través de estos recursos se consigue fomentar el empuje respecto del alumnado, así como los docentes, al llevar a cabo las evaluaciones en modalidad más ágil y dinámica, involucrando a los docentes en el proceso.

En el ámbito nacional Quispe (2023) evaluó la efectividad del proyecto "Marionetas en acción" para fomentar competencias sociales en infantes de Educación Inicial. Se empleó una metodología cuantitativa de tipo cuasi experimental. La muestra consistió en 25 infantes para el conjunto experimental y 25 para el grupo de comparación, utilizando la Lista de Revisión de Competencias Sociales de Goldstein como herramienta de recopilación de información. Los hallazgos

evidenciaron que el proyecto “Marionetas en acción” impacta positivamente en las competencias sociales de los niños, la hipótesis fue confirmada mediante el software estadístico SPSS en su edición 22; para esto, se aplicó un análisis estadístico no paramétrico, la comparación entre grupos se efectuó utilizando el estadístico U de Mann Whitney y la evaluación intra-grupal antes y después del tratamiento se realizó mediante el estadístico Z de Wilcoxon para muestras vinculadas; el lapso entre la evaluación inicial y la posterior fue de aproximadamente 2 meses, que coincide con el período de implementación del proyecto. En la fase posterior al tratamiento se observaron discrepancias significativas ($p < .05$) en áreas específicas de competencias sociales en la agrupación de prueba o aplicación en contraste con la agrupación de ensayo.

Gamarra (2021) examinó el influjo del plan “Adquiero Costumbres Ecológicas”, en el progreso de competencias socio conductuales en infantes de cinco años. Para ello se materializó una pesquisa práctica, de naturaleza explicativa, mediante de un esquema cuasiexperimental, con la participación de un conjunto de 90 infantes y niñas, divididos en un grupo de ensayo y otro de experimentación. Hallazgos. Los hallazgos señalan que el Programa “Adquiero Costumbres Ecológicas” ejerce una influencia notable en el desenvolvimiento de las destrezas de socialización en infantes de cinco años.

Saavedra & Libertad (2022) identificaron el influjo del proyecto “JADIMOG” en las competencias sociales de docentes que están recibiendo educación a distancia en la I.E Aplicación, Tarapoto, 2021. Se empleó un enfoque de pesquisa numérica con un diseño pre – experimental. La muestra comprendía a 74 alumnos de la I.E. Aplicación de Tarapoto, quienes fueron evaluados mediante de una encuesta utilizando la Escala de Competencias Sociales de Arnold Goldstein & Col. Compuesta por 50 ítems, distribuidos en 6 categorías, evaluados mediante una escala tipo Likert. Los hallazgos revelaron que al inicio del programa JADIMOG el 12.2% de los docentes muestran un nivel bajo o deficiente de competencias sociales, mientras que después de su implementación solo el 1.3% de los docentes evidenciaron un nivel bajo o deficiente de competencias sociales. Se observó un aumento en el porcentaje de docentes que poseían competencias sociales adecuadas o excelentes. Se deduce que el proyecto produce un influjo positivo en las competencias sociales de los estudiantes, lo cual fue corroborado mediante la prueba de Wilcoxon, demostrando que el programa es efectivo y significativo ($Z = -7,266$; valor $P = 0.000$).

Montenegro (2023) evaluó el influjo de las dinámicas recreativas en las competencias sociales en infantes del nivel inicial de una entidad educativa en Independencia. El análisis se materializó dentro de un enfoque de pesquisa cuantitativa, en el cual se cuantificó la variable de estudio, utilizando herramientas estadísticas para obtener resultados. El estudio tuvo un carácter básico explicativo y se diseñó con un enfoque experimental, con un sub-diseño cuasi experimental, en el cual se implicaron 50 infantes y niñas, distribuidos en 25 en el grupo de prueba o aplicación y 25 en el grupo de ensayo. Se administraron 30 oraciones, con categorías para reaccionar inscritas en una escala ordinal Likert (del 1 al 5). El instrumento articulado para recopilar la información fue una ficha de observación, la cual fue validada por su contenido y su fiabilidad fue evaluada mediante el coeficiente alfa de Cronbach, obteniendo un valor de 0.988 y por tres expertos en la materia. Las métricas estadísticas muestran que el programa de dinámicas recreativas tiene un influjo positivo en las competencias sociales, demostrando un nivel de relevancia de $p=0.001<0.05$. Por lo tanto, se acepta la hipótesis alternativa. Se concluye que este estudio será beneficioso para las familias y la sociedad en abstracto, haciendo un relace en lo vital del desenvolvimiento de las competencias sociales en los niños, las cuales se reflejan en todas las facetas de su vida.

Briceño y Carrasco (2022) analizó el influjo de las tácticas recreativas en el fomento de las competencias sociales en los infantes de 5 años. Se empleó un enfoque de pesquisa experimental con un diseño cuasiexperimental, y para la recopilación de información se administró un examen inicial y otro final, en los cuales el investigador intervino para explorar la variable independiente (tácticas recreativas) y la variable sujeta o de supervisión (competencias sociales); para ello se llevaron a cabo ambientes para logros de actividad que incluían juegos, canciones y líneas de actividad que implicaban movimientos corporales. Se ha concluido que las tácticas recreativas han contribuido significativamente al progreso de las competencias sociales en los infantes y niñas de 5 años. De esta manera, se han fortalecido sus destrezas para establecer amistades, intercambiar o transaccionar con su entorno y mejorar sus aptitudes comunicativas.

Según investigaciones recientes (Santos et al., 2023; Acosta et al., 2022), el juego en la educación preescolar es una herramienta fundamental para el desarrollo integral de los niños. A través de actividades lúdicas diversas, como el juego simbólico, los niños exploran su entorno, desarrollan su imaginación y fortalecen sus

habilidades sociales (Chaves, 2023; Rhenals, 2022). Estas actividades, caracterizadas por su naturaleza voluntaria y creativa, permiten a los niños representar el mundo que les rodea y experimentar diferentes roles, estimulando así su lenguaje y su pensamiento.

Para Melo (2020), los juegos de construcción, como armar bloques o piezas, son muy atractivos para los niños pequeños. Estas actividades no solo fortalecen sus habilidades motoras finas, sino que también estimulan su capacidad para comprender el espacio y resolver problemas, al explorar diferentes combinaciones y superar desafíos (Cavalcante et al., 2022). Los juegos sensoriales son otra faceta importante del juego en el contexto educativo preescolar, los cuales según Sierra et al. (2023), implican la exploración de texturas, colores, sonidos y olores, lo que estimula los sentidos y estimula el desenvolvimiento intelectual y sensoriomotor de los niños.

Por último Cavalcante y su equipo (2020) destacan que los juegos con reglas, como los juegos de mesa o las actividades al aire libre, son excelentes herramientas para enseñar a los niños valores fundamentales entre ellos la cooperación, la paciencia y la solución a sus conflictos. Estas HH SS, según Higuera y Molina (2020), se desarrollan de manera natural a través de la participación en actividades lúdicas con reglas claras.).

Según Piaget y otros teóricos, el juego es fundamental en la construcción del conocimiento infantil. Alsawaier (2018) destaca que el juego va más allá del simple entretenimiento, sirviendo como un medio para que los niños investiguen y comprendan su entorno. Piaget (1951, citado en Santos et al., 2023) sostiene que a través del juego, los niños desarrollan habilidades cognitivas esenciales, como la creatividad y la resolución de problemas, al interactuar activamente con el mundo que les rodea.

La teoría sociocultural de Vygotsky complementa la visión de Piaget al resaltar el papel crucial del juego en el desarrollo social y lingüístico de los niños. Según Vygotsky (1978) y Vásquez (2019), el juego, especialmente el juego de roles, facilita la internalización de normas culturales y el desarrollo de habilidades comunicativas. Al interactuar con otros durante el juego, los niños exploran diferentes roles sociales y aprenden a comunicarse de manera efectiva (Cavalcante et al., 2022).

El juego colaborativo fomenta la cooperación, el desarrollo de HH SS esenciales para el éxito académico y personal (Higuera y Molina, 2020). Por otro lado, la teoría de Ausubel (1968, citado en Mendoza, 2024) subraya la importancia de

conectar los nuevos conocimientos con los saberes previos. El juego educativo, al proporcionar experiencias significativas y contextualizadas, facilita la asimilación de nuevos conceptos y mejora la comprensión (Higuera y Molina, 2020).

Piaget, en su teoría del desarrollo cognitivo, describe cómo el juego evoluciona. Identifica etapas como el juego sensoriomotor, donde los niños exploran el mundo con sus sentidos, y el juego simbólico, donde utilizan objetos para representar otros y crear historias imaginarias. Finalmente, el juego con reglas demuestra un mayor desarrollo cognitivo y social (Piaget, 1970).

Erikson, en su teoría psicosocial, destaca el papel fundamental del juego en el desarrollo de la identidad y las habilidades sociales de los niños. Según Erikson, el juego, especialmente en etapas como la de iniciativa versus culpa, permite a los niños explorar su autonomía y tomar decisiones, lo que contribuye a un desarrollo saludable de su personalidad.

Según la perspectiva sociocultural de Vygotsky, el juego es un motor fundamental para el desarrollo cognitivo. La Zona de Desarrollo Próximo, concepto clave en su teoría, sugiere que el juego, al facilitar la interacción con otros más conocedores, permite a los niños adquirir habilidades que aún no dominan por sí solos. Además, el juego de roles, al simular situaciones sociales, contribuye a la comprensión del mundo social y al desarrollo de competencias sociales.

En la Teoría del Relajamiento de Moritz Lazarus, de donde surge que el juego tiene una funcionalidad de relajación y recuperación. Según esta teoría, el juego coadyuva a los infantes a recuperarse del estrés y la fatiga mental resultantes de líneas de actividad más serias y estructuradas. En la Teoría de la Recapitulación de G. Stanley Hall se propone que el juego permite a los infantes revivir y superar etapas primitivas del desenvolvimiento humano. Según esta teoría, las líneas de actividad de juego reflejan etapas evolutivas anteriores y permiten a los infantes progresar hacia niveles más avanzados de desenvolvimiento y a su vez la Teoría del Catarsis de Sigmund Freud, plantea que el juego permite a los infantes expresar y liberar emociones reprimidas. A través del juego, los infantes pueden procesar y dirimir controversias internas y ansiedades en un entorno seguro y controlado

Entre las teorías más actuales sobre juegos en la educación se encuentra a Sahlberg y Doyle (2020) quienes argumentan a favor de lo esencial del juego en la educación infantil, destacando cómo el juego libre puede mejorar el aprendizaje, la inventiva y el bienestar de los niños. Pyle y Danniels (2020), exploran cómo los

educadores pueden integrar el juego en el currículo educacional en modalidad efectiva, promoviendo un enfoque pedagógico que responde a las necesidades y los intereses de los infantes mediante del juego. White y Brooker (2021), destacan lo esencial del juego en la educación infantil, abordando diversos aspectos como el desenvolvimiento social, afectiva y cognitivo de los niños. A su vez Souto-Manning (2021), ofrece una perspectiva crítica sobre cómo se puede imaginar el juego en la educación infantil, promoviendo la equidad y la justicia comunal mediante de prácticas de juego inclusivas y reflexivas. McNamee (2022), analiza cómo la adquisición de nociones en la actividad lúdica puede apoyar el desenvolvimiento integral de los niños, abordando tanto el desenvolvimiento académico como el comunal y emocional.

Por su parte Bruce (2023), ofrece una revisión exhaustiva de la teoría y la práctica del juego en la educación infantil, destacando lo esencial del juego libre y estructurado en el desenvolvimiento temprano de los niños. Para resaltar lo esencial del juego el desenvolvimiento comunal de los infantes se puede mencionar a Lancy y Pellegrini (2020), quienes discutieron cómo el confinamiento producido por la pandemia y el distanciamiento comunal afectaron el juego infantil. Señalaron lo esencial del juego para la resiliencia y el afrontamiento afectiva en tiempos de estrés y aislamiento. Hirsh-Pasek (2020), enfatizó que incluso durante el confinamiento, el juego es esencial para mantener el bienestar afectiva y mental de los niños.

Entre las características del juego se puede tomar a Peter Gray (2020) quien menciona al juego libre como no estructurado, iniciado y dirigido por los propios infantes sin la intervención directa de adultos, y tomando como importancia el fomentar la autonomía, la creatividad, y la auto-regulación emocional, además de ayudar a los infantes a desarrollar resiliencia, valentía y destrezas para gestionar riesgos. Otra característica del juego se aprecia en el juego exploratorio, donde los infantes investigan y experimentan con su entorno, descubriendo cómo funcionan las cosas, estimulando así la curiosidad, el pensamiento crítico y el aprendizaje autodirigido. También mediante del juego socialmente dinámico el niño involucra la interacción con múltiples compañeros, a menudo con reglas y roles cambiantes. De esta manera se desarrollan destrezas de negociación, cooperación y entendimiento social. Whitebread, resalta las siguientes características del juego infantil, mencionando al juego de construcción cuyas características es incluir líneas de actividad donde los infantes construyen o ensamblan cosas, como bloques de

construcción o Lego, dándose el Desarrollo de destrezas motoras finas, el pensamiento espacial y la creatividad.

También el juego regulador que coadyuva a los infantes a interiorizar y gestionar sus emociones, como juegos de mesa y juegos de reglas, para fomentar la autorregulación emocional, la paciencia y las destrezas de toma de turnos. Además, el juego científico proporciona líneas de actividad donde los infantes exploran principios científicos mediante el juego, como experimentos simples y exploraciones de la naturaleza, promoviendo el pensamiento lógico, la observación y el método científico.

Si se enfoca en el JC en sí como una herramienta descolante para el desarrollo del infante, se define al JC según Axelrod (1984), el JC implica interacciones donde los participantes buscan estrategias que maximicen los beneficios mutuos a lo largo del tiempo, mediante de la exploración los jugadores interactúan entre sí logrando la satisfacción y ganancia en común.

Deutsch (1949), sugiere que el JC es aquel en el cual los participantes trabajan juntos para alcanzar metas compartidas, implicando un esfuerzo conjunto y coordinado para lograr un resultado beneficioso para todos. Johnson y Johnson (1989), definen el JC como líneas de actividad en las que los participantes buscan objetivos comunes, dependen el uno del otro para lograr el éxito y reconocen que su interdependencia es esencial para alcanzar metas compartidas. Orlick (1986), vincula el JC a la libertad, de jugar en equipo, y de interactuar según lo que les guste y cause placer a cada uno de los participantes, logrando de esta manera más participación voluntaria para realizar dichos juegos. La Cooperación, según nuestro autor, para el juego implica trabajar juntos hacia metas comunes. Los jugadores se comprometen a compartir recursos, destrezas y esfuerzos para lograr un objetivo mutuo.

En relación con la variable HH. SS., Tolentino (2020), indicó que son las competencias que posee una persona para relacionarse y comunicarse de manera efectiva con las demás, en diferentes momentos. Abarca la potencialidad de expresar ideas, emociones y necesidades de manera clara y respetuosa.

Por otro lado, Mondragón et al. (2023), señala que incluye la habilidad para comunicarse de manera verbal y no verbal, mostrando escucha activa, expresando lo que se piensa, manteniendo contacto visual apropiado y utilizando un lenguaje corporal adecuado durante las interacciones sociales. Además, según Santos (2023), las destrezas de socialización involucran la potencialidad de entender y reaccionar

adecuadamente a las emociones y sentimientos de los demás. Así, la empatía es fundamental para fortalecer y desarrollar relaciones interpersonales satisfactorias (Alquinga et al., 2023).

Por su parte, Giroto y Cordeiro (2023), indican que también se puede incluir a la habilidad en resolución de conflictos, búsqueda de compromisos, expresión de opiniones, establecimiento de límites y defensa de los propios derechos de manera asertiva y respetuosa.

Otro aspecto clave de las destrezas de socialización es la adaptabilidad y flexibilidad social, que abarca la aptitud de regular el comportamiento y la comunicación según las normas sociales y las diferentes circunstancias (Cortez et al., 2023). De esta manera las destrezas de socialización son competencias complejas que, permitirán que los seres humanos sean personas funcionales para sí mismos y para la sociedad, como lo señalan (Raymundo y Fernando, 2023).

Entre las principales teorías que estudiaron a las HH. SS., se encuentra la Teoría del Aprendizaje Social de Bandura (1977), la cual postula que estas habilidades se aprenden, principalmente, a través, de la observación, la imitación y el modelado de comportamientos sociales. Para, luego, utilizar este modelado en su vida y ponerlos en práctica en su desenvolvimiento social; es decir, que pasa a tomar parte como algo propio, algo que fue observado en otro sujeto. (Aranda et al., 2023). Por otro lado, la Teoría de las destrezas de socialización de Goldstein y McGinnis (1997), se centra en el desenvolvimiento de destrezas de socialización como un flujo de instrucción o asimilación que abarca la adquisición de conocimientos, la práctica de habilidades específicas y la retroalimentación, buscando identificar y enseñar estas habilidades específicas para mejorar las interacciones interpersonales (Tufiño et al., 2023).

La Teoría de la Interacción Social de Sullivan (1953), desde una perspectiva psicoanalítica, enfatiza la importancia de las interacciones con el medio, desde la primera infancia, en el desenvolvimiento de HH. SS. El autor propuso que las experiencias relacionales con los demás, en especial, durante la infancia y la adolescencia, moldean la potencialidad de una persona para comunicarse y actuar eficazmente (Cortez et al., 2023). Sumado a ellos, la Teoría del Procesamiento de la Información Social de Crick y Dodge (1994) se centra en el modo de procesamiento de información frente a las interacciones. De esta manera, la teoría permite entender cómo los individuos interpretan las situaciones sociales que viven, que formulen

respuestas y regulen su comportamiento en función de las normas de convivencia (Giroto y Cordeiro, 2023). Finalmente, la Teoría de la Inteligencia Emocional de Salovey y Mayer (1990) destaca la importancia de las habilidades emocionales y sociales en el éxito interpersonal.

A continuación, el modelo teórico elegido para la primera variable fue la Teoría de las destrezas de socialización de Goldstein y McGinnis (1997), el cual las descompone en: La dimensión cognitiva, definida por Tolentino (2020), como la suma de procesos mentales que están relacionados con la percepción, interpretación y entendimiento de las interacciones sociales. Según Santos (2023), esta dimensión implica habilidades como la potencialidad para leer y entender las señales sociales, interpretar lo que sienten y piensan los demás, y anticipar las consecuencias de las propias acciones en el contexto social. Además, incluye la conciencia y el entendimiento de las normas y roles sociales, las habilidades de pensamiento crítico, etc., como lo señalan Cortez et al. (2023).

Ahora por su parte las destrezas que los infantes desarrollan para vincularse socialmente, son las herramientas para interactuar con sus pares y su entorno. Según ello se puede mencionar la Teoría del Aprendizaje Social de Albert Bandura (1977), que enfatiza que las destrezas de socialización se adquieren mediante de la observación y la imitación de los comportamientos de otros. Su teoría del aprendizaje comunal destaca varios procesos clave, como el Modelado, donde los individuos aprenden observando e imitando el comportamiento de modelos, que pueden ser padres, compañeros, figuras públicas, etc., el Refuerzo, utilizando el positivo y negativo que influye en la adquisición y mantenimiento de las destrezas de socialización y la Autoeficacia que es la creencia en la propia potencialidad para ejecutar comportamientos específicos en coyunturas sociales que afecta la adquisición y ejecución de destrezas de sociabilidad.

También se tiene la teoría del Desarrollo Social de Vygotsky quien subraya lo esencial del ámbito comunal e idiosincrático en el desarrollo de las destrezas de sociabilidad. Sus conceptos clave incluyen la Zona de Desarrollo Próximo, donde las destrezas de socialización se desarrollan mejor cuando los infantes interactúan con otros más competentes, quienes los guían dentro de su desarrollo próximo y la mediación social, donde los adultos y compañeros actúan como mediadores en el aprendizaje de destrezas de sociabilidad, proporcionando andamiajes para el desarrollo.

También se tiene la teoría del Desarrollo Moral de Kohlberg (1984), propuso que el desarrollo moral influye en las destrezas de sociabilidad, y su teoría se basa en etapas de razonamiento moral, preconvencional, donde los infantes aprenden destrezas de socialización basadas en la evitación del castigo y la obtención de recompensas, convencional donde las destrezas de socialización se desarrollan en funcionalidad de la conformidad con las normas sociales y la aprobación de los demás, y postconvencional, donde las destrezas de socialización incluyen la internalización de principios éticos y justicia.

Además, se puede mencionar la teoría del apego de Bowlby (1980), que destacó lo esencial del apego temprano en el desarrollo de destrezas de sociabilidad. Según su teoría: se tiene el apego seguro, donde los infantes con un apego seguro tienden a desarrollar mejores destrezas de sociabilidad, ya que se sienten seguros para explorar y vincularse con otros y modelos internos de trabajo, donde las experiencias tempranas de apego forman modelos internos que guían las expectativas y comportamientos en las vinculaciones sociales.

La teoría del Desarrollo Psicocomunal de Erikson (1980), que propuso que el desarrollo de las destrezas de socialización se vincula con la resolución de controversias en variopintas etapas de la vida, la primera etapa del desarrollo psicocomunal influye en la potencialidad de confiar en los demás, la autonomía versus la vergüenza y la duda, desarrollan autonomía y confianza en uno mismo es determinante para interacciones sociales efectivas, la potencialidad de iniciar líneas de actividad y vincularse con otros sin sentir culpa fomenta destrezas de sociabilidad.

La teoría del Desarrollo de la Competencia Social de Rubin (2000), la cual se enfoca en cómo los infantes desarrollan la competencia social, que incluye la potencialidad de interactuar positivamente con otros, plantea las destrezas de retroalimentación como la potencialidad de expresar necesidades y sentimientos en modalidad efectiva, la resolución de conflictos: que son las destrezas para gestionar y dirimir desacuerdos en modalidad constructiva. Y la regulación afectiva que es la potencialidad de gestionar las propias emociones para mantener interacciones sociales positivas. Además, se tiene la teoría de Goldstein (1978) sobre las destrezas de socialización en infantes que se basa en la premisa de que estas destrezas pueden ser enseñadas en modalidad sistemática y estructurada, Goldstein ha proporcionado una metodología eficaz para ayudar a los infantes a desarrollar destrezas de

socialización críticas mediante el modelado, el juego de roles, la retroalimentación y el refuerzo. Este enfoque ha demostrado ser efectivo en una variedad de contextos educativos y terapéuticos, mejorando el comportamiento comunal y la competencia interpersonal de los niños.

Además, se puede mencionar algunos conceptos contemporáneos que respaldan las teorías sobre las destrezas de sociabilidad, tales como Green (2020) que menciona en que los infantes pueden mejorar sus dificultades emocionales y de conducta mediante del desenvolvimiento de las destrezas de sociabilidad, también se puede mencionar a Sheridan (2020) que corrobora el influjo de las destrezas de socialización en el éxito académico y comunal de los niños. Además, Greenberg (2020), menciona lo esencial de las destrezas de socialización en el campo de la educación afectiva y el desenvolvimiento socioafectiva en la infancia. A su vez Elias (2020) aborda cómo los padres y educadores pueden fomentar las destrezas de socialización y emocionales en los niños. Goleman (2020) por su parte menciona sobre el desenvolvimiento de las destrezas de socialización y emocionales en niños, tanto en el hogar como en la escuela y lo esencial que dicho desenvolvimiento puede causar en los futuros adultos.

