



**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

**FACULTAD DE EDUCACIÓN E IDIOMAS**

**ESCUELA ACADÉMICO PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL**

**“PROGRAMA DE JUEGOS COOPERATIVOS PARA DESARROLLAR  
LAS HABILIDADES SOCIALES EN NIÑOS Y NIÑAS DE TRES AÑOS  
DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PÚBLICA – TRUJILLO - 2017”**

**TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADA EN  
EDUCACIÓN INICIAL**

**AUTOR:**

**BORJA PAREDES, GINA JOSEFINA**

**ASESOR:**

**DR. SÁENZ PIEDRA, JORGE OCTAVIO**

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:**

**DIDÁCTICA Y EVALUACIÓN DE APRENDIZAJES**

**TRUJILLO – PERÚ**

**2017**

PÁGINA DEL JURADO

---

PRESIDENTE

Dr. Jorge Sáenz Piedra

---

SECRETARIA

Mg. Roxana Díaz Salinas

---

VOCAL

Mg. Mara Alfaro Cáceda

## DEDICATORIA

*A Dios:*

*Por darme la oportunidad de vivir y por acompañarme en cada paso que doy, por fortalecer mi corazón e iluminar mi mente y por haber puesto en mi camino a personas que han sido mi soporte y compañía durante todo mi periodo de estudio.*

La Autora

## AGRADECIMIENTO

*A Dios, por darme fortaleza para ser más valiente en todas las situaciones que se presentaron durante mi camino.*

*A mi familia, que con su amor y trabajo me educaron y apoyaron en toda mi formación profesional.*

*A mis maestros de la Escuela de Educación Inicial de la Universidad Cesar Vallejo, que han contribuido en mi formación, brindándome sus conocimientos y experiencias durante estos cinco años.*

*A mi maestro, el Dr. Sáenz Piedra, Jorge Octavio, quien me ha ofrecido sabios conocimientos para lograr mis metas, por su dedicación, su tiempo, paciencia y motivación para la elaboración y culminación de mi trabajo de tesis.*

La Autora

## **DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD**

Yo, BORJA PAREDES Gina Josefina, estudiante de la Facultad de Educación e Idiomas, de la Escuela de Educación Inicial de la Universidad César Vallejo, identificada con DNI N°45059461, con la tesis titulada: “PROGRAMA DE JUEGOS COOPERATIVOS PARA DESARROLLAR LAS HABILIDADES SOCIALES EN NIÑOS Y NIÑAS DE TRES AÑOS DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PÚBLICA – TRUJILLO - 2017”

Declaro bajo juramento que:

1. La tesis es de mi autoría
2. He respetado las normas internacionales de citas y referencias para las fuentes consultadas. Por tanto, la tesis no ha sido plagiada ni total ni parcialmente.
3. La tesis no ha sido autoplagiada; es decir, no ha sido publicada ni presentada anteriormente para obtener algún grado académico previo o título profesional.
4. Los datos presentados en los resultados son reales, no han sido falseados, ni duplicados, ni copiados y por tanto los resultados que se presentan en la tesis se constituirán en aporte a la realidad investigada.

De identificarse la falta de fraude, (datos falseados), plagio, información sin citar a autores) autoplagio (presenta como nuevo algún trabajo de investigación propio que ya ha sido publicado), piratería (uso ilegal de información ajean) o falsificación (representar falsamente las ideas de otros), asumo las consecuencias y sanciones que de mi acción se deriven, sometiéndome a la normatividad vigente de la Universidad César Vallejo.

Trujillo, 13 Diciembre 2017

GINA JOSEFINA BORJA PAREDES

DNI N°45059461

**PRESENTACIÓN**

Señores miembros del Jurado, presento ante ustedes la tesis titulada PROGRAMA DE JUEGOS COOPERATIVOS PARA EL DESARROLLO DE HABILIDADES SOCIALES EN NIÑOS Y NIÑAS DE TRES AÑOS DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PÚBLICA – TRUJILLO 2017, con la finalidad de determinar que el programa de juegos cooperativos desarrolla las habilidades sociales de los niños y niñas de tres años de edad de la Institución Educativa Jardín de Niños N°215 de la ciudad de Trujillo, en el años 2017, en cumplimiento del Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad César Vallejo para obtener el Título Profesional de Licenciada en Educación Inicial.