Con respecto a lo esencial de las destrezas de socialización se puede mencionar a Greene (2020) que también resalta lo esencial de las destrezas de socialización en infantes como un componente determinante para el éxito en la vida cotidiana y el bienestar emocional. Greene argumenta que las destrezas de socialización ayudan a los infantes a establecer vinculaciones significativas, dirimir controversias en modalidad constructiva y ajustarse a varios puntos coyunturas sociales, además enfatiza cómo la falta de destrezas de socialización puede llevar a dificultades emocionales y problemas de comportamiento en los niños, y aboga por enfoques de intervención que promuevan el desenvolvimiento de estas destrezas.

Por su parte Sheridan (2020) resalta lo esencial de las destrezas de socialización en infantes como un predictor clave del éxito académico y social. Sheridan argumenta que las destrezas de sociabilidad, como la retroalimentación efectiva, el entendimiento y el desciframiento de obstáculos, son fundamentales para la adaptación y la competencia comunal en la infancia, se ha demostrado cómo el desenvolvimiento de destrezas de socialización en la primera infancia puede tener un influjo positivo en el desempeño escolar, la salud mental y las vinculaciones intersubjetivas a lo largo de la vida.

Para mencionar algunas de las características de las destrezas de socialización se tiene las aportaciones de Combs y Slaby (1977), que mencionan que dichas destrezas son destrezas que se cultivan para interactuar con otros, y es esencial que estas sean aceptadas en cada entorno social. Además, estas destrezas deben contribuir al beneficio mutuo, priorizando especialmente el bienestar de los demás. En este sentido, el autor propugna que las destrezas de socialización cumplen una funcionalidad determinante en la configuración de la realidad comunal de un individuo, fortaleciendo las competencias y capacidades esenciales para desenvolverse efectivamente en entornos familiares o escolares, de acuerdo con las exigencias específicas del contexto. De acuerdo con esta perspectiva, las destrezas de sociabilidad, que en épocas anteriores no tenían una importancia crucial, son actualmente fundamentales para el desenvolvimiento integral de los niños. Según Goldstein (citado en Muñoz, Crespí y Angrehs, 2011), presenta a las destrezas de socialización como conductas concretas y necesarias para interactuar y convivir en modalidad exitosa.

En consecuencia, estas destrezas de socialización comprenden las conductas y actitudes mediante las cuales los infantes pueden interactuar eficientemente con sus pares, lo que incidirá positivamente en su desenvolvimiento en la sociedad al crecer.

Del autor se puede desprender 6 dimensiones como son, las primeras destrezas de sociabilidad, que se basan en las destrezas de socialización básicas, según Goldstein (citado en Rojas, 2014), se definen como la potencialidad para realizar comportamientos aprendidos que satisfacen las necesidades de retroalimentación interpersonal y responden a las demandas sociales (p.19). La adquisición de estas conductas, esencialmente sociales, es de gran importancia, ya que, según Vigotsky, la interacción comunal es inherente al ser humano y su deficiente desenvolvimiento puede acarrear problemas sociales futuros. Habilidades Básicas, como escuchar implica entender adecuadamente lo que se expresa, destacando su relevancia en la atención en clase y en la interacción con otros compañeros. Iniciar una conversación, se puede tomar como una manera de demostrar seguridad y entendimiento hacia otra persona, se refleja en la potencialidad de los infantes para comenzar interacciones, como pedir permiso o introducir un tema de conversación. Mantener una conversación refleja cierto nivel de conocimiento significativo en la

persona que interactúa con otra, evidenciando lo esencial de esta habilidad en el desenvolvimiento social.

Hablar en público y expresar conocimientos, opiniones y conceptos sobre un tema, subrayando la trascendencia de esta habilidad en el liderazgo futuro y la seguridad personal. Hacer un cumplido y realizar acciones positivas sin esperar retribución, fomentando la solidaridad y el compañerismo desde una edad temprana. Pedir coadyuva y reconocer la carencia de precisar con el soporte de otros, determinante para superar retos y desarrollarse socialmente.

Además, como segunda dimensión se tiene las destrezas vinculadas con la escuela, entre ellas el autor menciona formula una pregunta, que es atreverse a entablar conversaciones y mantenerlas, realizar preguntas cuando no se comprende algo, mejorar autoestima y la seguridad.

Sigue instrucciones y aprender a seguir instrucciones es fundamental para desarrollar destrezas de liderazgo en el futuro. Participa, la naturaleza gregaria del ser humano se refleja en la carencia de interacción y participación en líneas de actividad sociales.

Habilidades para hacer amistades, implica prestar atención al vincularse con los amigos, integrarse a un grupo, esperar turno para jugar o compartir, además de compartir sus objetos personales, brindar coadyuva y jugar sin plear o lastimarse, especialmente en el ámbito escolar.

Como tercera dimensión se tiene las destrezas vinculadas con los sentimientos, dichas destrezas sirven para identificar sentimientos, lo cual es la potencialidad del niño para reconocer y entender sus propios sentimientos. Expresar Sentimientos, la expresión de emociones, siendo fundamental para el conocimiento personal y la connotación humana de la vida. Entender Sentimientos de los demás, es la habilidad de interpretar las emociones de los demás, aspecto determinante para el respeto y la convivencia.

La cuarta dimensión son las destrezas alternativas a la agresión, superación de controversias es las destrezas como pedir permiso a los compañeros cuando sea necesario, compartir sus juguetes o útiles, ayudar a los demás si lo necesitan por propia voluntad, negociar, aprender a modular sus emociones e ir autorregulándolas y defender sus derechos para contribuyen a una vida armoniosa.

Como quinta dimensión se menciona las destrezas para hacer frente al estrés, enfrentar y saber solucionar momentos críticos, y desarrollar estrategias para

enfrentar coyunturas difíciles y expresar sentimientos en momentos de vergüenza. Disculparse, es reconocer errores

Como hipótesis se puede afirmar que la ejecución de un abordaje basado en actividades lúdicas de corte cooperativo estimula significativamente el desenvolvimiento de las habilidades sociales de los niños de 3 años de una institución educativa Los Olivos, 2024. De la misma forma, se mencionó las hipótesis específicas: (a) La ejecución de un abordaje basado en actividades lúdicas de corte cooperativo estimula significativamente el desenvolvimiento de las primeras habilidades sociales en niños de 3 años de una institución educativa Los Olivos, 2024, (b) el programa juego cooperativo estimula significativamente en el desenvolvimiento de las habilidades relacionadas con la escuela en niños de 3 años de una institución educativa Los Olivos, 2024, (c) La ejecución de un abordaje basado en actividades lúdicas de corte cooperativo estimula significativamente el desenvolvimiento de las habilidades para hacer amistades en niños de 3 años de una institución educativa Los Olivos, 2024, (d) La ejecución de un abordaje basado en actividades lúdicas de corte cooperativo estimula significativamente el desenvolvimiento de las habilidades relacionadas con los sentimientos de niños de 3 años de una institución educativa Los Olivos 2024, (e) La ejecución de un abordaje basado en actividades lúdicas de corte cooperativo estimula significativamente el desenvolvimiento de las habilidades sociales alternativas a la agresión de niños de 3 años de una institución educativa Los Olivos 2024, (f) La ejecución de un abordaje basado en actividades lúdicas de corte cooperativo estimula significativamente el desenvolvimiento de las habilidades sociales para hacer frente al estrés, enfrentar y saber solucionar momentos críticos, y desarrollar estrategias para enfrentar coyunturas difíciles y expresar sentimientos en momentos de vergüenza. Disculparse, es reconocer errores

Como hipótesis se puede afirmar que la aplicación del PJC estimula significativamente el desenvolvimiento de las HS de los niños de 3 años de una institución educativa Los Olivos, 2024. De la misma forma, se mencionó las hipótesis específicas: (a) La aplicación del PJC estimula significativamente el desenvolvimiento de las primeras HH SS en niños de 3 años de una institución educativa Los Olivos, 2024, (b) el PJC estimula significativamente en el desenvolvimiento de las HH SS relacionadas con la escuela en niños de 3 años de una institución educativa Los Olivos, 2024, (c) La aplicación del PJC estimula significativamente el

desenvolvimiento de las HH SS para hacer amistades en niños de 3 años de una institución educativa Los Olivos, 2024, (d) La aplicación del PJC estimula significativamente el desenvolvimiento de las HH SS relacionadas con los sentimientos de niños de 3 años de una institución educativa Los Olivos, 2024, (e) La aplicación del PJC estimula significativamente el desenvolvimiento de las HH SS alternativas a la agresión de niños de 3 años de una institución educativa Los Olivos, 2024, (f) La aplicación del PJC estimula significativamente el desenvolvimiento de las HH SS para hacer frente al estrés de niños de 3 años de una institución educativa Los Olivos, 2024.

II. METODOLOGÍA

Para este estudio se elaboró juegos de cooperación con la intención de desarrollar las HH. SS. de los niños, se realizó la investigación de naturaleza de tipo aplicada donde los conocimientos van a ser insertados en una situación específica, este estudio aplicado consiste en desarrollar a través de cada juego herramientas que ayudan y mejorar sus relaciones sociales y las habilidades de interacción en el ámbito educativo, como en su entorno social (Sánchez y Reyes, 2017).

El enfoque de este estudio fue cuantitativo, ya que presenta un conjunto de resultados mediante representaciones numéricas para mostrar los datos obtenidos tras el procesamiento, aplicando así el análisis estadístico en dos etapas (Valderrama, 2017). Se utilizó el método hipotético-deductivo, el cual, según Bernal (2016), se basa en la corroboración de las hipótesis con el fin de clarificar y validar las conclusiones alcanzadas. Por ello, es necesario seguir las recomendaciones dirigidas a los responsables de la institución.

En relación al diseño e investigación, se buscó identificar el posible impacto de una causa que se manipula, por ese motivo se clasifica como experimental. (Hernández y Mendoza, 2018). Se alteró intencionalmente al menos una variable independiente para observar su efecto en una variable dependiente por eso se considera cuasiexperimental (Hernández y Mendoza, 2018). Se emplearon un grupo control y un grupo de prueba o aplicación, aplicando un pretest seguido de un postest.

El nivel de investigación es explicativo, ya que proporciona una explicación detallada sobre el comportamiento de la variable en este contexto de estudio, con el fin de identificar las causas del cambio observado tras la aplicación del postest (Hernández y Mendoza, 2018).

Definición conceptual del programa “Juegos Cooperativos”: Orlick (1986) relaciona el JC a la libertad, de jugar en equipo, y de interactuar según lo que les guste y cause placer a cada uno de los participantes, logrando de esta manera más participación voluntaria para realizar dichos juegos.

Definición conceptual de la dependiente “Habilidades Sociales”: Goldstein (1978) sobre las HH. SS. en niños que se basa en la premisa de que estas habilidades pueden ser enseñadas de manera sistemática y estructurada,

Definición operacional de la variable dependiente HH. SS.: Goldstein ha proporcionado una metodología eficaz para ayudar a los niños a desarrollar HH. SS.

críticas mediante el modelado, el juego de roles, la retroalimentación y el refuerzo. Este enfoque ha demostrado ser efectivo en una variedad de contextos educativos y terapéuticos, mejorando el comportamiento social y la competencia interpersonal de los niños de nivel inicial se evalúa a través de una lista de chequeo elaborada por el autor y que ha sido validada en el Perú para niños de preescolar. (Ver en el anexo 4). La escala de valoración para la variable dependiente será ordinal.

Según Hernández et al. (2014), definieron como el conglomerado de sujetos o de recursos que comparten atributos similares, lo que permite agruparlos. En esta investigación, la colectividad consistió en 50 alumnos de ambos géneros. Asimismo, teniendo como criterios para concluir, la incorporación de alumnos de 3 años del aula Ardillitas, de otro lado, como parámetro para excluir, descartar los alumnos que no asistieron. Se incluyeron los educandos del II ciclo de 3 años del aula Ardillitas y 3 años del aula Buhitos. Criterios de exclusión: Se excluyeron los educandos de las aulas de 4 años y 5 años que también pertenecen al segundo ciclo, pero no pertenecen al grupo etario en estudio.

Un segmento de la colectividad que conserva las características por las que se contempló su legibilidad para formar parte del grupo que fue objeto del programa (Valderrama, 2017). En este estudio, se incluyeron 50 escolares de 3 años. Es decir, 25 escolares (aula Buhitos) para agrupación de supervisión y 25 escolares (aula Ardillitas) de la agrupación de ensayo o aplicación quienes formaron parte la aplicación de dicho programa.

El muestreo no probabilístico intencional es una técnica en la que el investigador selecciona a los participantes del estudio basándose en su propio criterio (Hernández y Mendoza, 2018).

Se consideró a discentes de 3 años Ardillitas, los datos fueron recopilados a través de observación, que implica el uso de todos los sentidos del investigador, quien mantiene un papel activo y una constante reflexión. Los datos se recopilaron Por medio de observaciones directas (Hernández y Mendoza, 2018).

En esta investigación, se aplicó el método de Goldstein (1978), considerando una lista de cotejo con preguntas múltiples para medir el nivel de HH. SS. que poseen los niños.

En cuanto a la validez, se refiere a que el instrumento debe evaluar con precisión lo que el investigador pretende medir, utilizando herramientas adecuadas para la recopilación de información.

Este estudio empleó el juicio de expertos para validar cada instrumento según los indicadores, asegurando su aplicabilidad (Sánchez y Reyes, 2017). Para este estudio, se utilizó la validación a través de expertos. Para la confidencialidad se aplicó un procedimiento previo para determinar el grado de confiabilidad, involucrando a 25 estudiantes en dicho proceso.

Para la confidencialidad se aplicó un procedimiento previo para determinar el grado de confiabilidad, involucrando a 25 estudiantes de 3 años en dicho proceso. Y utilizando el programa SPSS para determinar que el instrumento es confiable, obteniendo una confiabilidad en base al Alfa obtenido, el cual asciende a 0.945 y tomando en cuenta las categorías de valoración ofrecidas por George y Mallery (2003), se ubica en el intervalo 0.9-1, el mismo que pertenece a la valoración “excelente”, por lo que nuestro instrumento posee el atributo de fiabilidad, siendo aplicable a la muestra.

Como parte del trabajo de campo, se siguieron varios procedimientos clave para la recopilación de datos. Primero, se envió una carta de presentación a la institución educativa participante para informarles sobre los detalles de la investigación, incluyendo la metodología, recursos y la participación de los estudiantes. Posteriormente, se solicitó la autorización por parte de apoderados a fin de que brinden las facilidades para que los estudiantes participen del estudio, es decir, permitiéndoles decidir libremente sobre la participación de sus hijos en el estudio. El día de la participación, se coordinó con los docentes de aula para ajustar los horarios y permitir la implementación del programa. El programa incluyó actividades y talleres específicos, cuya estructura y objetivos fueron explicados en una sesión inicial. Luego, se llevó a cabo una sesión diagnóstica para evaluar las competencias de los estudiantes en HH. SS., utilizando un instrumento de recolección de datos.

El programa consistió en 10 sesiones enfocadas en trabajar las principales dimensiones o componentes de la variable bajo estudio. Al finalizar, se realizó una sesión de post-intervención para observar cualquier mejora, estancamiento o empeoramiento de las destrezas de socialización de estudiantes. Una copia del informe se envió a la dirección de la institución educativa, para que puedan adoptar

las medidas necesarias para mejorar la situación dentro de la escuela. Además, se recopilaron los consentimientos informados y los protocolos de prueba aplicados, y se agradeció la participación de todos los involucrados, incluidos los docentes.

III. RESULTADOS

Tabla 1

Distribución de niveles de HHSS

Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común	N	Grupo	
		Ctr (n=25)	Exp (n=25)
			<i>Pretest</i>
Inicio	25	100%	25 100%
Proceso	0	0%	0 0%
Logrado	0	0%	0 0%
			<i>Postest</i>
Inicio	25	100%	0 0%
Proceso	0	0%	25 100%
Logrado	0	0%	0 0%

Tomando en consideración las métricas estadísticas y numéricas, basándonos en los puntajes obtenidos en la agrupación de experimentación y la agrupación de ensayo, se advierte que las HH. SS. en un 100% necesitan desarrollarse, puesto que según las estadísticas el nivel de HH. SS. se encuentra en un nivel de inicio, teniendo los niños de preescolar deficiencia en el desenvolvimiento de estas habilidades. De manera similar, dentro del grupo de experimentación se advierte que los sujetos momento previos a la aplicación y ejecución del abordaje sus destrezas sociales se observan en nivel bajo porque siendo niños de 3 años, aún están en proceso de desarrollar dichas habilidades. Finalmente, al realizar el programa el niño logró llegar a un nivel de proceso al 100% en el desenvolvimiento de las HH. SS., es decir, el niño logra comprender un poco más su entorno social y convivir de manera más armoniosa con sus compañeros, en contraste del grupo de experimentación que sin ningún tipo de estímulo no ha podido desarrollar estas habilidades.

Tabla 2*Distribución de los niveles de P HHSS*

Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común	N	Grupo		
		Ctr (n=25)		Exp(n=2)
			<i>Pretes</i>	
Inicio	25	100%	25	100%
Proceso	0	0%	0	0%
Logrado	0	0%	0	0%
			<i>Postest</i>	
Inicio	25	100%	0	0%
Proceso	0	0%	8	32%
Logrado	0	0%	17	68%

Tomando en consideración las métricas estadísticas y numéricas, basándonos en los puntajes obtenidos en la agrupación de experimentación y la agrupación de ensayo, se advierte que las primeras HH. SS. en un 100% necesitan desarrollarse, puesto que según las estadísticas el nivel de primeras destrezas de socialización se encuentra en un nivel de inicio, teniendo los niños de preescolar deficiencia en el desenvolvimiento de estas primeras habilidades. De manera similar, dentro del grupo de experimentación se advierte que los sujetos momento previos a la aplicación y ejecución del abordaje sus primeras HH. SS. se observan en nivel de inicio a pesar que las primeras HH. SS. son las más básicas y que el niño debería ir desarrollando en algún porcentaje. Finalmente, al realizar el programa el niño logró llegar a un nivel de proceso al 32% y en un 68% se logró las primeras destrezas de socialización, es decir, el niño logra escuchar, hablar, dar las gracias, en contraste del grupo de experimentación que sin ningún tipo de estímulo no ha podido desarrollar estas habilidades.

Tabla 3*Distribución de niveles de las HH SS RCLE*

Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común	N	Grupo N		
		Ctr (n=25)	Pretest	Exp(n=25)
Inicio	25	100%	25	100%
Proceso	0	0%	0	0%
Logrado	0	0%	0	0%
			Postest	
Inicio	25	100%	0	0%
Proceso	0	0%	19	76%
Logrado	0	0%	6	24%

Tomando en consideración las métricas estadísticas y numéricas, basándonos en los puntajes obtenidos en la agrupación de experimentación y la agrupación de ensayo, se advierte que las HHSS relacionadas con la escuela en un 100% necesitan desarrollarse, puesto que según las estadísticas el nivel de habilidades relacionadas con la escuela se encuentra en un nivel de inicio, teniendo los niños de preescolar deficiencia en el desenvolvimiento de estas habilidades. De manera similar, dentro del grupo de experimentación se advierte que los sujetos momento previos a la aplicación y ejecución del abordaje sus HH. SS. se observan en nivel de inicio, teniendo en cuenta que las HH SS relacionadas con la escuela son fundamentales para el desenvolvimiento del niño y convivencia escolar y por tal motivo observando muchos conflictos entre los niños por este motivo. Finalmente, al realizar el programa el niño logró llegar a un nivel de proceso al 76% y en un 24% se logró las HH SS relacionadas con la escuela, es decir, el niño logra, aunque aún en su mayoría en proceso, hacer preguntas, seguir intentando, y levantar la mano antes de interrumpir, en contraste del grupo de experimentación que sin ningún tipo de estímulo no ha podido desarrollar estas habilidades.

Tabla 4*Distribución de niveles de las HHSS PHA*

Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común	N	Grupo		
		Ctr (n=25)		Exp (n=25)
			<i>Pretest</i>	
Inicio	25	100%	25	100%
Proceso	0	0%	0	0%
Logrado	0	0%	0	0%
			<i>Posttest</i>	
Inicio	25	100%	0	0%
Proceso	0	0%	16	64%
Logrado	0	0%	9	36%

Tomando en consideración las métricas estadísticas y numéricas, basándonos en los puntajes obtenidos en la agrupación de experimentación y la agrupación de ensayo, se advierte que las habilidades para hacer amistades en un 100% necesitan desarrollarse, puesto que según las estadísticas el nivel de habilidades para hacer amistades sociales se encuentra en un nivel de inicio, teniendo los niños de preescolar deficiencia en el desenvolvimiento de las HHSS para hacer amistades. De manera similar, dentro del grupo de experimentación se advierte que los sujetos momento previos a la aplicación y ejecución del abordaje sus destrezas para hacer amistades se observan en nivel de inicio ya que son niños de 3 años que inician la etapa escolar y más la sobreprotección de los padres en los primeros años de vida ocasionan que esta habilidad no se haya desarrollada. Finalmente, al realizar el programa el niño logró llegar a un nivel de proceso al 64% y en un 36% se logró las HHSS para hacer amistades, es decir, el niño logra poner atención, esperar su turno, compartir los materiales, ayuda, pide jugar y juega con sus amigos, en contraste del grupo de experimentación que sin ningún tipo de estímulo no a podido desarrollar estas habilidades.

Tabla 5*Distribución de niveles de las HH SS RCLS*

Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común	N	Grupo N		
		Ctrl (n=25)	Pretest	Expl (n=25)
Inicio	25	100%	25	100%
Proceso	0	0%	0	0%
Logrado	0	0%	0	0%
			<i>Postest</i>	
Inicio	25	100%	0	0%
Proceso	0	0%	25	100%
Logrado	0	0%	0	0%

Tomando en consideración las métricas estadísticas y numéricas, basándonos en los puntajes obtenidos en la agrupación de experimentación y la agrupación de ensayo, se advierte que las HH SS relacionadas con los sentimientos en un 100% necesitan desarrollarse, puesto que según las estadísticas el nivel de HH SS relacionadas con los sentimientos se encuentra en un nivel de inicio, teniendo los niños de preescolar deficiencia en el desenvolvimiento de estas habilidades. De manera similar, dentro del grupo de experimentación se advierte que los niños antes de aplicar el programa, sus destrezas relacionadas a los sentimientos se observan en nivel de inicio ya que los niños de 3 años aún no tienen noción de los sentimientos y menos de reconocerlos. Finalmente, al realizar el programa el niño logró llegar a un nivel de proceso al 100% ya que los sentimientos son nociones abstractas y más complejas para los pequeños, pero habiendo mejoría en el desenvolvimiento de dichas habilidades, es decir, el niño mejoró al identificar sus sentimientos, al no enojarse, al manejar su temor, al demostrar que alguien le agrada, en contraste del grupo de experimentación que sin ningún tipo de estímulo no ha podido desarrollar estas habilidades.

Tabla 6*Distribución de niveles de las HH SS AALA*

Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común	N	Grupo N		
		Control (n=25)		Experimental (n=25)
			<i>Pretest</i>	
Inicio	25	100%	25	100%
Proceso	0	0%	0	0%
Logrado	0	0%	0	0%
			<i>Postest</i>	
Inicio	25	100%	1	4%
Proceso	0	0%	24	96%
Logrado	0	0%	0	0%

Tomando en consideración las métricas estadísticas y numéricas, basándonos en los puntajes obtenidos en la agrupación de experimentación y la agrupación de ensayo, se advierte que las HH SS alternativas a la agresión en un 100% necesitan desarrollarse, puesto que según las estadísticas el nivel de HH SS alternativas a la agresión se encuentra en un nivel de inicio, teniendo los niños de preescolar deficiencia en el desenvolvimiento de estas habilidades. De manera similar, dentro del grupo de experimentación se advierte que los sujetos momento previos a la aplicación y ejecución del abordaje sus destrezas alternativas a la agresión se observan en nivel de inicio ya que esta habilidad es una de las más difíciles de desarrollar y teniendo en cuenta la edad de los estudiantes. Finalmente, al realizar el programa el niño logró llegar a un nivel de proceso al 96% y un 4% se mantuvo en el nivel de inicio de las habilidades, es decir, los niños en su mayoría mejoraron al expresar su cólera, al valorar lo justo e injusto, al reaccionar si es molestado, al resolver un conflicto en contraste del grupo de experimentación que sin ningún tipo de estímulo no ha podido desarrollar estas habilidades.

Tabla 7*Distribución de niveles de las HH SS PHFAE*

Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común	N	Grupo		
		Ctr (n=25)	N	Exp (n=25)
			<i>Pretest</i>	
Inicio	25	100%	25	100%
Proceso	0	0%	0	0%
Logrado	0	0%	0	0%
			<i>Postest</i>	
Inicio	25	100%	0	0%
Proceso	0	0%	25	100%
Logrado	0	0%	0	0%

Tomando en consideración las métricas estadísticas y numéricas, basándonos en los puntajes obtenidos en la agrupación de experimentación y la agrupación de ensayo, se advierte que las HH SS para hacer frente al estrés en un 100% necesitan desarrollarse, puesto que según las estadísticas el nivel de HH SS para hacer frente al estrés se encuentra en un nivel de inicio, teniendo los niños de preescolar deficiencia en el desenvolvimiento de estas habilidades. De manera similar, dentro del grupo de experimentación se advierte que los niños antes de aplicar el programa, sus destrezas para hacer frente al estrés se observan en nivel de inicio ya que los niños de 3 años aún no tienen control de sus emociones. Finalmente, al realizar el programa el niño logró llegar a un nivel de proceso al 100% ya que el estrés es bastante complejo para los adultos y más para los niños, pero habiendo mejoría en el desenvolvimiento de dichas habilidades, es decir, el niño mejoró al relajarse cuando esta perturbado, al aceptar sus errores y admitirlos, aceptando perder en algún juego o aceptando no siempre ser el primero en alguna actividad, en contraste del grupo de experimentación que sin ningún tipo de estímulo no ha podido desarrollar estas habilidades.

Hipótesis general de la investigación

H0: La aplicación del programa juego cooperativo no estimula significativamente las habilidades sociales

Ha: La aplicación del programa juego cooperativo estimula significativamente las habilidades sociales en niños de 3 años de una institución educativa Los Olivos, 2024.

Tabla 8

Comparación de los grupos control y experimental de las habilidades sociales

	Habilidades Sociales (pretest)	Habilidades Sociales (posttest)
U de Mann-Whitney	237.500	.000
W de Wilcoxon	562.500	325.000
Z	-1.520	-6.088
Sig. Asintótica (bilateral)	.128	.000

a. Variable de agrupación grupos

De acuerdo con el test de U de Mann-Whitney, se encontró que, en el pretest de HH. SS., el valor observado de significancia es de Sig=0.128, mientras que en el post test, el valor de significancia p es <0.05. En consecuencia, se pudo demostrar que la implementación del programa JC tiene un impacto positivo y significativo en el desarrollo de las HH. SS. en niños de 3 años en una institución educativa Los Olivos, 2024.

Tabla 9*Comparación de los GC y GE de las hipótesis específicas*

VI/VDD	U de Mann-Whitney (Pretest)	Sig. asintótica(bilateral) (Pretest)	U de Mann-Whitney (Postest)	Sig. asintótica(bilateral) (Postest)
PHS	262.000	.292	61,110	.000
HRCE	234.500	.063	22,115	.000
HPHA	287.500	.153	72,213	.000
HRCS	287.500	.153	76,300	, .000
HAA	300.000	.317	21.000	.000
HHFE	300.000	.317	32.000	.000

El análisis con la prueba de U de Mann-Whitney muestra que antes de la intervención (pretest), no había diferencias significativas entre los grupos. Sin embargo, después de la intervención (postest), se observaron diferencias estadísticamente significativas en todas las variables analizadas, lo que indica que la intervención tuvo un impacto notable en los resultados. Estos hallazgos sugieren que la intervención fue efectiva en modificar las variables analizadas en los grupos de estudio.

IV. DISCUSIÓN

El presente estudio tiene como objetivo general, determinar la influencia de la aplicación del PJC para estimular las HH SS. de los niños de 3 años de una institución educativa Los Olivos, 2024, de la misma manera, se contrastó la hipótesis mediante el estadístico U de Mann-Whitney demostrando que, en el pretest de las HH. SS., el valor observado de significancia es de $Sig=0.128$, mientras que en el post test, el valor de significancia P es <0.05 . En consecuencia, se pudo demostrar que la implementación del JC tiene una influencia positiva y significativa en el desarrollo de las HH. SS. en niños de 3 años en una institución educativa Los Olivos, 2024. Esto coincide con la investigación de Chacha y Lemos (2023) que mencionan que, para fomentar la destreza social, así como la colaboración es muy efectivo las actividades lúdicas en niños preescolares. No obstante, ellos se enfocaron en el uso de artesanías para desarrollarlo, a diferencia de la presente investigación que utiliza juegos cooperativos estructurados.

Por otra parte, se asemeja a los resultados de Quispe (2023), en el progreso e incremento de métricas estadísticas tras la intervención de las HH. SS. De la misma manera, hay diferencias en cuanto a la edad de los participantes y el tipo de programa usado ya que este estudio se centró en estudiantes de 3 años lo que proporciona evidencia sobre la importancia de la intervención temprana para desarrollar dichas habilidades.

De igual forma, los hallazgos se apoyan en gran parte por las teorías de Piaget y Vygotsky. Tal como sugieren estos autores, los juegos cooperativos son un apoyo óptimo para el desarrollo de HH. SS. y cognitivos desde los 3 años de edad. Se ha observado el rol del juego en la construcción del desarrollo próximo mediante la resolución de conflictos, la negociación de roles y el compartir de materiales para la evolución de la zona del desarrollo próximo. En adición, la variedad de juegos propuestos permitió ver una progresión de sus interacciones entre los propios estudiantes.

Los resultados están alineados con la teoría de estadios de Piaget respecto a cómo las operaciones mentales se desarrollan a través de la interacción con el entorno. Por lo que, la participación en JC beneficia a los estudiantes a pasar de un pensamiento egocéntrico a uno más socializado. Esto se puede observar mediante un incremento en la capacidad para turnarse, compartir y negociar. Siendo que el

concepto de la zona de desarrollo próximo fue fundamental para entender cómo el JC hizo más fácil el aprendizaje de nuevas HH. SS. Por medio de interacción colaborativa con sus compañeros. De esa manera, lograron superar sus limitaciones y desarrollar habilidades como: empatía, comunicación y resolución de conflictos.

Además, los hallazgos apoyan la perspectiva de Vygotsky referente al papel del lenguaje e interacción social en la construcción del conocimiento y la propuesta de Ausubel sobre conocimiento previos en el aprendizaje. Esto debido a que los alumnos presentaron un aumento en la motivación y compromiso en las actividades de juego, lo que parece indicar que el juego ayudó a conectar con nuevos aprendizajes con sus experiencias previas y esquemas cognitivos existentes. De la misma manera, aporta al entendimiento sobre la efectividad de los programas de JC como intervención temprana para fomentar el desarrollo socioemocional en niños preescolares. Asimismo, podrían servir como antecedente para el diseño de programas de formación docente relacionados a la implementación de estrategias de JC en el aula.

Siendo una limitación el tamaño de la muestra, limitando la generalización de los resultados a otras poblaciones, así como, un diseño cuasiexperimental que no permite establecer una relación causal definitiva entre la intervención y los resultados. En consecuencia, se recomienda realizar estudios longitudinales que permitan analizar los efectos del JC en el desarrollo de las HH. SS., así como, explorar la efectividad de diferentes tipos de JC según el contexto cultural y las características individuales de cada estudiante.

Asimismo, la hipótesis uno se apoya de los resultados vistos con anterioridad. Por lo que la implementación de un programa de JC tiene un impacto significativo en el desarrollo de las primeras HH. SS. en niños de 3 años. Siendo que, al comparar los resultados del grupo experimental con el grupo control, el segundo grupo muestra un aumento del 68% en el desarrollo de las capacidades de escuchar, hablar y expresar gratitud, a diferencia del primer grupo que no evidenció progreso alguno.

Los resultados son consistentes con previos trabajos como de Caballero (2020) y Chacha y Lemos (2023) que evidencian que actividades lúdicas y colaborativas, tales como programación con robots y/o artesanía, favorecen el desarrollo de HH. SS. Pero, se debe enfatizar que este estudio brinda evidencia adicional porque destaca el rol específico del JC en el desarrollo de las primeras HH. SS. para el aprendizaje posterior y la interacción con las personas de su entorno.

La eficacia del JC se puede explicar mediante las teorías del desarrollo infantil. De acuerdo a Vygostsky, la interacción social es fundamental para el aprendizaje, así como para el desarrollo cognitivo de la persona. Este brinda un espacio donde las personas puedan interactuar entre sus pares. En adición, Piaget destaca el rol del juego en el desarrollo cognitivo ya que permite a los niños a generar esquemas mentales sobre las normas de interacción y relación con quienes comparte espacio.

El examen de los resultados correspondientes a la segunda hipótesis verifica que el programa juegos cooperativos tiene un impacto positivo en las HH SS de estudiantes de 3 años dentro del ámbito escolar. Al contrastar el grupo experimental y control, se observó un incremento de 76% en capacidades como formular preguntas, mantener la persistencia en las tareas y respetar el turno de otros, lo que señala mejoría en las HHSS.

Los resultados de este estudio concuerdan con investigaciones previas sobre la relación entre el juego y el aprendizaje. Por ejemplo, el estudio de Caballero (2020) muestra que las actividades colaborativas y lúdicas, como la programación de robots, pueden fomentar habilidades cognitivas y sociales esenciales para el éxito académico. No obstante, este estudio aporta evidencia adicional al destacar cómo los juegos cooperativos (JC) desempeñan un papel particular en el desarrollo de habilidades relacionadas directamente con el entorno escolar.

La efectividad de los juegos cooperativos en el desarrollo infantil se puede explicar mediante diversas teorías. Según Vygotsky, la interacción social es fundamental para el aprendizaje de los estudiantes. A través de los juegos cooperativos, los niños tienen la oportunidad de aprender a colaborar, resolver problemas de manera conjunta y asimilar normas sociales, lo cual mejora su integración con sus compañeros. Asimismo, la teoría de Piaget sobre el rol del juego en el desarrollo cognitivo es relevante, ya que los juegos cooperativos permiten a los niños mejorar su atención, memoria y habilidades para resolver problemas, todas fundamentales para el aprendizaje académico.

Nuestro estudio se propuso analizar cómo un programa de juegos en equipo podría potenciar la capacidad de los niños de 3 años para establecer amistades. Los resultados obtenidos respaldan nuestra hipótesis: los niños que participaron en las actividades cooperativas mostraron un avance significativo en sus HH SS relacionadas con la amistad, con un incremento del 64% en comparación con aquellos que no participaron. Estos hallazgos coinciden con investigaciones previas, como la

de Chacha y Lemos (2023), que subrayan el papel crucial de la cooperación en el desarrollo socioemocional temprano. Sin embargo, a diferencia de otros estudios que utilizaron materiales específicos como las artesanías infantiles, nuestro programa se centró en juegos cooperativos más generales. Esto sugiere que el tipo de actividad cooperativa puede no ser el factor determinante, sino más bien la oportunidad de interactuar y colaborar con otros niños.

Los resultados obtenidos sugieren que los JC ofrecen un entorno propicio y agradable donde los niños pueden desarrollar HH. SS fundamentales, como la negociación, la colaboración y la comprensión de los sentimientos de otros. Al trabajar de manera conjunta, los pequeños aprenden a respetar las opiniones de sus compañeros y a fomentar vínculos saludables.

El cuarto objetivo de nuestro estudio fue explorar la conexión entre los juegos cooperativos y el desarrollo emocional en estudiantes de 3 años. Los resultados respaldan la idea de que participar en actividades cooperativas puede favorecer el desarrollo de HH SS relacionadas con la identificación y expresión de los sentimientos.

Los estudiantes que participaron en el programa de JC experimentaron un desarrollo notablemente superior en sus HH SS en comparación con aquellos que no participaron. Mientras que el grupo experimental mejoró un 100% en su capacidad para reconocer y expresar sus sentimientos, el control no presentó cambios significativos. Estos resultados evidencian el potencial de los JC como herramienta para fomentar la inteligencia emocional en la primera infancia

Si bien las investigaciones previas, como la de Chacha y Lemos (2023), han destacado los beneficios generales de las actividades cooperativas en el desarrollo social, nuestro estudio aporta evidencia específica sobre su impacto en el desarrollo socioemocional. Aunque ninguna investigación anterior se había centrado directamente en las HH SS relacionadas con los sentimientos, nuestros hallazgos sugieren que los juegos cooperativos pueden ser una herramienta valiosa para fomentar la inteligencia emocional en los niños.

Los JC ofrecen un espacio protegido donde los niños se sienten cómodos para expresar sus sentimientos y aprender a entender las emociones de sus compañeros. Al trabajar juntos para resolver problemas y compartir experiencias, los niños desarrollan la capacidad de ponerse en el lugar del otro y de manejar sus propias emociones de manera más efectiva.

Nuestro quinto objetivo fue explorar cómo los juegos cooperativos podrían fomentar el desarrollo de HHSS positivas en estudiantes de 3 años, como alternativas a la agresión. Los resultados obtenidos confirman que la intervención tuvo un efecto significativo en los participantes en la disminución de conductas agresivas en los participantes.

Los niños que participaron en el programa (JC) experimentaron un progreso notablemente superior en el desarrollo de habilidades sociales positivas en comparación con aquellos que no participaron. Mientras que el grupo experimental mostró mejoras del 96% en su capacidad para utilizar estrategias no agresivas para resolver conflictos, el grupo control no presentó cambios. Estos resultados evidencian el potencial de los JC como herramienta para fomentar comportamientos prosociales en la primera infancia.

Si bien las investigaciones previas, como la de Chacha y Lemos (2023), han destacado los beneficios generales de las actividades cooperativas en el desarrollo de HH. SS, nuestro estudio aporta evidencia específica sobre su impacto en la prevención de la agresión. Aunque ninguna investigación anterior se había centrado directamente en reducir conductas agresivas, nuestros hallazgos sugieren que los juegos cooperativos pueden ser una herramienta valiosa para promover comportamientos prosociales en los niños.

Los juegos cooperativos promueven el desarrollo de HH SS esenciales como la empatía, la negociación y la colaboración. Al trabajar en equipo para alcanzar objetivos comunes, los niños aprenden a valorar las relaciones interpersonales y a resolver conflictos de manera pacífica, fomentando un clima de respeto y armonía

Nuestro sexto objetivo fue evaluar si un programa de JC podría ayudar a los estudiantes de 3 años a desarrollar HHSS para manejar situaciones estresantes. Los resultados obtenidos confirman que el programa causo efecto positivo en el desarrollo de estas habilidades, superando nuestras expectativas.

Los estudiantes que participaron en el programa de JC experimentaron un progreso notablemente superior en el desarrollo de habilidades para manejar situaciones estresantes en comparación con aquellos que no participaron. Mientras que el grupo experimental mejoró del 100% en su capacidad para hacer frente al estrés, el grupo control no presentó cambios. Estos resultados evidencian el potencial de los JC como herramienta para fomentar la resiliencia y el bienestar emocional en la primera infancia

Si bien las investigaciones se han centrado en el desarrollo social general, nuestro estudio aporta evidencia específica sobre cómo las actividades cooperativas pueden ayudar a los niños pequeños a gestionar el estrés. Aunque no hayamos encontrado estudios que examinen directamente esta relación en participantes de 3 años, nuestros resultados sugieren que el juego cooperativo, al promover la colaboración y la empatía, puede ser una herramienta valiosa para fortalecer el bienestar emocional de los niños

Los juegos cooperativos ofrecen un espacio seguro y propicio para que los niños desarrollen habilidades sociales fundamentales. Al resolver problemas en grupo y aprender a manejar la frustración de manera constructiva, los niños fortalecen su autoestima y su capacidad para enfrentar desafíos, fomentando así un mayor bienestar emocional.

V. CONCLUSIONES

Primera: Los resultados de nuestra investigación, analizados mediante la prueba U de Mann-Whitney, indican que el PJC tuvo impacto en el desarrollo de HHSS de los niños. Si bien no se observaron diferencias en el pretest, el posttest reveló una mejora estadísticamente significativa ($p < 0.05$). Estos hallazgos corroboran las teorías de Piaget y Goldstein, y demuestran la efectividad del juego cooperativo para promover un desarrollo integral en los niños

Segunda: Los resultados de nuestra investigación, analizados mediante la prueba U de Mann-Whitney, revelan un progreso estadísticamente significativo en las HH SS de los niños después de participar en el programa de juegos cooperativos. Aunque en el pretest se observó una tendencia hacia la mejora ($p = 0.063$), fue en el posttest donde se encontró una diferencia significativa ($p < 0.05$). Estos hallazgos confirman que el PJC ha sido efectivo en potenciar la interacción social en participantes de 3 años.

Tercera Al analizar el segundo objetivo específico, la prueba U de Mann-Whitney reveló una mejora ($p < 0.05$) en las HH SS escolares de los niños después de participar en el PJC. Aunque en el pretest se observó una tendencia hacia la mejora ($p = 0.153$), fue en el posttest donde se encontró una diferencia. Estos hallazgos confirman que el programa ha sido efectivo en potenciar la participación en actividades grupales, la colaboración y la resolución de problemas en equipo en niños de 3 años.

Cuarta: Al analizar el tercer objetivo específico, la prueba U de Mann-Whitney muestra una mejora ($p < 0.05$) en las HH SS para hacer amistades de los niños después de participar en el PJC. Aunque en el pretest no se observó diferencias ($p = 0.153$), los resultados del posttest indican que el programa ha sido efectivo en fomentar las relaciones interpersonales positivas en niños de 3 años.

Quinto: Al analizar el cuarto objetivo específico, la prueba U de Mann-Whitney reveló una mejora ($p < 0.05$) en las HHSS emocionales de los niños después de participar en el PJC. Aunque en el pretest no se observó diferencias ($p = 0.153$), los resultados del posttest indican que el programa ha sido efectivo en potenciar la inteligencia emocional en niños de 3 años.

Sexto: Los resultados del quinto objetivo específico, analizados mediante la prueba U de Mann-Whitney, indican un progreso ($p < 0.05$) en el desarrollo de

habilidades prosociales de los niños, como la expresión adecuada del enojo. Aunque en el pretest no se observó una diferencia significativa ($p=0.317$), los resultados del postest confirman que el programa de juegos cooperativos ha sido efectivo en reducir conductas agresivas y fomentar respuestas más constructivas ante situaciones conflictivas.

Sétimo: Según el sexto objetivo específico, la prueba U de Mann-Whitney mostró en el pretest un $p=0.317$ y en el post test $p<0.05$. Estos resultados demuestran que el PJC ha tenido un impacto positivo en el desarrollo en las HH SS para enfrentar el estrés en niños de 3 años, mejorando su capacidad para relajarse, aceptar errores, entre otros del programa.

VI. RECOMENDACIONES

Primera: Para potenciar el desarrollo integral de los niños, es fundamental estrechar los lazos entre la escuela y la familia. Se propone establecer programas colaborativos que incluyan talleres para padres, donde se destaque la relevancia del JC como herramienta para fortalecer las relaciones familiares y complementar las actividades educativas del centro escolar

Segunda: Para enriquecer el aprendizaje a través del JC, es fundamental ofrecer una amplia gama de actividades que permitan a los niños desarrollar diversas HH SS. Además de rotar los roles dentro de cada juego, se recomienda que los docentes sirvan como modelos de comportamientos prosociales, como la empatía y la cooperación, para fortalecer el aprendizaje social de los estudiantes.

Tercera: Para enriquecer el aprendizaje a través del JC, es fundamental ofrecer una amplia gama de actividades que permitan a los niños desarrollar diversas HH SS. Además de rotar los roles dentro de cada juego, se recomienda que los docentes sirvan como modelos de comportamientos prosociales, como la empatía y la cooperación, para fortalecer el aprendizaje social de los estudiantes.

Cuarta: Para estimular la interacción social, se sugiere organizar una variedad de actividades como fiestas de cumpleaños en el aula o salidas al aire libre, además de fomentar la creación de grupos de trabajo. Asimismo, es fundamental promover el juego simbólico, el cual permite a los niños explorar diferentes roles y desarrollar habilidades comunicativas.

Quinta: Para ayudar a los niños a reconocer y expresar sus emociones, se sugiere emplear una variedad de recursos didácticos, como imágenes, cuentos y juegos. Además, es fundamental enseñarles técnicas de relajación, como la respiración profunda y la visualización, para que aprendan a gestionar sus sentimientos de manera efectiva.

Sexta: Es fundamental enseñar a los niños HHSS como la negociación y la mediación para que puedan resolver conflictos de manera pacífica. Además, es importante fomentar la empatía y la paciencia a través de actividades que les permitan ponerse en el lugar del otro y desarrollar autocontrol.

Sétima: Para ayudar a los niños a manejar el estrés, es recomendable introducir diversas técnicas de relajación, como el yoga, y fomentar la práctica regular

de actividad física. Un ambiente seguro y de apoyo es fundamental para que puedan desarrollar herramientas saludables para gestionar sus emociones.