Esperando cumplir con los requisitos de aprobación

La autora

## RESUMEN

El presente trabajo de investigación consistió en determinar que el programa de juegos cooperativos desarrolla significativamente las habilidades sociales de los niños y niñas de tres años de la I. E. Jardín de Niños N°215. La población estuvo conformada por 102 niños y niñas. Se utilizó la técnica de evaluación, empleando como instrumento un test de habilidades sociales. El resultado de confiabilidad fue un nivel de confiabilidad bueno y a la vez fue validado por tres expertos en Educación Inicial. El grupo experimental en el pre test, el 50% se ubicó en un nivel regular y en el post test el 64% se ubicó en un el nivel bueno, obteniendo un efecto positivo la aplicación del programa de juegos cooperativos. El grupo control tanto en el pre test como en el post test se ubicó en el nivel bueno con el 44% y 48%. El grupo experimental obtuvo una media aritmética de 20.8 en el pre test y de 29.3 en el post test obteniendo una ganancia de 8.5; en el grupo control en el pre test la media aritmética fue de 26 y en el post test de 25.9 disminuyendo en 0.1. Para la comprobación de hipótesis se utilizó la Prueba T comparando los resultados del pre y post test del grupo experimental, rechazando la hipótesis nula, es decir, el programa de juegos cooperativos desarrolló significativamente las habilidades sociales en los niños y niñas de tres años.

**PALABRAS CLAVES:** Juegos cooperativos, habilidades sociales, cognitivo, afectivo-emocional, conductuales manifiestos.

## **ABSTRACT**

This investigation task is about determining that the cooperative games program, develops the social skills of children of three years old from the Educative Institution Jardin de Niños N° 215 significantly. Children`s population were around 102 boys and girls. I used an evaluation technique as an instrument. It was a social skills test. As a truthful result, I got a very good trustful level and at the same time it was verified by three experts in kinder garden education. In the previous test, 50% were in a regular level and in the following test, 64% were in a good level, getting a positive effect by applying the cooperative games program in the experimental group. The control group, the same in the previous as in the following test were in a good level with 44% and 48%. In the experimental group the arithmetic media were in the previous test of 20.8, and in the following test of 29.3, getting an increment of 8.5; in the control group the arithmetic media were in the previous test of 26 and in the following test of 25.9 decreasing about 0.1. It was used the T (student) test for the verifiable hypothesis, comparing the results of previous and following test of the experimental group, rejecting the inexistent hypothesis, it means that the cooperative games program developed the social skills significantly in boys and girls of three years old.

**KEY WORDS:** cooperative games, social skills, cognitive, affective-emotional, manifestable behaves.

## INDICE

PÁGINA DEL JURADO.....	ii
DEDICATORIA .....	iii
AGRADECIMIENTO .....	iv
DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD .....	v
PRESENTACIÓN.....	vi
RESUMEN .....	vii
ABSTRACT .....	viii
INDICE .....	ix
<b>I. INTRODUCCIÓN.....</b>	<b>10</b>
1.1. Realidad Problemática.....	10
1.2. Trabajos Previos .....	11
1.3. Teorías Relacionadas Al Tema.....	13
1.4. Formulación Del Problema .....	24
1.5. Justificación Del Estudio .....	24
1.6. Hipótesis De La Investigación.....	25
1.7. Objetivos .....	25
<b>II. MÉTODO .....</b>	<b>26</b>
2.1. Diseño de la investigación .....	26
2.2. Variables. Operacionalización .....	27
2.3. Población y muestra .....	28
2.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad .....	30
2.5. Métodos y análisis de datos.....	30
2.6. Aspectos éticos.....	31
<b>III. RESULTADOS .....</b>	<b>31</b>
<b>IV. DISCUSIÓN.....</b>	<b>40</b>
<b>V. CONCLUSIONES.....</b>	<b>42</b>
<b>VI. RECOMENDACIONES .....</b>	<b>43</b>
<b>VII. REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS.....</b>	<b>44</b>
<b>ANEXOS.....</b>	<b>48</b>
ANEXO 01: TABLAS DE PRE Y POST TEST DEL GRUPO EXPERIMENTAL Y CONTROL.....	
ANEXO 02 :PROGRAMA DE JUEGO COOPERATIVO.....	
ANEXO03: TEST DE HABILIDADES SOCIALES.....	
ANEXO 04 :VALIDEZ DEL INSTRUMENTO.....	
ANEXO 05: CONSTANCIA DE APLICACIÓN.....	

## **I. INTRODUCCIÓN**

### **1.1. REALIDAD PROBLEMÁTICA**

La Real Academia de la Lengua Española, define al juego como “la acción de jugar”, así como “hacer algo con alegría”. En este sentido, podemos decir que el juego es una acción que provoca gozo en el individuo, al mismo tiempo que recibe saberes sin dificultad alguna.

Por su parte Huizinga, J. (2012) en su libro *Homo Ludens*, Argentina; muestra el juego como un fenómeno cultural, que lo considera tan importante como la reflexión y el trabajo. El juego infantil es “un modo de procesar un saber sin dificultad ni formalidad”; el niño, mientras juega, aprende algo de una manera informal.

Para Tamayo G., Echevarría C. y Araque L. (2006), en el servicio educativo en Colombia, las prácticas educativas, sociales y culturales han desplazado a un segundo plano la dimensión emocional y de relaciones del niño consigo mismo y los demás, dando privilegio al desarrollo de competencias académicas, desechando de paso la importancia en la formación integral, las habilidades emocionales y el desarrollo armónico de ellos, lo cual les permitirá una permanente interacción con otros y el desarrollo pleno de sus habilidades para el libre ejercicio de las practicas ciudadanas.

Martin, P., representante de UNICEF en el Perú, en el 2013, en una entrevista que brindo a Esquén, S., nos dice que el fin de la educación inicial es ayudar al niño o niña a desarrollarse como un ser integral, es decir, intelectual, social y físicamente. Siendo estos tres aspectos básicos para tener éxito en la escuela y en la vida. Y lo que se ve observando en los últimos años en nuestro país es la priorización del desarrollo académico restándole el tiempo que tienen los niños para las actividades lúdicas, el cual favorece su desarrollo social y físico. Sin embargo someten a los niños a situaciones de estrés permanente que pueden llegar a ser perjudicial para su desarrollo neuronal, lo que traería como consecuencia a que en un futuro no sean personas competitivas ni productivas en sus empleos, afectando sus vidas y el desarrollo del país.

Así mismo, vemos que los niños se limitan mucho y/o son reservados a modo de timidez, el cual hace que su desenvolvimiento social siga postergándose.

Es por eso que consideramos muy útil realizar el siguiente proyecto de investigación, el cual nos permita ver el efecto que produce un programa de juego cooperativo para incentivar el desarrollo social.

Según la investigación realizada sobre las habilidades sociales de los niños y niñas de nivel inicial en Cerro Colorado-Arequipa. Habilidades de interacción social, un 58% no presenta la habilidad; habilidades para hacer amigos y amigas, un 69% no presenta la habilidad; habilidades relacionadas con los sentimientos y las emociones, un 50% no presenta la habilidad; habilidades de buscar solución a problemas, no presentan la habilidad. Llegando a la conclusión que la mayoría de los niños y niñas del nivel inicial carecen de habilidades sociales lo cual dificulta la interrelación con sus pares y no permite una adecuada convivencia.