REFERENCIAS

- Acosta, T., Aguayo, J. (2022). Recursos Educativos Basados en Gamificación. *Revista Docentes*. <https://doi.org/10.37843/rted.v14i1.297>
- Alquinga, N. C., Morales, C. F., Abata, D. G., y Valencia, M. J. (2023). Desarrollo de habilidades sociales en estudiantes de segundo de bachillerato en una institución educativa de Quito - Ecuador. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i1.5270
- Aranda, J. F. (2023). Aprendizaje y habilidades sociales en preescolares de 5 años de Chilca – Huancayo. *Horizonte de la Ciencia*. <https://doi.org/10.26490/uncp.horizonteciencia.2023.25.1793>
- Arias, F. (2006). El proyecto de investigación: introducción a la metodología científica. (5°. Ed.) Caracas – Venezuela: Episteme
- Bandura, A. (1977). *Social Learning Theory*. <https://1library.co/article/teor%C3%ADadelaprendizajesocialbandura.q050pvy>
- Behar, D. (2008). *Metodología de la investigación*. Shalom. <http://goo.gl/KmPXbD>.
- Bruce, T. (2023). *Play in Early Childhood: From Birth to Six Years*. https://books.google.com.pe/books/about/Play_in_Early_Childhood.html?id=gvWsAgAAQBAJ&redir_esc=y
- Caballo, V. (2005). *Manual de Evaluación y entrenamiento de las habilidades Sociales*. Siglo XXI.
- Camacho, L. (2012). *El Juego Cooperativo como promotor de habilidades Sociales en niñas de 5 años*. http://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/123456789/4441/CAMACHO_M EDINA_LAURA_JUEGO_SOCIALES.pdf?sequence=1.
- Cavalcante, F., Morais, M., y Barbosa, V. (2022). Learning strategies through digital games in a university context. <https://doi.org/10.3916/C73-2022-07>
- Comb, R. y Slaby, L. (1977). *Habilidades Sociales*. Recuperado de : <http://www.cisc.org.mx/liderazgosjuveniles/documentos/MaterialBibliografico/HS E/HabilidadesSociales.pdf>.
- Cortez, C., Fernanda, G. y Patricio, J.(2023). Insatisfacción corporal y las habilidades sociales en los adolescentes. *Revista Científica Arbitrada Multidisciplinaria PENTACIENCIAS*. <https://doi.org/10.59169/pentaciencias.v5i4.667>

- Elias, M. (2020). *Emotionally Intelligent Parenting*.
<https://www.scielo.br/j/rbee/a/pmxwddx9qstq7gyW4pGfBDx/?format=html&lang=en>
- Erickson, E. (1980). *Attachment and Loss*.
<https://archive.org/details/attachmentlossvo00john>
- Gil, F. (2013). *Habilidades Sociales y salud*. Pirámide
- Giroto, J., y Cordeiro, L. (2023). habilidades sociales educativas de los padres de niños con TEA: caracterización y relación con las habilidades sociales de los niños. *Revista De Psicología*. <https://doi.org/10.18800/psico.202302.001>
- Goldstein, A. (1997). *Skillstreaming the Elementary School Child: New Strategies and Perspectives for Teaching Prosocial Skills*.
https://books.google.com.pe/books/about/Skillstreaming_the_Elementary_School_Child.html?id=0Cxc7Kfjrw0C&redir_esc=y
- Goleman, D. (2020). *Inteligencia Emocional*.
https://books.google.com.pe/books/about/Liderazgo_El_poder_de_la_inteligencia_em.html?id=E6hnBAAAQBAJ&redir_esc=y
- Greenberg, C. (2020). *Managing mental health challenges faced by healthcare workers during covid-19 pandemic*.
<https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/32217624/>
- Greene, M. (2020). *The Explosive Child*. <https://drossgreene.com/the-explosive-child.htm>
- Hernández, Fernández y Baptista (2014). *Metodología de la investigación*. Mc Graw Hill.
- Higueras, L., y Molina, E. (2020). ¿Qué se entiende por juego didáctico? Aportaciones de maestros y estudiantes en prácticas sobre su concepción como elemento fundamental en el desarrollo del proceso enseñanza-aprendizaje. *Profesorado, Revista De Currículum Y Formación Del Profesorado*.
<https://doi.org/10.30827/profesorado.v24i1.8677>
- Kohlberg, L. (1984). *The Psychology of Moral Development*.
<https://archive.org/details/psychologyofmora0000kohl/page/n5/mode/2u>
- McNamee, D. (2022). *The Power of Play in Early Childhood Education: Using Play-Based Learning to Support the Whole Child*.
<https://www.naeyc.org/resources/pubs/yc/summer2022/power-playful-learning>

- Melo, M. (2020). Análisis de la concepción de docentes y estudiantes sobre el juego como recurso didáctico para el aprendizaje: experiencia en la educación primaria. *Revista Latinoamericana De Estudios Educativos*. <https://doi.org/10.48102/rlee.2020.50.1.13>
- Mondragón, G. A., Moscol, J. E., y Uriarte, E. (2023). Habilidades sociales en el contexto de la educación básica en Perú. *Horizontes. Revista De Investigación En Ciencias De La Educación*. <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v7i30.642>
- Muñoz C., Crespí P. y Angrehs R. (2011). *Habilidades Sociales*. Parainfo.
- Pérez, I. (2010). Habilidades Sociales: Educar hacia la autorregulación. Chiadoeditorial
- Piaget, J. (1970). *La psychologie de l'enfant*. https://www.fondationjeanpiaget.ch/fjp/site/textes/VE/JP50_PsychEft.p
- Pyle, A. y Danniels, E. (2020). *Play-Responsive Teaching in Early Childhood Education*. <https://www.semanticscholar.org/paper/A-Continuum-of-Play-Based-Learning%3A-The-Role-of-the-Pyle-Danniels/e26259b95f8534d370d8e28a742fb95ab3169e2>
- Raymundo, Y. y Fernando, F. (2023). habilidades sociales y clima social familiar en adolescentes de una institución educativa rural del Perú. *Llimpi*. <https://doi.org/10.54943/lree.v3i2.278>
- Rhenals, J. C. (2022). El juego como elemento neuroeducativo. Un análisis desde la reflexión y el desarrollo de habilidades. *Lúdica Pedagógica*. <https://doi.org/10.17227/ludica.num35-14551>
- Ribes, A. (2011). *Habilidades Sociales y dinamización de grupos*. Eduforma
- Rojas, H. (2014). *Habilidades Sociales para una mejor relación interpersonal*. LUNAGRAF E.I.R.L
- Rubin, K. (2000). *Handbook of Peer Interactions*. <https://www.guilford.com/books/Handbook-of-Peer-Interactions-Relationships-and-Groups/Bukowski-Laursen-Rubin/9781462541218/contents>
- Sahlberg, P. y Doyle, W. (2020). *Let the Children Play: How More Play Will Save Our Schools and Help Children Thrive*. https://books.google.com.pe/books/about/Let_the_Children_Play.html?id=0Ca eDwAAQBAJ&redir_esc=y

- Santos, C. O., Granados, J., y Cervantes, M. S. (2023). Juego y aprendizaje: una experiencia en la formación docente. *Revista InveCom*.
<https://doi.org/10.5281/zenodo.8055857>
- Santos, Z. E. (2023). habilidades sociales y convivencia escolar. *Revista Identidad*.
<https://doi.org/10.46276/rifce.v9i2.1921>
- Sheridan, R. (2020). *Establishment and differentiation of long-term trophoblast organoid cultures from the human placenta*.
<https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/32908314/>
- Sierra, M. C., Martín, M., y Fernández, M. R. (2023). Videojuegos para el desarrollo de competencias en Educación Superior. *Revista Fuentes*.
<https://doi.org/10.12795/revistafuentes.2023.22687>
- Sierra, R. (1973). *Técnicas de investigación social*. España. Parainfo
- Souto-Manning, M. (2021). *Reimagining Play with Young Children: Reflection, Inquiry, and Action*.
https://www.researchgate.net/publication/319187659_Play_in_Early_Childhood_Education
- Tolentino, H. (2020). habilidades sociales y estrategias didácticas para la formación del liderazgo desde la educación básica. *Revista Educación*.
<https://doi.org/10.15517/revedu.v44i2.40270>
- Torres, C. (2008). *El juego Cooperativo*. Buenos Aires: Dávalos.
- Trujillo, R. y Marcos, L. (2015). *Juego cooperativo y habilidades sociales en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa inicial parroquial Nuestra Señora de la Asunción Huacho – 2014* (Tesis de Magister). Universidad Cesar vallejo. Lima.
- Tufiño, M. M., y Cayambe, J. K. (2023). Desarrollo de habilidades sociales para optimizar el rendimiento académico en los estudiantes de la unidad educativa 30 de abril. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*.
https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i3.6310
- Valderrama, M. (2008). *Metodología de la Investigación*. Iberoamericana.
- Vara, A. (2015). *La tesis en siete pasos*. Macro.
- Villamisir, J. (2011). *Sociología de la Infancia*. Síntesis S. A.
- White, N. y Brooker, L. (2021). *The Palgrave Handbook of Play in Early Childhood Education*.
https://www.researchgate.net/publication/319187659_Play_in_Early_Childhood_Education

ANEXOS

Anexo 1. Matriz de operacionalización de las habilidades sociales.

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de medición	Nivel y rango de la variable
Habilidades Sociales	Goldstein (1978) sobre las habilidades sociales en niños que se basa en la premisa de que estas habilidades pueden ser enseñadas de manera sistemática y estructurada,	Las conductas que los niños aprenden a realizar con el pasar de su vida y que mejoran sus conductas y su relación con los demás, son las habilidades sociales.	Primeras habilidades sociales.	Saber escuchar	1	Escala ordinal CN (0) R (1) AV (2) F (3) CS (4)	Inicio Proceso Logro
				Habla amigablemente	2		
				Actúa con seguridad	3		
				Muestra agradecimiento	4		
				Satisfacción por el trabajo	5		
				Pide ayuda	6		
				Cortesía para pedir ayuda	7		
				Ignorar	8		
			Habilidades relacionadas con la escuela	Formula preguntas	9		
				Sigue instrucciones	10		
				Persiste ante una situación difícil	11		
				Interviene en una conversación apropiadamente	12		
			Habilidades para hacer amistades	Habla en público	13		
				Presta atención	14		
				Se integra	15		

				Espera su turno	16		
				Comparte	17		
				Brinda ayuda	18		
				Inicia una conversación	19		
				Juega pacíficamente	20		
			Habilidades Relacionadas con los sentimientos	Control	21		
				Comunica	22		
				Conoce sus temores	23		
				Identifica sentimiento de otros	24		
				Demuestra agrado por otros	25,26		
			Habilidades sociales alternativas a la agresión	Se comporta adecuadamente	27		
				Expresa su cólera de manera adecuada	28		
				Valora	29		
				Ofrece alternativas de solución	30		
				Acepta su conducta	31		
			Habilidades sociales para hacer frente al estrés	Se relaja frente al estrés	32		
				Acepta su error	33		
				Admite algún acto malo	34		
				No cuenta sus problemas juega sin molestar	35		
				Acepta su turno	36,37		

				Sabe decir no	38		
				No se perturba	39		
				Escoge y asume las consecuencias de sus decisiones	40		

Anexo 2. Instrumento de recolección de datos.

A continuación, se encuentra enumerada una lista de habilidades sociales que se desarrollan en la interacción social. Por favor determine como el niño se comporta socialmente, para ello marque con un aspa (x) la respuesta que usted considere correcta. Tome en cuenta que no hay respuesta correcta o incorrecta, comience basándose en sus observaciones de varias situaciones en las cuales el niño se desempeña socialmente. A continuación, se muestran los ítems a desarrollar respecto a las habilidades sociales

Marca con (X) según las categorías.

Código	Valoración	Categoría
CN	1	Si el niño casi nunca usa la habilidad
R	2	Si el niño rara vez usa la habilidad
AV	3	Si el niño algunas veces usa la habilidad
F	4	Si el niño frecuentemente usa la habilidad
CS	5	Si el niño casi siempre usa la habilidad

Nº	Ítems	CN	R	AV	F	CS
	VI: HABILIDADES SOCIALES					
	Dimensión 1: Primeras habilidades sociales					
1	Escucha cuando usted y otras personas le hablan					
2	Habla con otras personas de una manera amigable					

3	Actúa de una manera o asertiva cuando se encuentra en conflicto con otro niño (o hijo).					
4	Da las gracias o muestra agradecimiento cuando alguien hace algo bueno por él					
5	Comenta cuando ha hecho un buen trabajo					
6	Pide de buena manera cuando necesita ayuda					
7	Pide favores a otros de manera aceptable					
8	Ignora a otros niños o situaciones cuando es necesario ignorarlos					
	Dimensión 2: Habilidades relacionadas con la escuela					
9	Hace preguntas sobre cosas que no entiende					
10	Entiende y sigue las instrucciones que Ud. le da					
11	Sigue tratando cuando algo es difícil en vez de dejarlo o abandonarlo					
12	Sabe cuándo y cómo interrumpir cuando necesita o quiere algo					
	Dimensión 3: Habilidades para hacer amistades					
13	Aplica sus conocimientos cuando es apropiado hacerlo					
14	Pone atención a lo que se le quiere decir (sin hablarle o con gestos) y lo entiende					
15	Conoce maneras aceptables de integrarse en una actividad con la familia y los amigos.					
16	Espera su turno cuando juega con otro					
17	Comparte materiales y juguetes con sus amigos					

18	Reconoce cuando alguien necesita o quiere ayuda y se le ofrece					
19	Pide a otros jugar o unirse a su actividad					
20	Juega con sus amigos de buena manera					
	Dimensión 4: Habilidades relacionadas con los sentimientos					
21	Identifica sus sentimientos					
22	Sabe que dar de una actividad sin perder el control o sentirse molesto					
23	Habla de sus problemas cuando está molesto					
24	Sabe porque tiene miedo y maneja este temor de manera aceptable					
25	Identifica como se siente la persona a través de lo que se dicen					
26	Demuestra que a él le agrada alguien de manera aceptable					
	Dimensión 5: Habilidades alternativas a la agresión					
27	Se comporta de manera aceptable al ser molestado					
28	Utiliza formas adecuadas para expresar su cólera					
29	Sabe valorar lo que es justo eh injusto					
30	Cuando ocurre un problema ofrece alternativas formas aceptables de resolverlos					
	Dimensión 6: Habilidades para hacer frente al estrés					

31	Puede relajarse cuando esta tenso o perturbado					
32	Acepta sus errores sin perturbarse					
33	Admite que a echo algo malo cuando se le pregunta					
34	Evita contarle a los demás los problemas pequeños					
35	Acepta perder en un juego sin molestarse o perturbarse					
36	Acepta no ser el primero en una actividad o juego					
37	Dice no de manera aceptable a compañeros que no quiere hacer o que podrían hacerle sentir mal					
38	Acepta que se diga no sin perturbarse					
39	Escoge actividades aceptables por sí mismo cuando se siente aburrido					

Anexo 3. Fichas de validación de instrumento para la recolección de datos.



CARTA DE PRESENTACIÓN

Señor(a): Dr. (a)

Presente

Asunto: **VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTO.**

Me es muy grato comunicarme con usted para expresarle mis saludos y así mismo, hacer de su conocimiento que, siendo estudiante del Programa de Maestría en Psicología Educativa de la Escuela de Posgrado de la UCV, en la sede LIMA NORTE, ciclo 2024 - I, aula A2, requiero validar los instrumentos con los cuales se recogerá la información necesaria para poder desarrollar mi investigación y con la sustentaré mis competencias investigativas en la Experiencia curricular de Diseño y desarrollo del trabajo de investigación.

El nombre de mi Variable es: "Habilidades Sociales" y siendo imprescindible contar con la aprobación de docentes especializados para poder aplicar los instrumentos en mención, se ha considerado conveniente recurrir a usted, ante su connotada experiencia en temas educativos y/o investigación educativa.

El expediente de validación, que le hacemos llegar contiene:

- Carta de presentación.
- Definiciones conceptuales de la variable y dimensiones.
- Matriz de operacionalización de la variable.
- Certificado de validez de contenido de los instrumentos.

Expresándole mis sentimientos de respeto y consideración me despido de usted, no sin antes agradecerle por la atención que dispense a la presente.

Atentamente.


.....
MILAGRITOS COBENAS LOPEZ
D.N.I 43618847

FICHA DE VALIDACIÓN DE CONTENIDO PARA UN INSTRUMENTO

INSTRUCCIÓN: A continuación, se le hace llegar el instrumento de recolección de datos del cuestionario que permitirá recoger la información en la investigación que lleva por título: “Programa de juego cooperativo en las habilidades sociales en niños de 3 años de una institución educativa Los Olivos, 2024”.

Por lo que se le solicita que tenga a bien evaluar el instrumento, haciendo, de ser caso, las sugerencias para realizar las correcciones pertinentes. Los criterios de validación de contenido son:

Criterios	Detalle	Calificación
Suficiencia	El ítem pertenece a la dimensión y basta para obtener la medición de esta	1: de acuerdo 0: en desacuerdo
Claridad	El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas	1: de acuerdo 0: en desacuerdo
Coherencia	El ítem tiene relación lógica con el indicador que está midiendo	1: de acuerdo 0: en desacuerdo
Relevancia	El/la ítem/pregunta es esencial o importante, es decir, debe ser incluido	1: de acuerdo 0: en desacuerdo

Nota. Criterios adaptados de la propuesta de Escobar y Cuervo (2008).

MATRIZ DE VALIDACIÓN DEL CUESTIONARIO PARA LA VARIABLE HABILIDADES SOCIALES

Definición de la variable: Las conductas que los niños aprenden a realizar con el pasar de su vida y que mejoran sus conductas y su relación con los demás , son las habilidades sociales.

Dimensiones	Indicadores	Ítems	Suficiencia	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observación
Primeras habilidades sociales.	Saber escuchar	Escucha cuando usted y otras personas le hablan	1	1	1	1	
	Habla amigablemente	Habla con otras personas de una manera amigable	1	1	1	1	
	Actúa con seguridad	Actúa de una manera o asertiva cuando se encuentra en conflicto con otro niño	1	1	1	1	
	Muestra agradecimiento	Da las gracias o muestra agradecimiento cuando alguien hace algo bueno por él	1	1	1	1	
	Satisfacción por el trabajo	Comenta cuando ha hecho un buen trabajo	1	1	1	1	
	Pide ayuda	Pide de buena manera cuando necesita ayuda	1	1	1	1	
	Cortesía para pedir ayuda	Pide favores a otros de manera aceptable	1	1	1	1	
	Ignorar	Ignora a otros niños o situaciones cuando es necesario ignorarlos	1	1	1	1	
Habilidades relacionadas con la escuela	Formula preguntas	Hace preguntas sobre cosas que no entiende	1	1	1	1	
	Sigue instrucciones	Entiende y sigue las instrucciones que Ud. le da	1	1	1	1	





	Se comporta adecuadamente	Se comporta de manera aceptable al ser molestado	1	1	1	1	
	Expresa su cólera de manera adecuada	Utiliza formas adecuadas para expresar su cólera	1	1	1	1	
	Valora	Sabe valorar lo que es justo eh injusto	1	1	1	1	
	Ofrece alternativas de solución	Cuando ocurre un problema ofrece alternativas formas aceptables de resolverlos	1	1	1	1	
	Se relaja frente al estrés	Puede relajarse cuando esta tenso o perturbado	1	1	1	1	
	Acepta su error	Acepta sus errores sin perturbarse	1	1	1	1	
	Admite algún acto malo	Admite que a echo algo malo cuando se le pregunta	1	1	1	1	
	No cuenta sus problemas juega sin molestar	Evita contarle a los demás los problemas pequeños	1	1	1	1	
	Acepta su turno	Acepta perder en un juego sin molestar o perturbarse	1	1	1	1	
		Acepta no ser el primero en una actividad o juego	1	1	1	1	
	Sabe decir no	Dice no de manera aceptable a compañeros que no quiere hacer o que podrían hacerle sentir mal	1	1	1	1	
	No se perturba	Acepta que se diga no sin perturbarse	1	1	1	1	
	Escoge y asume las consecuencias de sus decisiones	Escoge actividades aceptables por si mismo cuando se siente aburrido	1	1	1	1	



	Persiste ante una situación difícil	Sigue tratando cuando algo es difícil en vez de dejarlo o abandonarlo	1	1	1	1	
	Interviene en una conversación apropiadamente	Sabe cuándo y cómo interrumpir cuando necesita o quiere algo	1	1	1	1	
Habilidades para hacer amistades	Habla en público	Aplica sus conocimientos cuando es apropiado hacerlo	1	1	1	1	
	Presta atención	Pone atención a lo que se le quiere decir (sin hablarle o con gestos) y lo entiende	1	1	1	1	
	Se integra	Conoce maneras aceptables de integrarse en una actividad con la familia y los amigos.	1	1	1	1	
	Espera su turno	Espera su turno cuando juega con otro	1	1	1	1	
	Comparte	Comparte materiales y juguetes con sus amigos	1	1	1	1	
	Brinda ayuda	Reconoce cuando alguien necesita o quiere ayuda y se le ofrece	1	1	1	1	
	Inicia una conversación	Pide a otros jugar o unirse a su actividad	1	1	1	1	
	Juega pacíficamente	Juega con sus amigos de buena manera	1	1	1	1	
Habilidades Relacionadas con los sentimientos	Control	Identifica sus sentimientos	1	1	1	1	
	Comunica	Sabe que dar de una actividad sin perder el control o sentirse molesto	1	1	1	1	
	Conoce sus temores	Habla de sus problemas cuando está molesto	1	1	1	1	
	Identifica sentimiento de otros	Sabe porque tiene miedo y maneja este temor de manera aceptable	1	1	1	1	
	Demuestra agrado por otros	Identifica como se siente la persona a través de lo que se dicen	1	1	1	1	
		Demuestra que a él le agrada alguien de manera aceptable	1	1	1	1	

FICHA DE VALIDACIÓN DE JUICIO DE EXPERTO

Nombre del instrumento	Lista de Chequeo de habilidades sociales para preescolar (LCHS-PE)
Objetivo del instrumento	Evaluar las Habilidades Sociales en niños
Nombres y apellidos del experto	Ana María Pilar de los Angeles Rivera Melendez
Documento de identidad	45740946
Años de experiencia en el área	AÑOS
Máximo Grado Académico	MAEÍSTER
Nacionalidad	PERUANA
Institución	UNIVERSIDAD CESAR VALLEJO
Cargo	DOCENTE
Número telefónico	990068068.
Firma:	 
Fecha	de Junio del 2024

CARTA DE PRESENTACIÓN

Señor(a): Dr. (a)

Presente

Asunto: VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTO.

Me es muy grato comunicarme con usted para expresarle mis saludos y así mismo, hacer de su conocimiento que, siendo estudiante del Programa de Maestría en Psicología Educativa de la Escuela de Posgrado de la UCV, en la sede LIMA NORTE, ciclo 2024 - I, aula A2, requiero validar los instrumentos con los cuales se recogerá la información necesaria para poder desarrollar mi investigación y con la sustentaré mis competencias investigativas en la Experiencia curricular de Diseño y desarrollo del trabajo de investigación.

El nombre de mi Variable es: "Habilidades Sociales" y siendo imprescindible contar con la aprobación de docentes especializados para poder aplicar los instrumentos en mención, se ha considerado conveniente recurrir a usted, ante su connotada experiencia en temas educativos y/o investigación educativa.

El expediente de validación, que le hacemos llegar contiene:

- Carta de presentación.
- Definiciones conceptuales de la variable y dimensiones.
- Matriz de operacionalización de la variable.
- Certificado de validez de contenido de los instrumentos.

Expresándole mis sentimientos de respeto y consideración me despido de usted, no sin antes agradecerle por la atención que dispense a la presente.

Atentamente.

.....
MILAGRITOS COBEÑAS LOPEZ

D.N.I 436 18847

FICHA DE VALIDACIÓN DE CONTENIDO PARA UN INSTRUMENTO

INSTRUCCIÓN: A continuación, se le hace llegar el instrumento de recolección de datos del cuestionario que permitirá recoger la información en la investigación que lleva por título: "Programa de juego cooperativo en las habilidades sociales en niños de 3 años de una institución educativa Los Olivos, 2024".

Por lo que se le solicita que tenga a bien evaluar el instrumento, haciendo, de ser caso, las sugerencias para realizar las correcciones pertinentes. Los criterios de validación de contenido son:

Criterios	Detalle	Calificación
Suficiencia	El ítem pertenece a la dimensión y basta para obtener la medición de esta	1: de acuerdo 0: en desacuerdo
Claridad	El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas	1: de acuerdo 0: en desacuerdo
Coherencia	El ítem tiene relación lógica con el indicador que está midiendo	1: de acuerdo 0: en desacuerdo
Relevancia	El/la ítem/pregunta es esencial o importante, es decir, debe ser incluido	1: de acuerdo 0: en desacuerdo

Nota. Criterios adaptados de la propuesta de Escobar y Cuervo (2008).