Rodriguez, I. (2015) en su tesis: Taller “Mi Mundo feliz” de teatro para desarrollar las habilidades sociales de los niños y niñas de cinco años de la I.E.P. “Mi casita”, se encontró que los niños no tienen una buena convivencia y consecuentemente no tienen un desarrollo emocional armónico.

En la Institución Educativa Jardín de Niños N°215, se observó que los niños y niñas de 3 años, tienen problemas para relacionarse con otros, teniendo dificultad para interactuar con sus pares, muestran agresividad en sus palabras y actos, y a pesar que se busca el trabajo grupal, para ellos es difícil compartir los materiales con sus compañeros, muestran inseguridad y timidez para pedir o expresar algo.

Por lo que se vio en la necesidad de aplicar un programa de juegos cooperativos, buscando fortalecer sus habilidades sociales.

## 1.2 TRABAJOS PREVIOS

Existen diversas investigaciones realizadas, relacionadas a las variables de estudio. Entre ellos tenemos:

Internacionales.

- Castro, D. (2014), realizó una investigación de tipo cualitativo: Los Juegos Cooperativos Como Estrategia Didáctica Para Fomentar La Honestidad, en el tercer grado básica de la I.E.D. ROBERT F. KENNEDY – Colombia”. La muestra estuvo conformada por 27 estudiantes. Se utilizó como instrumento de

recolección de datos: Una guía de Observación y una encuesta. Llegando a la siguiente conclusión: Los Juegos cooperativos ayudan y refuerzan significativamente, el aprendizaje y práctica del valor de la Honestidad.

### **Nacionales**

- Cabezas, N. y Tamayo, C. (2014). Realizaron una investigación de tipo cuantitativo con un diseño de investigación pre experimental con pretest y posttest a un solo grupo: Aplicación de talleres lúdicos basados en el enfoque del aprendizaje cooperativo mejoran las habilidades sociales en niños de 5 años de la institución educativa N° 1542 “Capullitos de Amor”, distrito de Chimbote. La población muestral estuvo conformada por 29 estudiantes de 5 años de edad del nivel inicial. Para la recolección de datos se utilizó la prueba estadística de Wilcoxon. Llegando a la siguiente conclusión: La aplicación de talleres lúdicos basados en el enfoque del aprendizaje cooperativo mejora significativamente las habilidades sociales.

- Olivares, S. (2015), realizó un estudio pre experimental: “El juego social como instrumento para el desarrollo de habilidades sociales en niños del tercer grado de primaria de una Institución Educativa - Piura”. La muestra estuvo conformada por 32 niños. Para la recolección de datos ha utilizado, Una guía de Observación y una lista de cotejos. Llegando a la siguiente conclusión: Más del 50 % de los niños reforzó las habilidades sociales, ya que poseían un reducido porcentaje de alumnos. Generando así que el comportamiento de niños y niñas mejore notoriamente en el salón de clase durante los últimos meses del año escolar, creando un ambiente agradable para desarrollar los aprendizajes.

- Chavieri M. (2017) en su tesis sobre Juegos cooperativos y habilidades sociales en niños de II Ciclo de la I.E. Alfredo Bonifaz, Lima; llegó a la conclusión que existe una relación positiva ( $r= 0,98$ ) y una significancia (0,000) entre juegos cooperativos y las habilidades sociales.

### **Locales:**

Ortecho, J. y Quijano, M. (2011). Realizaron una investigación de tipo Cuasi-Experimental con grupo experimental y grupo control con pre y post test:

Programa de juegos cooperativos para mejorar el desarrollo social de los niños de 4 años del J.N. 207 “Alfredo Pinillos Goicochea” de la ciudad de Trujillo. El estudio fue aplicado a niños de cuatro años, en el grupo control 18 niños y el grupo experimental 18 niños. Usaron como instrumento de recolección de datos, una lista de cotejos de 12 ítems. Llegando a las siguientes conclusiones:

- El programa de juegos cooperativos ha permitido mejorar significativamente el desarrollo social en niños de 4 años del J.N. 207 Alfredo Pinillos Goicochea de la ciudad de Trujillo, con un nivel de significancia de 5.18 según la prueba T Student.