MATRIZ DE VALIDACIÓN DEL CUESTIONARIO PARA LA VARIABLE HABILIDADES SOCIALES

Definición de la variable: Las conductas que los niños aprenden a realizar con el pasar de su vida y que mejoran sus conductas y su relación con los demás , son las habilidades sociales.

Dimensiones	Indicadores	Items	S u f i c i e n d c i a	C l i r i d e a n d c i a	C o h e r v e n c i a	R e l e v a n c i a	Observación
Primeras habilidades sociales.	Saber escuchar	Escucha cuando usted y otras personas le hablan	1	1	1	1	
	Habla amigablemente	Habla con otras personas de una manera amigable	1	1	1	1	
	Actúa con seguridad	Actúa de una manera o asertiva cuando se encuentra en conflicto con otro niño	1	1	1	1	
	Muestra agradecimiento	Da las gracias o muestra agradecimiento cuando alguien hace algo bueno por él	1	1	1	1	
	Satisfacción por el trabajo	Comenta cuando ha hecho un buen trabajo	1	1	1	1	
	Pide ayuda	Pide de buena manera cuando necesita ayuda	1	1	1	1	

	Cortesía para pedir ayuda	Pide favores a otros de manera aceptable	1	1	1	1	
	Ignorar	Ignora a otros niños o situaciones cuando es necesario ignorarlos	1	1	1	1	
Habilidades relacionadas con la escuela	Formula preguntas	Hace preguntas sobre cosas que no entiende	1	1	1	1	
	Sigue instrucciones	Entiende y sigue las instrucciones que Ud. le da	1	1	1	1	
	Persiste ante una situación difícil	Sigue tratando cuando algo es difícil en vez de dejarlo o abandonarlo	1	1	1	1	
	Interviene en una conversación apropiadamente	Sabe cuándo y cómo interrumpir cuando necesita o quiere algo	1	1	1	1	
Habilidades para hacer amistades	Habla en público	Aplica sus conocimientos cuando es apropiado hacerlo	1	1	1	1	
	Presta atención	Pone atención a lo que se le quiere decir (sin hablarle o con gestos) y lo entiende	1	1	1	1	
	Se integra	Conoce maneras aceptables de integrarse en una actividad con la familia y los amigos.	1	1	1	1	
	Espera su turno	Espera su turno cuando juega con otro	1	1	1	1	
	Comparte	Comparte materiales y juguetes con sus amigos	1	1	1	1	
	Brinda ayuda	Reconoce cuando alguien necesita o quiere ayuda y se le ofrece	1	1	1	1	
	Inicia una conversación	Pide a otros jugar o unirse a su actividad	1	1	1	1	
	Juega pacíficamente	Juega con sus amigos de buena manera	1	1	1	1	
Habilidades Relacionadas con los sentimientos	Control	Identifica sus sentimientos	1	1	1	1	
	Comunica	Sabe que dar de una actividad sin perder el control o sentirse molesto	1	1	1	1	




	Conoce sus temores	Habla de sus problemas cuando está molesto	1	1	1	1	
	Identifica sentimiento de otros	Sabe porque tiene miedo y maneja este temor de manera aceptable	1	1	1	1	
	Demuestra agrado por otros	Identifica como se siente la persona a través de lo que se dicen	1	1	1	1	
		Demuestra que a él le agrada alguien de manera aceptable	1	1	1	1	
	Se comporta adecuadamente	Se comporta de manera aceptable al ser molestado	1	1	1	1	
	Expresa su cólera de manera adecuada	Utiliza formas adecuadas para expresar su cólera	1	1	1	1	
	Valora	Sabe valorar lo que es justo e injusto	1	1	1	1	
	Ofrece alternativas de solución	Cuando ocurre un problema ofrece alternativas formas aceptables de resolverlos	1	1	1	1	
	Se relaja frente al estrés	Puede relajarse cuando esta tenso o perturbado	1	1	1	1	
	Acepta su error	Acepta sus errores sin perturbarse	1	1	1	1	
	Admite algún acto malo	Admite que a echo algo malo cuando se le pregunta	1	1	1	1	
	No cuenta sus problemas juega sin molestarlo	Evita contarle a los demás los problemas pequeños	1	1	1	1	
	Acepta su turno	Acepta perder en un juego sin molestarlo o perturbarse	1	1	1	1	
		Acepta no ser el primero en una actividad o juego	1	1	1	1	
	Sabe decir no	Dice no de manera aceptable a compañeros que no quiere hacer o que podrian hacerle sentir mal	1	1	1	1	
	No se perturba	Acepta que se diga no sin perturbarse	1	1	1	1	
	Escoge y asume las consecuencias de sus decisiones	Escoge actividades aceptables por si mismo cuando se siente aburrido	1	1	1	1	

+



FICHA DE VALIDACIÓN DE JUICIO DE EXPERTO

Nombre del instrumento	Lista de Chequeo de habilidades sociales para preescolar (LCHS-PE)
Objetivo del instrumento	Evaluar las Habilidades Sociales en niños
Nombres y apellidos del experto	<u>Dra. Mariadela Giselle Robles Huanhuayo</u>
Documento de identidad	44922636
Años de experiencia en el área	11 años de experiencia
Máximo Grado Académico	Doctora en educación
Nacionalidad	Peruana
Institución	I.E. 2022 "PAVP"
Cargo	Docente de aula
Número telefónico	947222898
Firma:	 Dra. Giselle Robles H. DNI: 44922636
Fecha	Martes 04 de Junio del 2024

CARTA DE PRESENTACIÓN

Señor: Mg. Juan Carlos Huanacuni Yuca

Presente

Asunto: VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTO.

Me es muy grato comunicarme con usted para expresarle mis saludos y así mismo, hacer de su conocimiento que, siendo estudiante del Programa de Maestría en Psicología Educativa de la Escuela de Posgrado de la UCV, en la sede LIMA NORTE, ciclo 2024 - I, aula A2, requiero validar los instrumentos con los cuales se recogerá la información necesaria para poder desarrollar mi investigación y con la sustentaré mis competencias investigativas en la Experiencia curricular de Diseño y desarrollo del trabajo de investigación.

El nombre de mi Variable es: "Habilidades Sociales" y siendo imprescindible contar con la aprobación de docentes especializados para poder aplicar los instrumentos en mención, se ha considerado conveniente recurrir a usted, ante su connotada experiencia en temas educativos y/o investigación educativa.

El expediente de validación, que le hacemos llegar contiene:

- Carta de presentación.
- Definiciones conceptuales de la variable y dimensiones.
- Matriz de operacionalización de la variable.
- Certificado de validez de contenido de los instrumentos.

Expresándole mis sentimientos de respeto y consideración me despido de usted, no sin antes agradecerle por la atención que dispense a la presente.

Atentamente.

MILAGRITOS COBEÑAS LOPEZ
D.N.I 43618847

FIGHA DE VALIDACIÓN DE CONTENIDO PARA UN INSTRUMENTO

INSTRUCCIÓN: A continuación, se le hace llegar el instrumento de recolección de datos del cuestionario que permitirá recoger la información en la investigación que lleva por título: "Programa de juego cooperativo en las habilidades sociales en niños de 3 años de una institución educativa Los Olivos, 2024".

Por lo que se le solicita que tenga a bien evaluar el instrumento, haciendo, de ser caso, las sugerencias para realizar las correcciones pertinentes. Los criterios de validación de contenido son:

Criterios	Detalle	Calificación
Suficiencia	El ítem pertenece a la dimensión y basta para obtener la medición de esta	1: de acuerdo 0: en desacuerdo
Claridad	El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas	1: de acuerdo 0: en desacuerdo
Coherencia	El ítem tiene relación lógica con el indicador que está midiendo	1: de acuerdo 0: en desacuerdo
Relevancia	El ítem/pregunta es esencial o importante, es decir, debe ser incluido	1: de acuerdo 0: en desacuerdo

Nota. Criterios adaptados de la propuesta de Escobar y Cuervo (2008).

MATRIZ DE VALIDACIÓN DEL CUESTIONARIO PARA LA VARIABLE HABILIDADES SOCIALES

Definición de la variable: Las conductas que los niños aprenden a realizar con el pasar de su vida y que mejoran sus conductas y su relación con los demás , son las habilidades sociales.

Dimensiones	Indicadores	Ítems	S u f i c i e n c i a	C l a r i d a d	C o h e r e n c i a	R e l e v a n c i a	Observación
Primeras habilidades sociales.	Saber escuchar	Escucha cuando usted y otras personas le hablan	1	1	1	1	
	Habla amigablemente	Habla con otras personas de una manera amigable	1	1	1	1	
	Actúa con seguridad	Actúa de una manera o asertiva cuando se encuentra en conflicto con otro niño	1	1	1	1	
	Muestra agradecimiento	Da las gracias o muestra agradecimiento cuando alguien hace algo bueno por él	1	1	1	1	
	Satisfacción por el trabajo	Comenta cuando ha hecho un buen trabajo	1	1	1	1	
	Pide ayuda	Pide de buena manera cuando necesita ayuda	1	1	1	1	
	Cortesía para pedir ayuda	Pide favores a otros de manera aceptable	1	1	1	1	




	Ignorar	Ignora a otros niños o situaciones cuando es necesario ignorarlos	1	1	1	1	
Habilidades relacionadas con la escuela	Formula preguntas	Hace preguntas sobre cosas que no entiende	1	1	1	1	
	Sigue instrucciones	Entiende y sigue las instrucciones que Ud. le da	1	1	1	1	
	Persiste ante una situación difícil	Sigue tratando cuando algo es difícil en vez de dejarlo o abandonarlo	1	1	1	1	
	Interviene en una conversación apropiadamente	Sabe cuándo y cómo interrumpir cuando necesita o quiere algo	1	1	1	1	
	Habla en público	Aplica sus conocimientos cuando es apropiado hacerlo	1	1	1	1	
Habilidades para hacer amistades	Presta atención	Pone atención a lo que se le quiere decir (sin hablarle o con gestos) y lo entiende	1	1	1	1	
	Se integra	Conoce maneras aceptables de integrarse en una actividad con la familia y los amigos.	1	1	1	1	
	Espera su turno	Espera su turno cuando juega con otro	1	1	1	1	
	Comparte	Comparte materiales y juguetes con sus amigos	1	1	1	1	
	Brinda ayuda	Reconoce cuando alguien necesita o quiere ayuda y se le ofrece	1	1	1	1	
	Inicia una conversación	Pide a otros jugar o unirse a su actividad	1	1	1	1	
	Juega pacíficamente	Juega con sus amigos de buena manera	1	1	1	1	

	Ignorar	Ignora a otros niños o situaciones cuando es necesario ignorarlos	1	1	1	1	
Habilidades relacionadas con la escuela	Formula preguntas	Hace preguntas sobre cosas que no entiende	1	1	1	1	
	Sigue instrucciones	Entiende y sigue las instrucciones que Ud. le da	1	1	1	1	
	Persiste ante una situación difícil	Sigue tratando cuando algo es difícil en vez de dejarlo o abandonarlo	1	1	1	1	
	Interviene en una conversación apropiadamente	Sabe cuándo y cómo interrumpir cuando necesita o quiere algo	1	1	1	1	
Habilidades para hacer amistades	Habla en público	Aplica sus conocimientos cuando es apropiado hacerlo	1	1	1	1	
	Presta atención	Pone atención a lo que se le quiere decir (sin hablarle o con gestos) y lo entiende	1	1	1	1	
	Se integra	Conoce maneras aceptables de integrarse en una actividad con la familia y los amigos.	1	1	1	1	
	Espera su turno	Espera su turno cuando juega con otro	1	1	1	1	
	Comparte	Comparte materiales y juguetes con sus amigos	1	1	1	1	
	Brinda ayuda	Reconoce cuando alguien necesita o quiere ayuda y se le ofrece	1	1	1	1	
	Inicia una conversación	Pide a otros jugar o unirse a su actividad	1	1	1	1	
	Juega pacíficamente	Juega con sus amigos de buena manera	1	1	1	1	



Admite algún acto malo	Admite que a echo algo malo cuando se le pregunta	1	1	1	1	
No cuenta sus problemas juega sin molestar	Evita contarle a los demás los problemas pequeños	1	1	1	1	
Acepta su turno	Acepta perder en un juego sin molestar o perturbarse	1	1	1	1	
	Acepta no ser el primero en una actividad o juego	1	1	1	1	
Sabe decir no	Dice no de manera aceptable a compañeros que no quiere hacer o que podrían hacerle sentir mal	1	1	1	1	
No se perturba	Acepta que se diga no sin perturbarse	1	1	1	1	
Escoge y asume las consecuencias de sus decisiones	Escoge actividades aceptables por sí mismo cuando se siente aburrido	1	1	1	1	

FICHA DE VALIDACIÓN DE JUICIO DE EXPERTO

Nombre del instrumento	Lista de Chequeo de habilidades sociales para preescolar (LCHS-PE)
Objetivo del instrumento	Evaluar las Habilidades Sociales en niños
Nombres y apellidos del experto	Juan Carlos Huanacuni Yuca
Documento de identidad	70224004
Años de experiencia en el área	5 años
Máximo Grado Académico	Magister en psicología educativa
Nacionalidad	Peruana
Institución	Universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann
Cargo	Docente
Número telefónico	931071861
Firma:	 <p>Lic. Juan Carlos Huanacuni Yuca PSICÓLOGO C. P. S. P. 44337</p>
Fecha	06 de Junio del 2024

Anexo 4: Resultados del análisis de consistencia interna.

Análisis de Confiabilidad del cuestionario de la variable Habilidades sociales:

Resumen del procesamiento de casos			
		N	%
Casos	Válido	20	100,0
	Excluido ^a	0	,0
	Total	20	100,0

a. La eliminación por lista se basa en todas las variables del procedimiento

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
,945	40

En base al Alfa obtenido, el cual asciende a 0.945 y tomando en cuenta las categorías de valoración ofrecidas por George y Mallery (2003), se ubica en el intervalo 0.9 - 1, el mismo que pertenece a la valoración “excelente”, por lo que nuestro instrumento posee el atributo de fiabilidad, siendo aplicable a la muestra.

Asentimiento informado

Título de la investigación: Programa juego cooperativo en las habilidades sociales de los niños de 3 años de una institución educativa Los Olivos, 2024

Investigador: Cobeñas Lopez Milagritos Estrella

Propósito del estudio

Le invitamos a participar en la investigación titulada “Programa de juego cooperativo en las habilidades sociales en niños de 3 años de una institución educativa Los Olivos, 2024”, cuyo objetivo es determinar la influencia de la aplicación del programa juego cooperativo para estimular las habilidades sociales de los niños de 3 años de una institución educativa Los Olivos, 2024. Esta investigación es desarrollada por estudiantes del programa de estudio Maestría en Psicología educativa, de la Universidad César Vallejo del campus Lima Norte, aprobado por la autoridad correspondiente de la Universidad y con el permiso de la institución Pedro Abraham Valdelomar Pinto 2022.

Se observa que en la Institución Educativa 2022, los niños de 3 años presentan problemas para relacionarse con sus pares y más problemas relacionados a sus habilidades sociales.

Procedimiento:

Si usted decide participar en la investigación se realizará lo siguiente:

1. Se realizará una lista de chequeo preliminar donde se observará el nivel de habilidades sociales de los niños de 3 años.
2. Se realizará un programa de juegos cooperativos para mejorar dichas habilidades sociales en los niños de 3 años.
3. Se volverá a aplicar la lista de chequeo a los participantes para conocer el resultado de la aplicación del programa.

Participación voluntaria (principio de autonomía):

Su menor hijo(a)/representado puede hacer todas las preguntas para aclarar sus dudas antes de decidir si desea participar o no, y su decisión será respetada. Posterior a que su hijo haya aceptado participar puede dejar de participar sin ningún problema.

Riesgo (principio de No maleficencia):

Indicar al participante la existencia que NO existe riesgo o daño al participar en la investigación. Sin embargo, en el caso que existan preguntas que le puedan generar incomodidad. Usted tiene la libertad de responderlas o no.

Beneficios (principio de beneficencia):

Se le informará que los resultados de la investigación se le alcanzará a la institución al término de la investigación. No recibirá ningún beneficio económico ni de ninguna otra índole. El estudio no va a aportar a la educación individual de la persona, sin embargo, los resultados del estudio podrán convertirse en beneficio de la educación y de la Institución Educativa.

Confidencialidad (principio de justicia):

Los datos recolectados deben ser anónimos y no tener ninguna forma de identificar al participante. Garantizamos que la información que usted nos brinde es totalmente Confidencial y no será usada para ningún otro propósito fuera de la investigación. Los datos permanecerán bajo custodia del investigador principal y pasado un tiempo determinado serán eliminados convenientemente.

Problemas o preguntas:

Si tiene preguntas sobre la investigación puede contactar con el Investigador(a) Cobeñas Lopez Milagritos Estrella, email: mcobenasl@ucvvirtual.edu.pe y asesor Mg. Cerafin Urbano Virginia Asunción email: vcefarinu@ucvvirtual.edu.pe

Asentimiento

Después de haber leído los propósitos de la investigación autorizo participar en la investigación antes mencionada.

Nombre y apellidos:

Firma:

Fecha y hora:

Postest grupo control

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	AA	AB	AC	AD	AE	AF	AG	AH	AI	AJ	AK	AL	AM	AN	AO	AP	AQ	AR	AS	AT	AU
1	ALUM	Primeras habilidades sociales								Habilidades relacionadas con la escuela				Habilidades para hacer amistades						Habilidades relacionadas con los sentimientos / habilidades alternativas a la agresión						Habilidades para hacer frente al estrés																					
2		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39							
3		1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	4	1	1	1	1	1	1	1	16	1	1	1	1	1	6	1	1	1	1	4	1	1	1	1	1	1	1	1	9	77				
4		2	1	1	1	1	2	2	1	1	2	1	1	5	1	1	1	1	1	1	1	18	1	1	1	1	1	6	1	1	1	1	4	1	1	1	1	1	1	1	1	9	85				
5		3	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	5	1	1	1	1	1	1	1	18	1	1	1	1	1	6	1	1	2	1	5	1	2	1	1	1	1	1	1	10	84				
6		4	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	4	1	1	1	1	1	1	1	16	1	1	1	1	1	6	1	1	1	1	4	1	1	1	1	1	1	1	1	10	82				
7		5	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	4	1	1	1	1	1	1	1	16	1	1	1	1	1	6	1	1	1	1	4	1	1	1	1	1	1	1	1	9	81					
8		6	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	4	1	1	1	1	1	1	1	16	1	1	1	1	1	6	1	1	1	1	4	1	1	1	1	1	1	1	1	9	79					
9		7	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	4	1	1	1	1	1	1	2	17	1	1	1	1	1	6	1	1	1	1	4	1	1	1	1	1	1	1	1	9	81					
10		8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	4	1	1	1	1	1	1	1	16	1	1	1	1	1	6	1	1	1	1	4	1	1	1	2	1	1	1	1	10	78					
11		9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	4	1	1	1	1	1	1	1	16	1	1	1	1	1	6	1	1	1	1	4	1	1	1	1	1	1	1	1	9	77					
12		10	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	4	1	1	1	1	1	1	1	16	1	1	1	1	1	6	1	1	1	1	4	1	1	1	1	1	1	1	1	9	77					
13		11	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	4	1	1	1	1	1	1	1	16	1	1	1	1	1	6	1	1	1	1	4	1	1	1	1	1	1	1	1	9	77					
14		12	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1	4	1	1	1	1	1	1	1	16	1	1	1	2	1	7	1	1	1	1	4	1	1	1	1	1	1	1	1	9	83					
15		13	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	4	1	1	1	1	1	1	1	16	1	1	1	1	1	6	1	1	1	1	4	1	1	1	1	1	1	1	1	9	79					
16		14	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	5	1	1	1	1	1	1	1	18	1	1	1	1	1	6	1	1	1	1	4	1	1	1	1	1	1	1	1	9	81					
17		15	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	4	1	1	1	2	1	1	1	17	1	1	1	1	1	6	1	1	1	1	4	1	1	1	1	1	1	1	1	9	79					
18		16	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	4	1	1	1	1	1	1	1	16	1	1	1	1	1	6	1	1	1	1	4	1	1	1	1	1	1	1	1	9	77					
19		17	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	4	1	1	1	1	1	1	1	16	1	1	1	1	1	6	1	1	1	1	4	1	1	1	1	1	1	1	1	9	77					
20		18	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	4	1	1	1	1	1	1	1	16	1	1	1	1	1	6	1	1	1	1	4	1	1	1	1	1	1	1	1	9	77					
21		19	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	4	1	1	1	1	1	1	1	16	1	1	1	1	1	6	1	1	1	1	4	1	1	1	1	1	1	1	1	9	79					
22		20	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	4	1	1	1	1	1	1	1	16	1	1	1	1	1	6	1	1	1	1	4	1	1	1	1	1	1	1	1	9	77					
23		21	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	4	1	1	1	1	1	1	1	16	1	1	1	1	1	6	1	1	1	1	4	1	1	1	1	1	1	1	2	10	78					
24		22	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	4	1	1	1	1	1	1	1	16	1	1	1	2	1	7	1	1	1	1	4	1	1	1	1	1	1	1	1	9	83					
25		23	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	4	1	1	1	1	1	1	1	16	1	1	1	1	1	6	1	1	1	1	4	1	1	1	1	1	1	1	1	9	81					
26		24	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	4	1	1	1	1	1	1	1	16	1	1	1	1	1	6	1	1	1	1	4	1	1	1	1	1	1	2	1	10	78					
27		25	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	5	1	1	1	1	1	1	1	18	1	1	1	1	1	6	1	1	1	1	4	1	1	1	1	1	1	1	1	9	81					
28																																															