Balarezo, L. (2015), en su tesis: “La inteligencia interpersonal y el aprendizaje en convivencia democrática e intercultural en los niños y niñas de cinco años de la institución educativa 81014 Pedro Manuel Ureña, Trujillo - 2015”. El estudio aplicado a 30 niños y niñas de 5 años. Usando como instrumento la Guía de observación. Mediante el estudio el autor concluyó:

- Se determinó que existe relación entre las dos variables: inteligencia interpersonal y convivencia democrática e intercultural, obteniendo el resultado de 0.413 equivalentes a una correlación moderada.

### 1.3 TEORÍAS RELACIONADAS AL TEMA PROGRAMA

Un programa es un conjunto de recursos materiales junto con acciones humanas, diseñados y establecidos de manera organizada con el fin de resolver un problema que involucra a un grupo de personas.

Según Pansza, M. (2016), nos dice que un programa de estudio es la representación hipotética de los conocimientos que se desea que los niños logren en una unidad didáctica.

Es necesario tener en cuenta la cantidad de sesiones que se necesitará para la aplicación del programa y analizar las situaciones en que se desarrollará. También es importante y beneficioso conocer la cantidad de estudiantes y sus características, los recursos que se necesita, el horario y el nombre de la unidad didáctica. Es necesario y recomendable que en las Instituciones Educativas exista una presentación unificada de los programas.

Un programa generalmente puede ser organizado de la siguiente manera:

- Datos generales
- Introducción
- Justificación
- Objetivos terminales
- Temáticas de las unidades
- Bibliografía
- Metodología

## ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS

Ferreiro, R. (2007) alega que las estrategias didácticas son un conjunto de herramientas que sirven de mediador entre el estudiante que se le está impartiendo y el contenido de la enseñanza, que emplea el docente intencionalmente para lograr aprendizajes determinados.

Los conceptos desarrollados por Feo, R. (2010), Rajadell, N. (2001), De la Torre, S. y Barrios, O. (2002) y Larriba, F. (2001) (citado por Ortiz, C. 2014) señalan que las estrategias didácticas son un conjunto de acciones ordenadas conscientemente por el docente, con un determinado propósito pedagógico, que responden a decisiones oportunas basadas en una reflexión para que el proceso de enseñanza y aprendizaje mejore; y sus elementos dependen de la subjetividad, los recursos que existen y del contexto donde se desarrolla.

## CLASES DE ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS

- Estrategias cognitivas

Según Chadwick C., citado por Mendoza, Y. & Mamani, J. (2012), las estrategias cognitivas son procesos, que incluye técnicas, destrezas y habilidades que utiliza la persona de manera consciente o inconsciente para dirigir, controlar y mejorar el funcionamiento de las actividades mentales, como: el procesamiento, atención y construcción del aprendizaje.

### -Estrategias tecnológicas

Son técnicas apoyadas en las TICs para hacer mucho más eficiente y competitiva el proceso de aprendizaje y enseñanza.

#### - Estrategias socio-afectivas

Conjunto de acciones capaces de lograr cambiar la conducta de una persona, ya que crean un contexto donde el aprendizaje pueda ser efectivo.

### -Estrategias lúdicas

Instrumento que ayuda a facilitar los aprendizajes de manera dinámica, propiciando también la solución de problemas.

## EL JUEGO

Teorías sobre el juego

Teoría psicoevolutiva de Jean Piaget

Para el autor, el juego es una vía de aprendizaje hacia nuevos objetos y de desarrollo de conocimiento y destrezas. La clasificación del juego es en base a la evolución del niño.

#### 1) Estadio sensoriomotor (0-2años)

En esta etapa el juego para el niño es funcional y de construcción

#### 2) Estadio preoperacional (2 – 6 años)

3) Predominan los juegos simbólicos y de construcción.