Postets grupo experimental

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	AA	AB	AC	AD	AE	AF	AG	AH	AI	AJ	AK	AL	AM	AN	AO	AP	AQ	AR	AS	AT	AU	
ALUM	Primeras habilidades sociales								Habilidades relacionadas con la escuela								Habilidades para hacer amistades								Habilidades relacionadas con los sentimientos						Habilidades alternativas a la agresión				Habilidades para hacer frente al estrés												
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39								
1	4	4	4	3	4	4	5	3	31	3	3	3	3	12	3	4	4	5	4	4	3	4	31	2	3	4	2	1	3	15	3	3	2	4	12	3	2	3	3	3	3	3	3	3	4	27	128
2	3	4	4	4	4	4	4	3	30	3	3	4	3	13	3	4	4	5	4	4	4	4	32	2	3	4	2	1	3	15	4	3	2	3	12	2	2	3	3	3	3	3	3	3	4	26	128
3	4	4	4	3	4	5	4	3	31	3	3	3	3	12	2	4	4	5	4	4	3	4	30	2	3	4	2	1	3	15	3	3	2	4	12	3	2	3	3	3	3	3	3	3	4	27	127
4	4	4	4	2	4	5	4	3	30	3	3	3	3	12	2	4	4	5	4	4	3	4	30	2	3	4	2	1	3	15	4	3	2	3	12	2	2	3	3	3	3	3	3	3	4	26	125
5	4	3	4	4	4	4	4	3	30	3	3	3	4	13	3	3	4	5	4	4	3	2	28	2	3	4	2	1	3	15	2	2	1	2	7	2	2	3	3	2	2	2	2	4	22	115	
6	4	3	4	4	4	4	4	4	31	3	3	4	4	14	3	4	4	2	4	4	3	4	28	2	3	4	2	1	3	15	3	3	2	3	11	3	2	3	3	3	3	3	3	3	4	27	126
7	4	4	3	4	4	4	4	4	31	4	4	4	4	16	3	3	4	4	4	4	4	4	30	2	3	4	2	1	3	15	3	3	2	3	11	2	2	3	3	3	3	3	3	3	4	26	129
8	4	4	3	4	4	4	4	4	31	4	3	4	3	14	3	4	3	4	2	4	4	4	28	2	3	4	2	1	3	15	3	3	2	3	11	3	2	3	3	3	3	3	3	3	4	27	126
9	4	4	3	3	4	4	4	4	30	4	3	4	3	14	3	4	3	5	4	4	4	4	31	2	3	4	2	1	3	15	3	3	2	3	11	3	2	3	3	3	4	3	3	4	28	129	
10	4	4	4	4	4	4	4	4	32	4	3	4	4	15	3	4	4	4	4	4	4	4	31	2	3	4	2	1	3	15	3	3	2	3	11	3	2	4	3	3	4	3	3	4	29	133	
11	4	4	3	3	4	4	4	3	29	4	4	4	3	15	3	4	3	3	4	4	4	4	29	2	3	4	2	1	3	15	3	3	2	3	11	3	2	4	3	3	4	3	3	4	29	128	
12	4	4	4	4	4	4	4	3	31	4	3	4	3	14	3	4	4	2	4	4	4	4	29	2	3	4	2	1	3	15	3	3	2	4	12	3	2	4	3	3	4	3	3	4	29	130	
13	4	3	3	4	4	4	4	3	29	4	3	4	3	14	3	4	3	3	4	4	3	4	28	2	3	4	2	1	3	15	4	3	2	4	13	2	2	3	3	3	4	3	3	4	27	126	
14	4	3	3	4	4	4	4	3	29	4	3	4	3	14	3	4	4	3	4	4	3	4	29	2	3	4	2	1	3	15	3	3	2	4	12	3	2	3	3	3	4	3	3	4	28	127	
15	4	3	5	2	4	3	4	4	29	4	3	4	4	15	3	4	3	3	4	4	3	4	28	2	3	4	2	1	3	15	3	3	2	3	11	3	2	3	3	3	4	3	3	4	28	126	
16	4	3	3	3	4	3	4	4	28	4	4	4	3	15	3	4	3	3	4	4	3	3	27	2	3	4	2	1	3	15	3	3	2	4	12	3	2	3	3	3	3	3	3	4	27	124	
17	4	4	3	3	4	4	4	4	30	4	4	3	3	14	3	4	3	3	4	4	4	3	28	2	3	4	2	1	3	15	3	3	2	4	12	3	2	3	3	3	3	3	3	4	27	126	
18	4	4	3	3	4	4	4	4	30	4	4	4	3	15	3	4	3	3	4	4	3	3	27	2	3	4	2	1	3	15	4	3	2	4	13	3	2	3	3	3	3	3	3	4	27	127	
19	4	3	4	4	4	4	3	3	29	4	4	3	3	14	3	4	4	4	4	4	4	3	30	2	3	4	2	1	3	15	3	3	2	4	12	3	2	3	3	3	3	3	3	4	27	127	
20	4	4	4	4	4	4	3	4	31	3	3	3	3	12	3	4	4	4	3	4	3	3	28	2	3	4	2	1	3	15	3	3	2	4	12	3	2	3	3	3	3	3	3	4	27	125	
21	4	4	3	4	4	4	3	4	30	3	3	4	3	13	3	4	4	4	3	4	3	3	28	2	3	4	2	1	3	15	3	3	2	4	12	3	2	3	3	3	3	3	3	4	27	125	
22	4	3	3	4	4	4	4	4	30	3	3	3	3	12	3	4	4	4	3	4	3	4	29	2	3	4	2	1	3	15	3	3	2	4	12	3	2	3	3	3	3	3	3	4	27	125	
23	4	3	3	4	4	4	4	3	29	3	3	4	3	13	3	4	4	4	3	4	3	3	28	2	3	4	2	1	3	15	3	3	2	4	12	3	2	3	3	3	3	3	3	4	27	124	
24	4	3	4	4	4	3	4	3	29	3	3	3	3	12	3	4	4	4	2	4	4	3	28	2	3	4	2	1	3	15	3	3	2	4	12	3	2	3	3	3	3	3	3	4	27	123	
25	4	3	4	4	4	4	4	4	31	3	3	3	4	13	3	4	4	4	3	4	4	4	30	2	3	4	2	1	3	15	3	3	2	4	12	3	2	3	3	3	3	3	3	4	27	128	

Anexo 8. Autorizaciones para el desarrollo del proyecto de investigación.



"Año del Bicentenario, de la consolidación de nuestra Independencia, y de la conmemoración de las heroicas batallas de Junín y Ayacucho"

Lima, 12 de junio de 2024
Carta P. 0468-2024-UCV-VA-EPG-F01/J

Mg.
Jordánimo Rubina Román
Director
IE Pedro Abraham Valdelomar Pinto

De mi mayor consideración:

Es grato dirigirme a usted, para presentar a Cobeñas Lopez, Milagritos Estrella; identificada con DNI N° 43618847 y con código de matrícula N° 6700158151; estudiante del programa de MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA quien, en el marco de su tesis conducente a la obtención de su grado de MAESTRA, se encuentra desarrollando el trabajo de investigación titulado:

Programa de juego cooperativo en las habilidades sociales en niños de 3 años de una institución educativa Los Olivos, 2024


Con fines de investigación académica, solicito a su digna persona otorgar el permiso a nuestra estudiante, a fin de que pueda obtener información, en la institución que usted representa, que le permita desarrollar su trabajo de investigación. Nuestra estudiante investigador Cobeñas Lopez, Milagritos Estrella asume el compromiso de alcanzar a su despacho los resultados de este estudio, luego de haber finalizado el mismo con la asesoría de nuestros docentes.

La información a solicitar por parte de nuestro alumno (a) corresponde a una muestra de Personas, mediante técnica de recolección de datos de Observación.

Asimismo solicitamos el acuse de recibo de la presente carta confirmando la aceptación o no aceptación por parte de su institución al correo electrónico: masadepartes.epg.ln@ucv.edu.pe

Agradeciendo la gentileza de su atención al presente, hago propicia la oportunidad para expresar los sentimientos de mi mayor consideración.

Atentamente,


Dra. Helga R. Majo Murrillo
Jefe
Escuela de Posgrado UCV
Filial Lima Campus Los Olivos

Somos la universidad de los
que quieren salir adelante.



Anexo 9. Otras evidencias.

Figura 1. Niveles entre pre-test y post-test del grupo control y experimental de las habilidades sociales

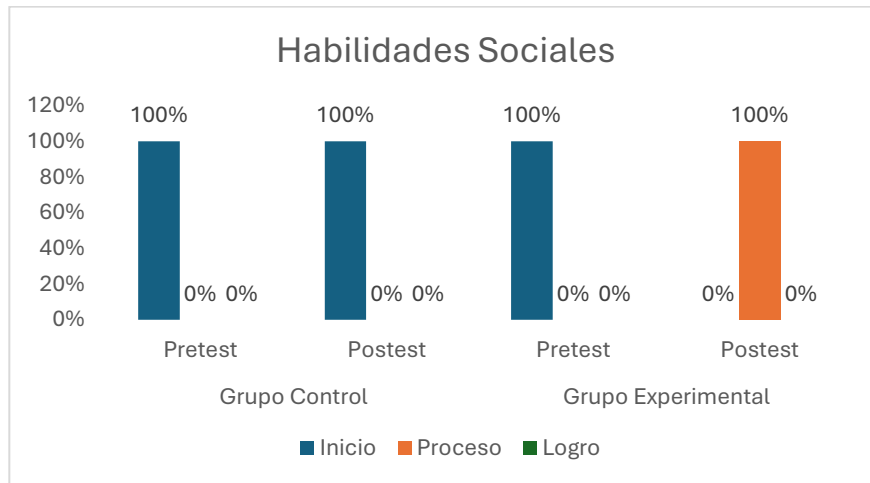


Figura 2. Niveles entre pre-test y post-test del grupo control y experimental de las primeras habilidades sociales.

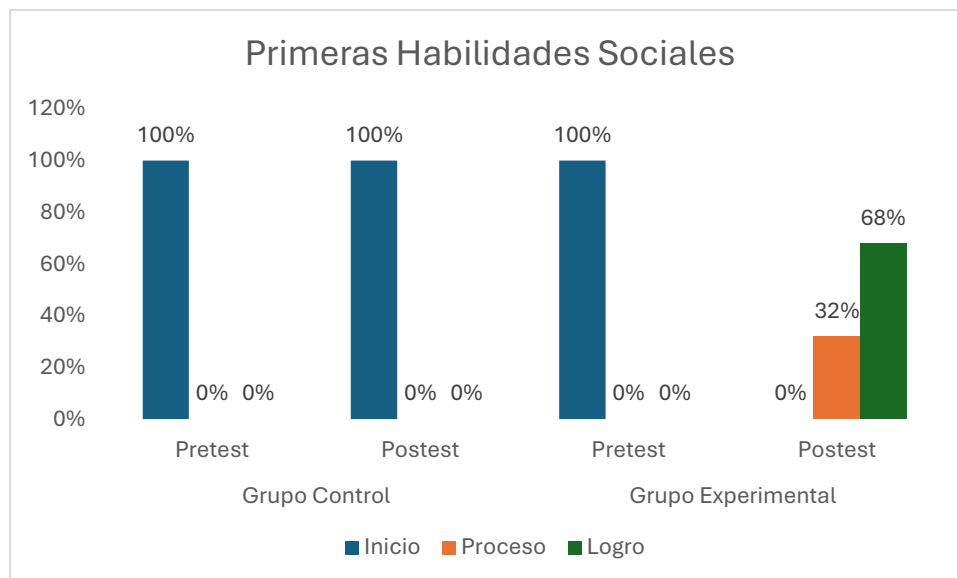


Figura 3. Niveles entre pre-test y post-test del grupo control y experimental de las habilidades relacionadas con la escuela

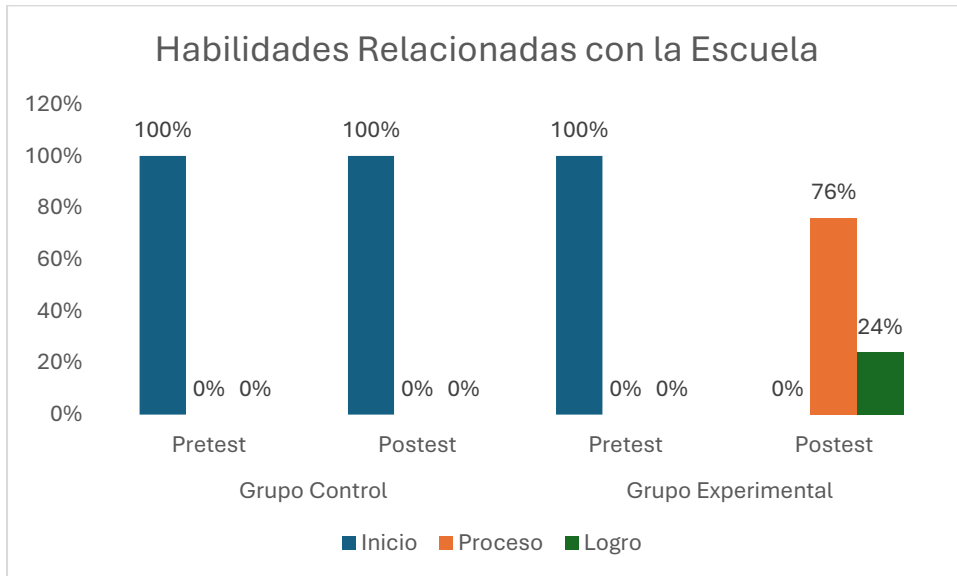


Figura 4. Niveles entre pre-test y post-test del grupo control y experimental de las habilidades para hacer amistades.

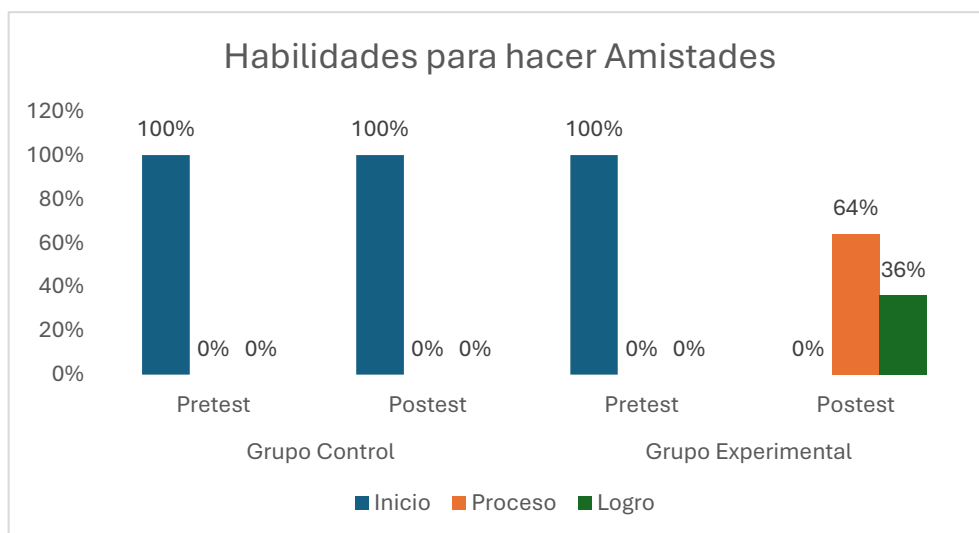


Figura 5. Niveles entre pre-test y post-test del grupo control y experimental de las habilidades relacionadas con los sentimientos.

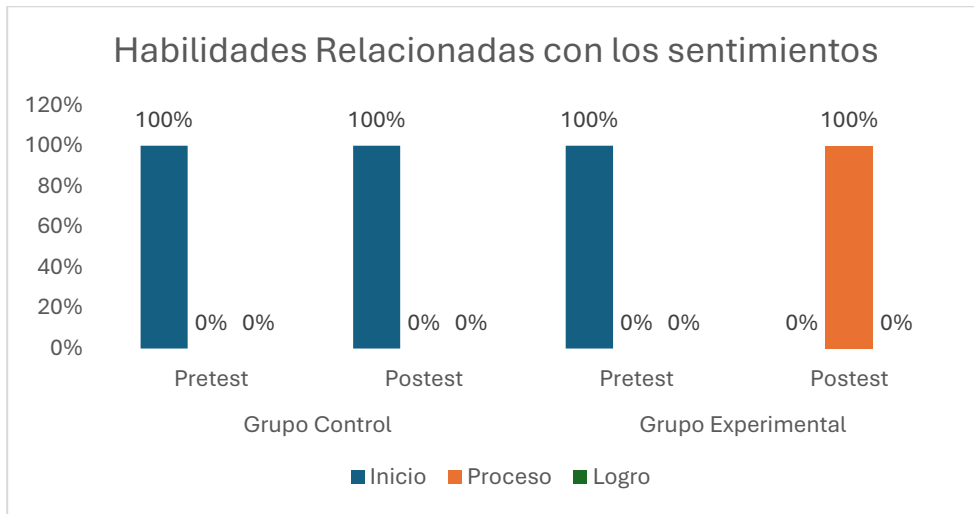


Figura 6. Niveles entre pre-test y post-test del grupo control y experimental de las habilidades alternativas a la agresión.

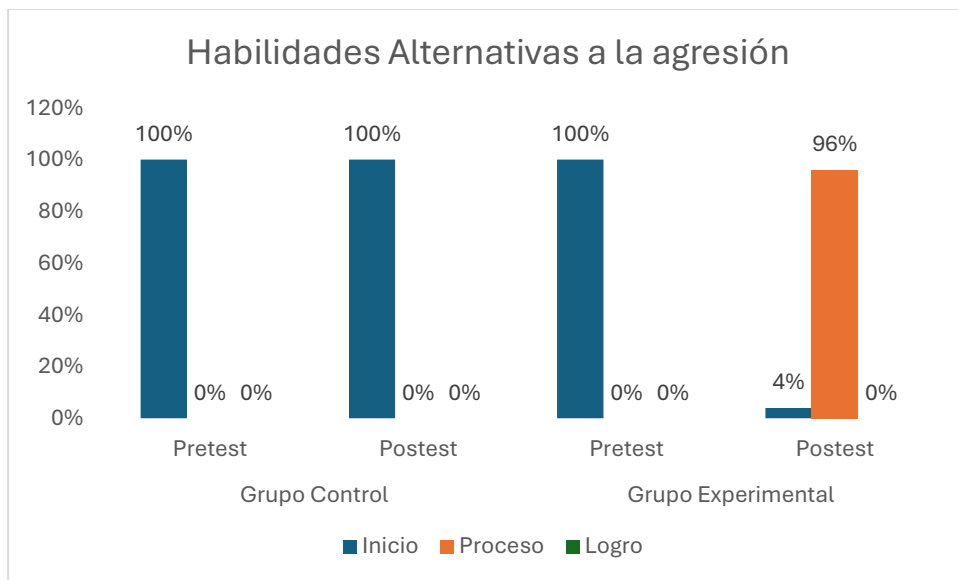
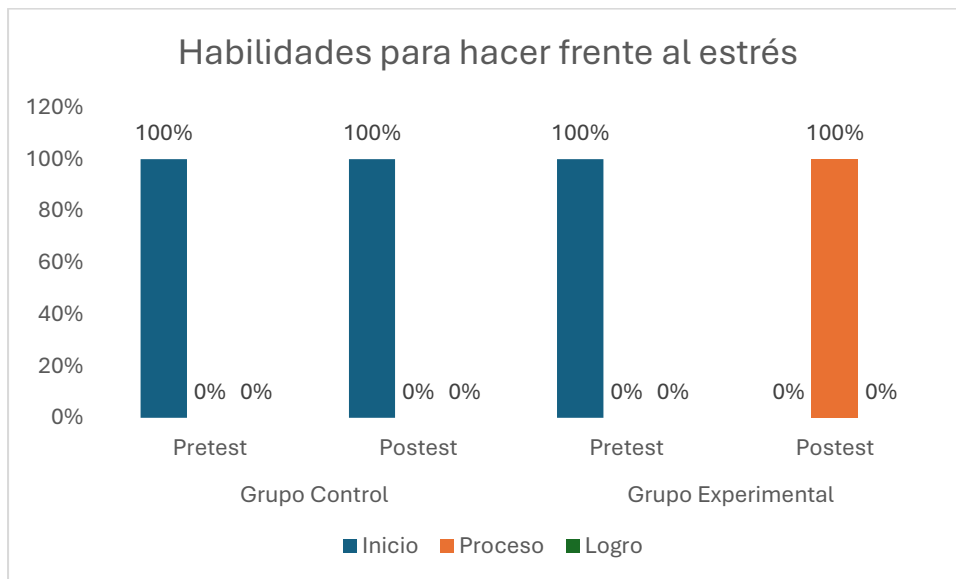


Figura7. Niveles entre pre-test y post-test del grupo control y experimental de las habilidades para hacer frente al estrés.



Matriz de consistencia

Título: Programa de juego cooperativo en las habilidades sociales en niños de 3 años de una institución educativa Los Olivos, 2024					
PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS		VARIABLES E INDICADORES	
<p>Problema General: ¿De qué manera influye la aplicación del programa juego cooperativo para estimular las habilidades sociales de los niños de 3 años de una institución educativa Los Olivos, 2024?</p> <p>Problemas Específicos: ¿De qué manera influye la aplicación del programa juego cooperativo para estimular las primeras habilidades sociales de los niños de 3 años de una institución educativa Los Olivos, 2024?</p> <p>¿De qué manera influye la aplicación del programa juego cooperativo para estimular las habilidades sociales de los niños de 3 años de una institución educativa Los Olivos, 2024?</p>	<p>Objetivo general: Determinar la influencia de la aplicación del programa juego cooperativo para estimular las habilidades sociales de los niños de 3 años de una institución educativa Los Olivos, 2024.</p> <p>Objetivos específicos: Determinar la influencia de la aplicación del programa juego cooperativo para estimular las primeras habilidades sociales de los niños de 3 años de una institución educativa Los Olivos, 2024</p> <p>Determinar la influencia de la aplicación del programa juego cooperativo para estimular las habilidades sociales de los niños de 3 años de una institución educativa Los Olivos, 2024</p>	<p>Hipótesis general: la aplicación del programa juego cooperativo estimula significativamente el desarrollo de las habilidades sociales de los niños de 3 años de una institución educativa Los Olivos, 2024.</p> <p>Hipótesis específicas: La aplicación del programa juego cooperativo estimula significativamente el desarrollo de las primeras habilidades sociales en niños de 3 años de una institución educativa Los Olivos, 2024</p> <p>La aplicación del programa juego cooperativo estimula significativamente en el</p>	<p>Variable independiente: Programa “Juegos Cooperativos”</p> <p>Programa Juegos Cooperativos</p>	<p>Sesiones</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conociendo a mis amigos con abrazos musicales • Qué divertido es dibujar con amigos • Jugamos a la gallinita ciega con la ayuda de un amigo. • Jugamos Simón dice • Juguemos Yo también, • Juguemos adivina quién soy • Juguemos detective de emociones. • Juguemos al inquilino • Somos superhéroes. • Juguemos representando cuentos. 	<p>Recursos pedagógicos</p> <p>Se desarrollará siguiendo los procesos didácticos del área de Personal Social y de la competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común".</p> <p>Problemización: Consiste en que los estudiantes puedan hacerse preguntas a partir de un tema planteado sobre diversas situaciones o la vivencia de experiencias; es decir, poner en cuestión el tema propuesto que lleve a generar interés en los estudiantes y poder explicarlo.</p> <p>Cabe destacar que el problematizar un tema de estudio, no necesariamente implica hablar de un problema.</p> <p>Análisis de información: Es el momento en que los estudiantes van a buscar y utilizar diversas fuentes de información para comprender mejor la problemática que están trabajando. Estas fuentes son diversas: fuentes orales, escritas, imágenes, diálogos, etc.</p> <p>Esto implica que los docentes, brinden también la bibliografía necesaria para que los estudiantes puedan indagar a profundidad la problemática. En esta diversidad de información se busca brindar diversas perspectivas o visiones</p>

<p>cooperativo para estimular las habilidades relacionadas con la escuela de los niños de 3 años de una institución educativa Los Olivos, 2024?</p>	<p>cooperativo para estimular las habilidades relacionadas con la escuela de los niños de 3 años de una institución educativa Los Olivos, 2024</p>	<p>desarrollo de las habilidades relacionadas con la escuela en niños de 3 años de una institución educativa Los Olivos, 2024.</p>			<p>sobre las cosas que les ayuden a comprender mejor la situación planteada. Acuerdo o toma de decisiones: Luego del análisis de información, los estudiantes deben plantear una respuesta a la problemática trabajada. Esta respuesta está planteada luego de la reflexión y del acuerdo entre los estudiantes o de una decisión individual que deban tomar.</p>		
<p>¿De qué manera influye la aplicación del programa juego cooperativo para estimular las habilidades para hacer amistades de los niños de 3 años de una institución educativa Los Olivos, 2024?</p>	<p>Determinar la influencia de la aplicación del programa juego cooperativo para estimular las habilidades para hacer amistades de los niños de 3 años de una institución educativa Los Olivos, 2024</p>	<p>La aplicación del programa juego cooperativo estimula significativamente el desarrollo de las habilidades para hacer amistades en niños de 3 años de una institución educativa Los Olivos, 2024.</p>	Variable dependiente: Habilidades Sociales				
<p>¿De qué manera influye la aplicación del programa juego cooperativo para estimular las habilidades sociales relacionadas con los sentimientos de los niños de 3 años de una institución educativa Los Olivos, 2024?</p>	<p>Determinar la influencia de la aplicación del programa juego cooperativo para estimular las habilidades sociales relacionadas con los sentimientos de los niños de 3 años de una institución educativa Los Olivos, 2024</p>	<p>La aplicación del programa juego cooperativo estimula significativamente el desarrollo de las habilidades relacionadas con los sentimientos de niños de 3 años de una institución educativa Los Olivos, 2024</p>	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de medición	Niveles y rangos
<p>¿De qué manera influye la aplicación del programa juego</p>	<p>Determinar la influencia de la aplicación del</p>	<p>La aplicación del programa juego</p>	Primeras Habilidades Sociales	Saber escuchar	1	Escala: ordinal CN (0) R (1) AV (2) F (3) CS (4)	Inicio Proceso Logro
				Habla amigablemente	2		
				Actúa con seguridad	3		
				Muestra agradecimiento	4		
				Satisfacción por el trabajo	5		
				Pide ayuda	6		
				Cortesía para pedir ayuda	7		
				Ignorar	8		
			Habilidades relacionadas con la escuela	Formula preguntas	9		
				Sigue instrucciones	10		
				Persiste ante una situación difícil	11		
				Interviene en una conversación apropiadamente	12		
			Habilidades para hacer amistades	Habla en público	13		
				Presta atención	14		
				Se integra	15		
				Espera su turno	16		
				Comparte	17		
				Brinda ayuda	18		

<p>cooperativo para estimular las habilidades alternativas a la agresión de los niños de 3 años de una institución educativa Los Olivos, 2024?</p> <p>¿De qué manera influye la aplicación del programa juego cooperativo para estimular las habilidades para hacer frente al estrés de los niños de 3 años de una institución educativa Los Olivos, 2024?</p>	<p>programa juego cooperativo para estimular las habilidades alternativas a la agresión de los niños de 3 años de una institución educativa Los Olivos, 2024</p> <p>Determinar la influencia de la aplicación del programa juego cooperativo para estimular las habilidades para hacer frente al estrés de los niños de 3 años de una institución educativa Los Olivos, 2024.</p>	<p>cooperativo estimula significativamente el desarrollo de las habilidades sociales alternativas a la agresión de niños de 3 años de una institución educativa Los Olivos 2024</p> <p>La aplicación del programa juego cooperativo estimula significativamente el desarrollo de las habilidades sociales para hacer frente al estrés de niños de 3 años de una institución educativa Los Olivos, 2024.</p>		Inicia una conversación	19		
				Juega pacíficamente	20		
			Habilidades Relacionadas con los sentimientos	Control	21		
				Comunica	22		
				Conoce sus temores	23		
				Identifica sentimiento de otros	24		
				Demuestra agrado por otros	25,26		
			Habilidades Alternativas a la agresión	Se comporta adecuadamente	27		
				Expresa su cólera de manera adecuada	28		
				Valora	29		
				Ofrece alternativas de solución	30		
				Acepta su conducta	30		
			Habilidades para hacer frente al estrés	Se relaja frente al estrés	31		
				Acepta su error	32		
Admite algún acto malo	33						
No cuenta sus problemas juega sin molestarse	34						
Acepta su turno	35,36						
Sabe decir no	37						
No se perturba	38						
Escoge y asume las consecuencias de sus decisiones	39						
TIPO Y DISEÑO DE INVESTIGACIÓN	POBLACIÓN Y MUESTRA	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS	ESTADÍSTICA				
		Variable 1: Programa Juego Cooperativo	DESCRIPTIVA:				

<p>Enfoque: Cuantitativo</p> <p>Tipo de investigación: Aplicado</p> <p>Nivel: Explicativa</p> <p>Diseño: Experimental y de corte transversal</p> <p>Método: Hipotético – deductivo.</p>	<p>Población: 50 estudiantes de las aulas de 3 años "Buhitos" y "Ardillitas"</p> <p>Muestra: 50 estudiantes.</p> <p>Muestreo: Muestreo no probabilístico</p>	<p>Variable 2: Habilidades Sociales</p> <p>Técnicas: La Observación</p> <p>Instrumentos: Lista de Cotejo</p> <p>Ámbito de Aplicación: estudiantes de 3 años del nivel inicial</p>	<p>Análisis descriptivo simple</p> <p>Tablas de frecuencia</p> <p>Figuras estadísticas</p> <p>Interpretación de los resultados</p> <p>Conclusiones</p> <p>INFERENCIAL:</p> <p>Contrastación de hipótesis:</p> <p>Mediante el estadístico Prueba U de Mann-Whitney</p>
--	---	---	--

PROGRAMA DE JUEGO COOPERATIVO PARA LAS HABILIDADES SOCIALES DE NIÑOS DE 3 AÑOS DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA LOS OLIVOS, 2024

NOMBRE Título del Proyecto	"ME DIVIERTO JUGANDO"	Año 2024
--------------------------------------	------------------------------	--------------------

I. DATOS INFORMATIVOS

I.E. : N° 2022 Abraham Valdelomar Pinto
UGEL : O2- Rímac
EDAD : 3 años
TURNO : MAÑANA



II. SITUACIÓN SIGNIFICATIVA:

El desarrollo de habilidades sociales en los niños de 3 años es fundamental para su adaptación al entorno escolar y social. A esta edad, los niños están comenzando a explorar el mundo que los rodea, interactuar con sus pares y aprender normas básicas de convivencia. Sin embargo, es común que los niños de esta edad muestren ciertas debilidades en habilidades sociales debido a su limitada experiencia y desarrollo emocional. Estas habilidades son esenciales para que los niños puedan establecer relaciones positivas, resolver conflictos de manera constructiva y participar activamente en su comunidad.

Las sesiones están diseñadas para abordar estas debilidades a través del juego, un medio natural y efectivo para el aprendizaje en la primera infancia. El juego permite a los niños experimentar roles sociales, practicar la empatía, y comprender las normas de convivencia de una manera lúdica y atractiva. Además, el juego en grupo fomenta la cooperación, la comunicación y la resolución de problemas, habilidades cruciales para la vida en sociedad.

Para lograr este propósito durante estas tres semanas los niños y niñas desarrollarán diferentes actividades como: conocerse, conocer las partes de su cuerpo, y jugar con su cuerpo en diversas direcciones, lo cual permitirá al niño construir su propio aprendizaje.

En esta experiencia se tendrá en cuenta la comunicación, la interacción entre los pares y adulto, teniendo en cuenta el contexto, la socialización, las diferentes formas de aprendizaje con el fin de que las niñas y los niños puedan conocer más su historia y se pueda identificar dentro de su espacio.

III. ENFOQUES TRANSVERSALES:

ENFOQUE A LA ORIENTACION AL BIEN COMUN

VALORES	ACTITUDES	SE DEMUESTRA
EQUIDAD Y JUSTICIA	Disposición a reconocer a que ante situaciones de inicio diferentes, se requieren compensaciones a aquellos con mayores dificultades	Los estudiantes comparten siempre los bienes disponibles para ellos en los espacios educativos (recursos, materiales, instalaciones, tiempo, actividades, conocimientos) con sentido de equidad y justicia.
SOLIDARIDAD	Disposición a apoyar incondicionalmente a personas en situaciones comprometidas o difíciles	Los estudiantes demuestran solidaridad con sus compañeros en toda situación en la que padecen dificultades que rebasan sus posibilidades de afrontarlas.
EMPATIA	Identificación afectiva con los sentimientos del otro y disposición para apoyar y comprender sus circunstancias	Los docentes identifican, valoran y destacan continuamente actos espontáneos de los estudiantes en beneficio de otros, dirigidos a procurar o restaurar su bienestar en situaciones que lo requieran
RESPONSABILIDAD	Disposición a valorar y proteger los bienes comunes y compartidos de un colectivo.	Los docentes promueven oportunidades para que las y los estudiantes asuman responsabilidades diversas y los estudiantes las aprovechan, tomando en cuenta su propio bienestar y el de la colectividad

IV. APRENDIZAJES PARA EVALUAR

AREA	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIOS
PERSONAL SOCIAL	<p>CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN</p> <p>ESTANDAR DE APRENDIZAJE</p> <p>ESTANDAR DE APRENDIZAJE: Convive y participa democráticamente cuando interactúa de manera respetuosa con sus compañeros desde su propia iniciativa, cumple con sus deberes y se interesa por conocer más sobre las diferentes costumbres y características de las personas de su entorno inmediato. Participa y propone acuerdos y normas de convivencia para el bien común. Realiza acciones con otros para el buen uso de los espacios, materiales y recursos comunes.</p>	<p>-Interactúa con todas las personas.</p> <p>- Construye normas, y asume acuerdos y leyes</p>	<ul style="list-style-type: none"> Se relaciona con adultos y niños de su entorno en diferentes actividades del aula y juega en pequeños grupos. Participa en actividades grupales poniendo en práctica las normas de convivencia y los límites que conoce. Colabora en el cuidado del uso de recursos, materiales y espacios compartidos - 	<ul style="list-style-type: none"> Participación activa en la actividad. Respeto por las ideas y opiniones de los demás. Colaboración en la creación del dibujo. Expresión de emociones y sentimientos a través del dibujo.
PSICOMOTRICIDAD	<p>SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD</p> <p>ESTANDAR DE APRENDIZAJE: Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad cuando explora y descubre su lado dominante y sus posibilidades de movimiento por propia iniciativa en situaciones cotidianas. Realiza acciones motrices básicas en las que coordina movimientos para desplazarse con seguridad y utiliza objetos con precisión, orientándose y regulando sus acciones en relación a estos, a las personas, el espacio y el tiempo. Expresa corporalmente sus sensaciones, emociones y sentimientos a través del tono, gesto, posturas, ritmo y movimiento en situaciones de juego</p>	<p>- Comprende su cuerpo.</p> <p>- Se expresa corporalmente.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Realiza acciones y movimientos como correr, saltar desde pequeñas alturas, trepar, rodar, deslizarse - en los que expresa sus emociones- explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos. Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal en diferentes situaciones cotidianas y de juego según sus intereses. Reconoce sus sensaciones corporales, e identifica algunas de las necesidades y cambios en el estado de su cuerpo, como la respiración después de una actividad física. Reconoce las partes de su cuerpo al relacionarlas con sus acciones y nombrarlas espontáneamente en diferentes situaciones cotidianas 	<p>Realiza movimientos con su cuerpo: saltar, rodar, entre otros con relación al espacio, la superficie y los objetos.</p> <p>Expresa sus emociones y necesidades corporales en diferentes situaciones de interacción, juego.</p>

VI. PROYECCION DE ACTIVIDADES:

LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
<p>CONOCIENDO A MIS AMIGOS CON ABRAZOS MUSICALES</p> 	<p>ME DIVIERTO DIBUJANDO CON AMIGOS</p> 	<p>JUGAMOS A LA GALLINITA CIEGA CON AYUDA DE UN AMIGO</p> 	<p>JUGAMOS A "SIMÓN DICE"</p> 	<p>JUGUEMOS YO TAMBIÉN</p> 
LUNES 24	MARTES 25	MIÉRCOLES 26	JUEVES 27	VIERNES 28
<p>JUGUEMOS A DIVINA QUIÉN SOY</p> 	<p>JUGUEMOS DETECTIVE DE EMOCIONES</p> 	<p>JUGUEMOS AL INQUILINO</p> 	<p>SOMOS SUPER HÉROES</p> 	<p>JUGUEMOS REPRESENTANDO CUEENTOS</p> 

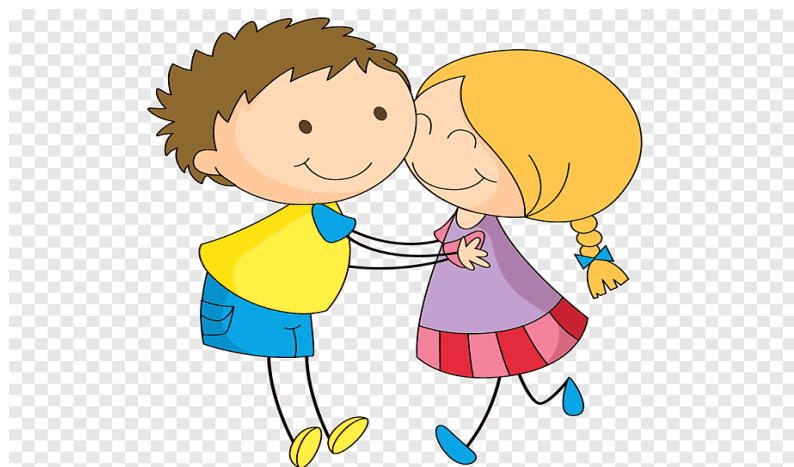
SESIÓN 1

"CONOCIENDO A MIS AMIGOS CON ABRAZOS MUSICALES"

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	CRITERIO	EVIDENCIA	INST.EVAL.
PERSONAL SOCIAL	CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRATICAMENTE EN BUSCA DEL BIEN COMÚN	<p>Interactúa con todas las personas.</p> <p>Construye normas, y asume acuerdos y leyes.</p> <p>Participa en acciones que promueven el bienestar común.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Se relaciona con adultos y niños de su entorno en diferentes actividades del aula y juega en pequeños grupos. 	<p>Los niños y niñas participan activamente en las actividades propuestas.</p> <p>Demuestran respeto por sus compañeros al interactuar con ellos.</p> <p>Siguen las instrucciones y reglas de los juegos.</p> <p>Expresan emociones positivas al relacionarse con los demás.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Dibujos elaborados por los niños. 	Lista de cotejo

MOMENTOS DE APRENDIZAJE	PROCEDIMIENTO	TIEMPO	RECURSOS
ACTIVIDADES PERMANENTES	<p>RECEPCIÓN DE NIÑOS SALUDO Y CONTROL DE ASISTENCIA: Higiene de manos incentivar en los niños hábitos de higiene.</p> <p>1.- ACTIVIDADES PERMANENTES DE INGRESO: Agradecimiento por el día, asistencia, revisión de carteles y recomendaciones.</p>	10` 20`	<p>Auxiliares, profesora</p> <p>Dialogo con los niños.</p>
JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES	<p>3- JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES (60 minutos)</p> <p>PLANIFICACIÓN: Los niños junto con la profesora eligen a que sector van a jugar.</p> <p>ORGANIZACIÓN: se organizan en grupo eligiendo el sector a jugar.</p> <p>EJECUCIÓN: cada grupo de niños trabaja en el sector que le corresponde la docente rotará grupo por grupo para dialogar sobre el trabajo que están realizando.</p>	60"	Sectores de juego

	<p>ORDEN: con una canción los niños ordenan el sector donde han trabajado</p> <p>SOCIALIZACIÓN: en asamblea dialogan lo que hicieron en su sector de trabajo.</p> <p>REPRESENTACIÓN: dibujan y en asamblea comenta lo que más les agrado del sector donde jugó.</p>		
ACTIVIDAD DE APRENDIJAZE: INICIO	<p>Preparación de los materiales y organización de los niños para desarrollar las actividades</p> <p>Motivación: En asamblea los niños sentados en media luna dialogamos sobre los acuerdos que debemos cumplir para realizar nuestra actividad. La maestra invita saluda a los niños con un instrumento musical y los invita a saludarse entre ellos con un abrazo y un saludo musical.</p> <p>PROPÓSITO: Hoy jugaremos y conoceremos a nuestros amigos con abrazos musicales.</p>		<p>Parlante USB</p> <p>Pandereta</p>
DESARROLLO	<p>La maestra invita a los niños a jugar "La rueda de los amigos", para ello los niños se colocan en círculo y se pasan una pelota al ritmo de la música. Al detener la música, el niño que tenga la pelota dice el nombre de un compañero y le da un abrazo.</p> <p>Luego la maestra invita a un niño a distribuir instrumentos musicales a los niños y se les invita a crear una pequeña orquesta al ritmo de la canción "yo tengo un amigo que me ama".</p> <p>Luego se realiza una breve conversación sobre cómo se sienten al jugar con sus amigos y lo importante que es compartir y cooperar.</p> <p>Finalmente se invita a los niños a dibujar a uno o varios de sus amigos a quien le gustó abrazar.</p>		<p>Pelota</p> <p>Instrumentos musicales.</p>
CIERRE	<p>¿Qué hicimos hoy? ¿Cómo nos hemos sentido al dar nuestras opiniones? ¿Te gustó la actividad de hoy? ¿Por qué?</p>		



SESIÓN 2

"QUE DIVERTIDO ES JUGAR CON AMIGOS"

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	CRITERIO	EVIDENCIA	INST.EVAL.
PERSONAL SOCIAL	CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRATICAMENTE EN BUSCA DEL BIEN COMÚN	<p>Interactúa con todas las personas.</p> <p>Construye normas, y asume acuerdos y leyes.</p> <p>Participa en acciones que promueven el bienestar común.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Se relaciona con adultos y niños de su entorno en diferentes actividades del aula y juega en pequeños grupos. 	·Colaboración en la creación del dibujo y expresión de emociones y sentimientos a través del dibujo.	Dibujo realizado en grupo.	Lista de cotejo

MOMENTOS DE APRENDIZAJE	PROCEDIMIENTO	TIEMPO	RECURSOS
ACTIVIDADES PERMANENTES	<p>RECEPCIÓN DE NIÑOS SALUDO Y CONTROL DE ASISTENCIA: Higiene de manos incentivar en los niños hábitos de higiene.</p> <p>1.- ACTIVIDADES PERMANENTES DE INGRESO: Agradecimiento por el día, asistencia, revisión de carteles y recomendaciones.</p>	10` 20`	<p>Auxiliares, profesora</p> <p>Dialogo con los niños.</p>
JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES	<p>3- JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES (60 minutos)</p> <p>PLANIFICACIÓN: Los niños junto con la profesora eligen a que sector van a jugar.</p> <p>ORGANIZACIÓN: se organizan en grupo eligiendo el sector a jugar.</p> <p>EJECUCIÓN: cada grupo de niños trabaja en el sector que le corresponde la docente rotará grupo por grupo para dialogar sobre el trabajo que están realizando.</p> <p>ORDEN: con una canción los niños ordenan el sector donde han trabajado</p> <p>SOCIALIZACIÓN: en asamblea dialogan lo que hicieron en su sector de trabajo.</p> <p>REPRESENTACIÓN: dibujan y en asamblea comenta lo que más les agrado del sector donde jugó.</p>	60"	Sectores de juego

ACTIVIDAD DE APRENDIJAZE: INICIO	Preparación de los materiales y organización de los niños para desarrollar las actividades Motivación: la maestra a observado que los niños tienen mucho interés en los dibujos de Paw Patrol, ya que muchos traen peluches sobre ellos, mochilas, loncheras y hasta polos o poleras. Con esta antesala la maestra muestra a los niños un peluche de uno de los perritos de Paw Patrol y pregunta a los niños que observan. La maestra va anotando sus respuestas en la pizarra. Propósito: Hoy van a crear un dibujo juntos, usando sus ideas y trabajando en equipo.		Peluche
DESARROLLO	La maestra muestra a los niños círculos de papel de colores e invita a los niños a escoger un círculo. En cada círculo hay una imagen de uno de los perritos de Paw Patrol. Luego la maestra les pide que busquen quien tiene los perritos igual y se junten. Los niños se juntan y de esta manera forman grupos de 4. Luego la maestra entregará a cada grupo diversos materiales para dibujar y dejar que exploren libremente. Luego se les pide que los cuatro en un papelote dibujen lo que han visto o lo que es recuerda el perrito de Paw Patrol. Cada uno en una parte del papelote. Luego la maestra recorta las creaciones de cada grupo y las coloca en un mural grande donde entren las creaciones de todos, formando una obra de arte conjunta. Finalmente la maestra invita a los niños a socializar lo que hicieron y a comentar que es lo que observan en el mural grande. ¿Que es lo que piensan que se a creado? ¿fue difícil?		Papelotes Plumones Témperas Hojas de colores Crayolas
CIERRE	¿Qué hicimos hoy? ¿Cómo nos hemos sentido al dar nuestras opiniones? ¿Te gustó la actividad de hoy? ¿Por qué?		



SESIÓN 3

"JUGAMOS A LA GALLINITA CIEGA"

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	CRITERIO	EVIDENCIA	INST.EVAL.
PERSONAL SOCIAL	CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRATICAMENTE EN BUSCA DEL BIEN COMÚN	<p>Interactúa con todas las personas.</p> <p>Construye normas, y asume acuerdos y leyes.</p> <p>Participa en acciones que promueven el bienestar común.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Se relaciona con adultos y niños de su entorno en diferentes actividades del aula y juega en pequeños grupos. 	<p>· Demostración de confianza en sí mismo y en los demás.</p> <p>· Expresión de emociones positivas durante el juego.</p>	Representación en plastilina de lo que hicieron.	Lista de cotejo

MOMENTOS DE APRENDIZAJE	PROCEDIMIENTO	TIEMPO	RECURSOS
ACTIVIDADES PERMANENTES	<p>RECEPCIÓN DE NIÑOS SALUDO Y CONTROL DE ASISTENCIA: Higiene de manos incentivar en los niños hábitos de higiene.</p> <p>1.- ACTIVIDADES PERMANENTES DE INGRESO: Agradecimiento por el día, asistencia, revisión de carteles y recomendaciones.</p>	10` 20`	<p>Auxiliares, profesora</p> <p>Dialogo con los niños.</p>
JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES	<p>3- JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES (60 minutos)</p> <p>PLANIFICACIÓN: Los niños junto con la profesora eligen a que sector van a jugar.</p> <p>ORGANIZACIÓN: se organizan en grupo eligiendo el sector a jugar.</p> <p>EJECUCIÓN: cada grupo de niños trabaja en el sector que le corresponde la docente rotará grupo por grupo para dialogar sobre el trabajo que están realizando.</p> <p>ORDEN: con una canción los niños ordenan el sector donde han trabajado</p> <p>SOCIALIZACIÓN: en asamblea dialogan lo que hicieron en su sector de trabajo.</p> <p>REPRESENTACIÓN: dibujan y en asamblea comenta lo que más les agrado del sector donde jugó.</p>	60"	Sectores de juego
ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:	<p>Preparación de los materiales y organización de los niños para desarrollar las actividades</p> <p>Motivación: Invitamos a los niños a escuchar una historia corta y divertida sobre un pollito que se perdió y cómo sus amigos lo</p>		Imágenes

INICIO	ayudaron a encontrar el camino con imágenes. Propósito: Hoy jugaremos a la gallinita ciega.		
DESARROLLO	<p>La maestra muestra a los niños una caja mágica. Que será? que será? Qué será lo que hay aquí? Se invita a los niños a descubrir lo que hay en la caja . Son pañuelos de colores. Luego se invita a los niños a elegir un pañuelo, hay 2 de cada color . Ahora se les pide que se busquen y se junten con el compañero que tiene el mismo color de pañuelo. Formando varios grupos de 2 .</p> <p>Ahora la maestra explica a los niños como se juega la gallinita ciega. Un niño de cada pareja se vendará los ojos con su pañuelo y su compañero lo guiará por el espacio, dándole instrucciones claras y precisas de que hacer. Al finalizar cada ronda, los niños intercambian roles.</p> <p>Al finalizar el juego, se sientan en asamblea y conversan sobre cómo se sintieron al jugar, qué dificultades encontraron y cómo las superaron.</p> <p>Finalmente se invita a los niños a representar lo que hicieron con sus amigos en plastilina.</p>		Pañuelos Plastilina
CIERRE	¿Qué hicimos hoy? ¿Cómo nos hemos sentido al dar nuestras opiniones? ¿Te gustó la actividad de hoy? ¿Por qué?		