#### 4) Estadio operacional concreto (6-12 años)

Entre estas edades prima el juego de reglas y de construcción.

#### 5) Estadio operacional formal (A partir de los 12 años)

Juego reglado y de construcción.

### **Teoría socio histórica de Vigotsky**

Para Vigotsky, el juego es una acción espontánea en los niños, su orientación se da hacia la socialización, la cual permitirá la transmisión cultural de la

sociedad a la que pertenece. Para el autor, el juego es un elemento fundamental del desarrollo. La imaginación implícita en el juego permite la apropiación de reglas y/o normas de la sociedad a la que pertenece el niño.

Teoría culturalista: transmisión de tradiciones y valores

Huizinga, J. (2012) considera al juego como una herramienta de transmisión cultural, el cual permite a los niños asimilar tradiciones, costumbres, patrones culturales, normas sociales y hábitos.

### *DEFINICIONES DEL JUEGO*

El juego, según el diccionario de la Real Académica Española (RAE), es la acción y efecto de jugar por entretenimiento. La palabra jugar, lo define como hacer algo con alegría con el fin de entretenerse, divertirse o desarrollar determinadas capacidades.

Paredes, J. (2003) nos dice que el juego es un fenómeno antropológico, una constante en todas las civilizaciones, la cual ha facilitado la comunicación entre los seres humanos, permitiendo que a través de ello que podamos ser mejores, estar mejor y ser un poco más felices.

Para Huizinga, J. (2012) el juego es acción libre y voluntaria, siendo su finalidad provocar el sentimiento de alegría.

Froebel, F. (2009) define al juego como la actividad primordial en el niño, considerándolo como una vía de expresión de su mundo interior.

Clasificación:

Según Moreno, J. (2002), en su libro "El aprendizaje a través del juego", clasifica el juego en 5 tipos:

1. *Juego funcional o de acción*

Este juego aflora alrededor de los dos primeros años de vida. En esta etapa los niños ejercitan las funciones sensoriales y motoras: movimientos, sensaciones y percepciones. Estas actividades de juego carecen de normas internas y se realizan más por placer.

2. *Juego de construcción.*

En este periodo surgen diversas manifestaciones de juego de construcción. Este tipo de juego es un conjunto de acciones coordinadas hacia un fin específico.

### 3. *Juego simbólico*

Para Huizinga, J. (2012), el juego simbólico es una manera de asimilar la cultura y conocer la realidad del mundo en la que el niño tiene que aprender a vivir. Durante esta etapa, según Piaget, en su estadio pre operacional, es la etapa donde predominan los procesos de asimilación y acomodación y se da entre los 2 y 7 años. A medida que va evolucionando el juego simbólico los niños y niñas pasan del juego individual al juego social.

### 4. *Juego de reglas:*

Es un juego en donde se requiere comprender y respetar determinadas normas. La disposición de aceptar y/o establecer reglas conlleva a la posibilidad de establecer relaciones de reciprocidad y cooperación.

Según Piaget, estos juegos dan inicio con las pautas que cada niño se propone, como hábitos o responsabilidades. En un comienzo son imitadas o aprendidas de los adultos, sin embargo poco a poco irán surgiendo de ellos mismos.

### 5. *Juego cooperativo:*

Según Ruiz, J. y Omeñaca R. (2007), sostienen que los juegos cooperativos son actividades lúdicas cooperativas, las cuales demandan de los participantes una forma de actuación orientada hacia el grupo, en la que cada uno de ellos colabora con los demás para el logro de un fin común.

Según Mosquera, M. (2000), afirma que los juegos cooperativos son “juegos en el cual todos los niños asumen las mismas metas y condiciones para poder conseguir un resultado, donde se busca la participación y la cooperación a realizar de una manera coordinada, con la finalidad de lograr su máximo esfuerzo”.

Arranz, E. (2007), nos dice que el juego cooperativo es un juego donde no existe ganadores ni perdedores, no hay exclusión ni eliminación, es un juego sin equipos temporales o permanentes, donde la importancia está en la convivencia.