SESIÓN 4 "JUGAMOS SIMÓN DICE"

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	CRITERIO	EVIDENCIA	INST. EVAL.
PERSONAL SOCIAL	CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRATICAMENTE EN BUSCA DEL BIEN COMÚN	<p>Interactúa con todas las personas.</p> <p>Construye normas, y asume acuerdos y leyes.</p> <p>Participa en acciones que promueven el bienestar común.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Se relaciona con adultos y niños de su entorno en diferentes actividades del aula y juega en pequeños grupos. 	<ul style="list-style-type: none"> Desarrollo de la atención y la concentración. Expresión de emociones positivas durante el juego. 	Representación del juego con el material de su agrado.	Lista de cotejo

MOMENTOS DE APRENDIZAJE	PROCEDIMIENTO	TIEMPO	RECURSOS
ACTIVIDADES PERMANENTES	<p>RECEPCIÓN DE NIÑOS SALUDO Y CONTROL DE ASISTENCIA: Higiene de manos incentivar en los niños hábitos de higiene.</p> <p>1.- ACTIVIDADES PERMANENTES DE INGRESO: Agradecimiento por el día, asistencia, revisión de carteles y recomendaciones.</p>	10` 20`	<p>Auxiliares, profesora</p> <p>Dialogo con los niños.</p>
JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES	<p>3- JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES (60 minutos)</p> <p>PLANIFICACIÓN: Los niños junto con la profesora eligen a que sector van a jugar.</p> <p>ORGANIZACIÓN: se organizan en grupo eligiendo el sector a jugar.</p> <p>EJECUCIÓN: cada grupo de niños trabaja en el sector que le corresponde la docente rotará grupo por grupo para dialogar sobre el trabajo que están realizando.</p> <p>ORDEN: con una canción los niños ordenan el sector donde han trabajado</p> <p>SOCIALIZACIÓN: en asamblea dialogan lo que hicieron en su sector de trabajo.</p> <p>REPRESENTACIÓN: dibujan y en asamblea comenta lo que más les agrado del sector donde jugó.</p>	60"	Sectores de juego
ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE: INICIO	<p>Preparación de los materiales y organización de los niños para desarrollar las actividades</p> <p>Motivación: Invitamos a los niños a escuchar una historia corta y divertida sobre Juanito que da órdenes muy divertidas, en la historia los niños se divierten jugando y siguiendo las órdenes.</p>		Imágenes Temperas

	Propósito: Hoy jugaremos "Simón dice"		Colores Hojas Crayolas
DESARROLLO	Los niños serán invitados a jugar Simón dice, para ello la maestra primero será Simón y luego elegirá a un niño para que sea "Simón". Simón dará órdenes a los demás niños comenzando con "Simón dice...". Si Simón no dice "Simón dice" antes de la orden y un niño la realiza, queda eliminado. Incluir órdenes que involucren movimientos del cuerpo, expresiones faciales y imitación de animales. Al finalizar cada ronda, elegir un nuevo "Simón" Finalmente los niños representan su juego con el material que más le agrade (témperas, plastilina, hojas de colores, crayolas, colores, etc. Y luego socializan que fue lo que realizaron y como lo han echo.		
CIERRE	¿Qué hicimos hoy? ¿Cómo nos hemos sentido al dar nuestras opiniones? ¿Te gustó la actividad de hoy? ¿Por qué?		



SESIÓN 5 "JUGAMOS YO TAMBIÉN"

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	CRITERIO	EVIDENCIA	INST. EVAL.
PERSONAL SOCIAL	CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRATICAMENTE EN BUSCA DEL BIEN COMÚN	<p>Interactúa con todas las personas.</p> <p>Construye normas, y asume acuerdos y leyes.</p> <p>Participa en acciones que promueven el bienestar común.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Se relaciona con adultos y niños de su entorno en diferentes actividades del aula y juega en pequeños grupos. 	<p>·Desarrollo de la coordinación y el sentido del ritmo.</p> <p>·Expresión de emociones positivas durante el juego.</p>	Representación de lo que más le gustó.	Lista de cotejo

MOMENTOS DE APRENDIZAJE	PROCEDIMIENTO	TIEMPO	RECURSOS
ACTIVIDADES PERMANENTES	<p>RECEPCIÓN DE NIÑOS SALUDO Y CONTROL DE ASISTENCIA: Higiene de manos incentivar en los niños hábitos de higiene.</p> <p>1.- ACTIVIDADES PERMANENTES DE INGRESO: Agradecimiento por el día, asistencia, revisión de carteles y recomendaciones.</p>	10` 20`	<p>Auxiliares, profesora</p> <p>Dialogo con los niños.</p>
JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES	<p>3- JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES (60 minutos)</p> <p>PLANIFICACIÓN: Los niños junto con la profesora eligen a que sector van a jugar.</p> <p>ORGANIZACIÓN: se organizan en grupo eligiendo el sector a jugar.</p> <p>EJECUCIÓN: cada grupo de niños trabaja en el sector que le corresponde la docente rotará grupo por grupo para dialogar sobre el trabajo que están realizando.</p> <p>ORDEN: con una canción los niños ordenan el sector donde han trabajado</p> <p>SOCIALIZACIÓN: en asamblea dialogan lo que hicieron en su sector de trabajo.</p> <p>REPRESENTACIÓN: dibujan y en asamblea comenta lo que más les agrado del sector donde jugó.</p>	60"	Sectores de juego

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE: INICIO	Preparación de los materiales y organización de los niños para desarrollar las actividades Motivación: la maestra invita a los niños a observar un video corto de animales haciendo diferentes movimientos (por ejemplo, un gato estirándose, un perro ladrando, un pájaro volando). Propósito: Hoy jugaremos “yo también” imitando sonidos, objetos y más.		Laptop Proyector imágenes
DESARROLLO	La maestra cometa a los niños que a traído algunas imagenes. ¿quepodemos hacer con ellas? ¿Podremos jugar “yo también”? La maestra iniciará el juego cogiendo una tarjeta de imagenes sin mostrar a nadie iniciará realizando diferentes movimientos y sonidos. Los niños deberán imitarlo inmediatamente. Hasta adivinar que era lo que había en la tarjeta. El que va adivinando sale adelante a coger otra imagen. Finalmente algunos niños podrán representar lo que más les gustó imitar.		
CIERRE	¿Qué hicimos hoy? ¿Cómo nos hemos sentido al dar nuestras opiniones? ¿Te gustó la actividad de hoy? ¿Por qué?		



SESIÓN 6

"JUGAMOS ADIVINA QUIEN SOY"

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	CRITERIO	EVIDENCIA	INST. EVAL.
PERSONAL SOCIAL	CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRATICAMENTE EN BUSCA DEL BIEN COMÚN	<p>Interactúa con todas las personas.</p> <p>Construye normas, y asume acuerdos y leyes.</p> <p>Participa en acciones que promueven el bienestar común.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Se relaciona con adultos y niños de su entorno en diferentes actividades del aula y juega en pequeños grupos. 	<p>Respeto por los turnos de palabra.</p> <p>Desarrollo de habilidades de observación y deducción.</p>	Representación de lo que hicieron hoy.	Lista de cotejo

MOMENTOS DE APRENDIZAJE	PROCEDIMIENTO	TIEMPO	RECURSOS
ACTIVIDADES PERMANENTES	<p>RECEPCIÓN DE NIÑOS SALUDO Y CONTROL DE ASISTENCIA: Higiene de manos incentivar en los niños hábitos de higiene.</p> <p>1.- ACTIVIDADES PERMANENTES DE INGRESO: Agradecimiento por el día, asistencia, revisión de carteles y recomendaciones.</p>	10` 20`	<p>Auxiliares, profesora</p> <p>Dialogo con los niños.</p>
JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES	<p>3- JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES (60 minutos)</p> <p>PLANIFICACIÓN: Los niños junto con la profesora eligen a que sector van a jugar.</p> <p>ORGANIZACIÓN: se organizan en grupo eligiendo el sector a jugar.</p> <p>EJECUCIÓN: cada grupo de niños trabaja en el sector que le corresponde la docente rotará grupo por grupo para dialogar sobre el trabajo que están realizando.</p>	60"	Sectores de juego

	<p>ORDEN: con una canción los niños ordenan el sector donde han trabajado</p> <p>SOCIALIZACIÓN: en asamblea dialogan lo que hicieron en su sector de trabajo.</p> <p>REPRESENTACIÓN: dibujan y en asamblea comenta lo que más les agrado del sector donde jugó.</p>		
ACTIVIDAD DE APRENDIJAZE: INICIO	<p>Preparación de los materiales y organización de los niños para desarrollar las actividades</p> <p>Motivación: Invitamos a los niños a escuchar una historia corta sobre un detective que debe adivinar quién ha cometido un crimen. Mencionando las preguntas que debe hacer el detective para adivinar quien fue el culpable. ¿qué color era su cabello?, ¿era hombre o mujer? ¿era alto o bajo? , etc.</p> <p>PROPÓSITO: Hoy jugaremos "Adivina quién soy"</p>		Parlante USB Pandereta
DESARROLLO	<p>La maestra menciona que a llegado un sobre al salón, que a traido el cartero. ¿Qué habrá dentro? La maestra invita a los niños a descubrir que hay dentro. Son muchas imágenes ¿podremos jugar Adivina quien con las imágenes?</p> <p>Luego la maestra invita a un niño a elegir un animal o personaje de entre las imágenes sin decirlo en voz alta. Los demás niños harán preguntas para adivinar quién es el personaje, por ejemplo: "¿Tiene cuatro patas?", "¿Es grande o pequeño?", "¿Vuela?".</p> <p>Al finalizar cada ronda, se invitará otro niño para que elija un personaje diferente.</p> <p>Finalmente se invita a los niños a representar lo que más les gustó de la actividad con el material que más le guste.</p>		
CIERRE	<p>¿Qué hicimos hoy? ¿Cómo nos hemos sentido al dar nuestras opiniones? ¿Te gustó la actividad de hoy? ¿Por qué?</p>		



SESIÓN 7

"JUGUEMOS DETECTIVE DE EMOCIONES"

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	CRITERIO	EVIDENCIA	INST. EVAL.
PERSONAL SOCIAL	CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRATICAMENTE EN BUSCA DEL BIEN COMÚN	<p>Interactúa con todas las personas.</p> <p>Construye normas, y asume acuerdos y leyes.</p> <p>Participa en acciones que promueven el bienestar común.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Se relaciona con adultos y niños de su entorno en diferentes actividades del aula y juega en pequeños grupos. 	<p>·Expresión de emociones propias de manera adecuada.</p> <p>·Demostración de empatía hacia los demás.</p> <p>·Participación en conversaciones sobre emociones.</p>	Dibujos o representaciones de emociones realizadas por los niños.	Lista de cotejo

MOMENTOS DE APRENDIZAJE	PROCEDIMIENTO	TIEMPO	RECURSOS
ACTIVIDADES PERMANENTES	<p>RECEPCIÓN DE NIÑOS SALUDO Y CONTROL DE ASISTENCIA: Higiene de manos incentivar en los niños hábitos de higiene.</p> <p>1.- ACTIVIDADES PERMANENTES DE INGRESO: Agradecimiento por el día, asistencia, revisión de carteles y recomendaciones.</p>	10` 20`	<p>Auxiliares, profesora</p> <p>Dialogo con los niños.</p>
JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES	<p>3- JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES (60 minutos)</p> <p>PLANIFICACIÓN: Los niños junto con la profesora eligen a que sector van a jugar.</p> <p>ORGANIZACIÓN: se organizan en grupo eligiendo el sector a jugar.</p> <p>EJECUCIÓN: cada grupo de niños trabaja en el sector que le corresponde la docente rotará grupo por grupo para dialogar sobre el trabajo que están realizando.</p> <p>ORDEN: con una canción los niños ordenan el sector donde han trabajado</p>	60"	Sectores de juego

	<p>SOCIALIZACIÓN: en asamblea dialogan lo que hicieron en su sector de trabajo.</p> <p>REPRESENTACIÓN: dibujan y en asamblea comenta lo que más les agrado del sector donde jugó.</p>		
ACTIVIDAD DE APRENDIJAZE: INICIO	<p>Preparación de los materiales y organización de los niños para desarrollar las actividades</p> <p>Motivación: Invitamos a los niños a observar diferentes imágenes de personas con distintas expresiones faciales y preguntar a los niños ¿cómo creen que sienten esas personas?</p> <p>Propósito: Hoy serán detectives de emociones y que deberán identificar las emociones de sus compañeros.</p>		IMAGENES DE LAS EMOCIONES
DESARROLLO	<p>La maestra invita a los niños a sacar un espejo pequeño que se les pidió a sus mamitas un día antes. Luego los niños se mirarán al espejo y harán diferentes expresiones faciales para practicar el reconocimiento de sus propias emociones. Luego la maestra mostrará una bolsa de regalo dentro de ella habrá unas tarjetas con rostros con emociones y se preguntará a los niños qué emoción creen que representa cada imagen.</p> <p>Luego se invita a los niños a sentarse formando un círculo para poder jugar . se inicia el juego lanzando una pelota a cada niño y pediéndole que diga una emoción y haga la expresión correspondiente.</p> <p>Al finalizar se socializa con los niños sobre cómo nos sentimos en diferentes situaciones y cómo podemos expresar nuestras emociones de manera adecuada.</p> <p>Finalmente se les pide que dibujen como se sienten en ese momento.</p>		TARJETAS DE EMOCIONES ESPEJO
CIERRE	¿Qué hicimos hoy? ¿Cómo nos hemos sentido al dar nuestras opiniones? ¿Te gustó la actividad de hoy? ¿Por qué?		



SESIÓN 8

"JUGUEMOS AL INQUILINO"

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	CRITERIO	EVIDENCIA	INST. EVAL.
PERSONAL SOCIAL	CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRATICAMENTE EN BUSCA DEL BIEN COMÚN	<p>Interactúa con todas las personas.</p> <p>Construye normas, y asume acuerdos y leyes.</p> <p>Participa en acciones que promueven el bienestar común.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Se relaciona con adultos y niños de su entorno en diferentes actividades del aula y juega en pequeños grupos. 	<p>· Comparte materiales y espacios con sus compañeros.</p> <p>· Expresa sus necesidades y deseos de manera clara.</p>	Representación en plastilina de lo que hicieron.	Lista de cotejo

MOMENTOS DE APRENDIZAJE	PROCEDIMIENTO	TIEMPO	RECURSOS
ACTIVIDADES PERMANENTES	<p>RECEPCIÓN DE NIÑOS SALUDO Y CONTROL DE ASISTENCIA: Higiene de manos incentivar en los niños hábitos de higiene.</p> <p>1.- ACTIVIDADES PERMANENTES DE INGRESO: Agradecimiento por el día, asistencia, revisión de carteles y recomendaciones.</p>	10` 20`	<p>Auxiliares, profesora</p> <p>Dialogo con los niños.</p>
JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES	<p>3- JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES (60 minutos)</p> <p>PLANIFICACIÓN: Los niños junto con la profesora eligen a que sector van a jugar.</p> <p>ORGANIZACIÓN: se organizan en grupo eligiendo el sector a jugar.</p> <p>EJECUCIÓN: cada grupo de niños trabaja en el sector que le corresponde la docente rotará grupo por grupo para dialogar sobre el trabajo que están realizando.</p> <p>ORDEN: con una canción los niños ordenan el sector donde han trabajado</p> <p>SOCIALIZACIÓN: en asamblea dialogan lo que hicieron en su sector de trabajo.</p> <p>REPRESENTACIÓN: dibujan y en asamblea comenta lo que más les agrado del sector donde jugó.</p>	60"	Sectores de juego
ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:	<p>Preparación de los materiales y organización de los niños para desarrollar las actividades</p> <p>Motivación: Invitamos a los niños a escuchar una historia sobre una familia que se muda a una casa nueva y debe organizar</p>		Títeres

INICIO	sus espacios con títeres. Propósito: Hoy jugaremos a ser inquilinos de una casa y deberán compartir los espacios de manera ordenada.		Sectores del aula
DESARROLLO	La maestra Organiza los diferentes rincones o áreas del salón de clases para representar diferentes espacios de una casa (sala, cocina, dormitorio). Luego los niños se repartirán los roles de inquilinos y decidirán qué espacio les gustaría ocupar. Si dos o más niños quieren ocupar el mismo espacio, deberán negociar y llegar a un acuerdo. Los niños jugarán libremente en los espacios asignados, respetando las reglas y turnos. Finalmente invitaremos a los niños a socializar lo que han echo. Y a representar lo que más les gustó de la actividad.		
CIERRE	¿Qué hicimos hoy? ¿Cómo nos hemos sentido al dar nuestras opiniones? ¿Te gustó la actividad de hoy? ¿Por qué?		



SESIÓN 9 "SOMOS SUPERHEROES"

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	CRITERIO	EVIDENCIA	INST.EVAL.
PERSONAL SOCIAL	CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRATICAMENTE EN BUSCA DEL BIEN COMÚN	<p>Interactúa con todas las personas.</p> <p>Construye normas, y asume acuerdos y leyes.</p> <p>Participa en acciones que promueven el bienestar común.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Se relaciona con adultos y niños de su entorno en diferentes actividades del aula y juega en pequeños grupos. 	<p>Resolución creativa de problemas.</p> <p>Demostración de empatía y solidaridad hacia los demás.</p> <p>Adopción de roles y responsabilidades dentro del grupo.</p>	Dibujos o representaciones de las aventuras de los superhéroes.	Lista de cotejo

	PROCEDIMIENTO	TIEMPO	RECURSOS
ACTIVIDADES PERMANENTES	<p>- Los niños y niñas serán invitados a asistir con sus padres al parque zonal LLoque Yupanqui para una divertida maratón de lectura</p> <p>- Las maestras los esperarán con sus carteles de cada aula.</p> <p>1.- ACTIVIDADES PERMANENTES DE INGRESO:</p> <p>Agradecimiento por la asistencia, actividades permanentes.</p>	10' 20'	<p>Auxiliares, profesora</p> <p>Dialogo con los niños.</p>
ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE: INICIO	<p>Preparación de los materiales y organización de los niños para desarrollar las actividades</p> <p>Motivación: Invitamos a los niños y a ver un video de superhéroes. Luego se pregunta a los niños ¿cuáles son sus superhéroes favoritos? ¿estaba en el video? ¿cuál superheroe te gustó más?</p> <p>Propósito: Hoy se convertirán en superhéroes y juntos tendrán que salvar al mundo de los villanos.</p>		<p>Laptop</p> <p>Proyector</p> <p>USB</p> <p>Parlante</p>

DESARROLLO	La maestra muestra a los niños la imagen de 4 superheroes que los niños mencionaron que les gustaba. Y les pide que elijan uno de los cuatro superheroes. Así la maestra formará 4 grupos. Luego la maestra creará misiones que los equipos de superhéroes deban resolver juntos, como rescatar a un gatito atrapado en un árbol o limpiar un parque lleno de basura. Entre otros. Luego los niños trabajarán en equipo para superar los obstáculos y completar las misiones. Al finalizar cada misión, realizar una reflexión sobre cómo trabajaron en equipo y qué dificultades superaron. Finalmente los niños representarán la misión que lograron como superheroes.		Imágenes de superheroes Hojas bond Crayolas plumones
CIERRE	¿Qué hicimos hoy? ¿Cómo nos hemos sentido al dar nuestras opiniones? ¿Te gustó la actividad de hoy? ¿Por qué?		
SALIDA	ACTIVIDADES DE SALIDA: Nos organizamos para ir a casita con nuestros papitos y mamitas.	10´	Lonchera



SESIÓN 10

"JUGUEMOS REPRESENTANDO CUENTOS"

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	CRITERIO	EVIDENCIA	INST. EVAL.
PERSONAL SOCIAL	CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRATICAMENTE EN BUSCA DEL BIEN COMÚN	<p>Interactúa con todas las personas.</p> <p>Construye normas, y asume acuerdos y leyes.</p> <p>Participa en acciones que promueven el bienestar común.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Se relaciona con adultos y niños de su entorno en diferentes actividades del aula y juega en pequeños grupos. 	<p>·Colaboración con los compañeros.</p> <p>·Creatividad en la representación.</p>	Dibujos o representaciones de los personajes y las escenas del cuento.	Lista de cotejo

MOMENTOS DE APRENDIZAJE	PROCEDIMIENTO	TIEMPO	RECURSOS
ACTIVIDADES PERMANENTES	<p>RECEPCIÓN DE NIÑOS SALUDO Y CONTROL DE ASISTENCIA: Higiene de manos incentivar en los niños hábitos de higiene.</p> <p>1.- ACTIVIDADES PERMANENTES DE INGRESO: Agradecimiento por el día, asistencia, revisión de carteles y recomendaciones.</p>	10` 20`	Auxiliares, profesora Dialogo con los niños.
JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES	<p>3- JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES (60 minutos)</p> <p>PLANIFICACIÓN: Los niños junto con la profesora eligen a que sector van a jugar.</p> <p>ORGANIZACIÓN: se organizan en grupo eligiendo el sector a jugar.</p> <p>EJECUCIÓN: cada grupo de niños trabaja en el sector que le corresponde la docente rotará grupo por grupo para dialogar sobre el trabajo que están realizando.</p> <p>ORDEN: con una canción los niños ordenan el sector donde han trabajado</p> <p>SOCIALIZACIÓN: en asamblea dialogan lo que hicieron en su sector de trabajo.</p> <p>REPRESENTACIÓN: dibujan y en asamblea comenta lo que más les agrado del sector donde jugó.</p>	60"	Sectores de juego
ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE: INICIO	<p>Preparación de los materiales y organización de los niños para desarrollar las actividades</p> <p>Motivación: la maestra invita a los niños a escuchar un cuento corto y divertido, haciendo énfasis en los personajes y sus acciones.</p>		Parlante USB

	Propósito: Hoy van a representar el cuento que acaban de escuchar, convirtiéndose en los personajes de la historia.	
DESARROLLO	<p>La maestra muestra una caja con máscaras e invita a los niños a elegir los personajes que más les gusten o se asignarán los roles de manera equitativa.</p> <p>Luego se les da un tiempo para que los niños se pongan en el papel de sus personajes y piensen en cómo representarlos.</p> <p>A continuación los niños representarán el cuento, siguiendo la secuencia de la historia y expresando las emociones de sus personajes.</p> <p>Al finalizar la representación, realizar una reflexión sobre cómo se sintieron al interpretar los personajes y qué aprendieron.</p> <p>Finalmente se invitará a los niños a representar el personaje que les tocó en un dibujo.</p>	Pandereta. Máscaras Hojas bond crayolas
CIERRE	¿Qué hicimos hoy? ¿Cómo nos hemos sentido al dar nuestras opiniones? ¿Te gustó la actividad de hoy? ¿Por qué?	