El placer de este juego es avanzar para alcanzar un objetivo en equipo, el cual se logra gracias a la apoyo mutuo dentro de las interacciones.

Por otro lado, Velásquez C. (2010) habla de los juegos cooperativos como actividades colectivas, donde la meta de los participantes es la misma, todos van por un objetivo común y no existe oposición entre sus acciones. Omeñaca R. y Ruiz, J. (2007), consideran al juego cooperativo como una actividad liberadora, por las siguientes razones:

- Libera de la competición, ya que los participantes están enfocados en la misma meta.
- Libera de la eliminación. Busca la inserción en lugar de la exclusión.
- Libera para crear. Las reglas son flexibles, pueden ser cambiadas para que exista mayor participación.
- Libera la posibilidad de elegir. Los participantes toman la iniciativa de participar o no, de remplazar las normas y de resolver sus conflictos.
- Libera de la agresión. No hay comportamientos agresivos hacia los demás, ya que su meta es la misma.

Ventaja del Juego Cooperativo

JUEGOS COOPERATIVOS: Aprender a cooperar para aprender (2015), menciona algunas ventajas del juego cooperativo:

- Contribuyen a la creación de relaciones y habilidades sociales positivas, favoreciendo a la creación de ambientes aptos para la diversión y para el aprendizaje.
- Ayuda a desarrollar la comunicación empática.
- Contribuyen al aprendizaje y la práctica de la cooperación.
- Genera un clima de confianza

### **Componentes del Juego Cooperativo.**

Orlick, T. (2002), plantea que los juegos cooperativos poseen los siguientes componentes:

- La cooperación:
- La aceptación
- La participación
- La diversión

La cooperación: Se caracteriza por valorar y desarrollar capacidades para la resolución de problemas de manera grupal, mediante interrelaciones recíprocas y controladas durante las actividades. Logrando el desarrollo de sus capacidades, mientras tratan de llegar a obtener una meta en común, modificando las posibles respuestas destructivas en constructivas.

La participación: Su finalidad es valorar la habilidad de participación de todos los integrantes- está participación colectiva en el juego y en la búsqueda de soluciones va generando una atmósfera de confianza.

La diversión: Su finalidad es valorar la habilidad de participación de todos los participantes- está participación colectiva en el juego y en la búsqueda de soluciones va generando un clima de confianza.

Estos componentes, desde la perspectiva pedagógica, explican que al compartir el juego teniendo presente los fines recreativos se promueve la comunicación, la participación, la cooperación, conduciendo a los niños a adoptar conductas sociales positivas.

## **HABILIDADES SOCIALES**

### *Teorías sobre las Habilidades Sociales*

#### Aprendizaje Social

Es una de las teorías más representativas que ha aportado al estudio de las habilidades sociales del niño, el Aprendizaje Social de Bandura (2007), en la cual se entiende por habilidades sociales a las conductas aprendidas. Esta teoría refiere que la mayoría de las conductas de la persona se adquieren por la observación del comportamiento de otras personas. La atención es precisa para aprender, la retención depende de la imaginación, vinculadas a la acción.

#### Teoría sociocultural de Vigotsky

Vigotsky sostiene que los niños mediante la interacción social con otros desarrollan sus aprendizajes, por lo tanto, cuando el ser humano participa en actividades con los demás se apropia de los resultados concebidos por el trabajo en equipo.

#### Teoría Psicosocial de Erick Erickson

Teoría del desarrollo de la personalidad, en ella enfatizó que la personalidad está influenciada por la sociedad, el autor establece ocho estadios psicosociales:

1. Confianza vs. Desconfianza (0-18 meses)
2. Autonomía vs. Vergüenza (18 meses a 3 años)
3. Iniciativa vs. Culpa (3-5años)
4. Laboriosidad vs. Inferioridad (6-12 años)
5. Identidad vs. Confusión de roles (adolescencia)
6. Intimidad vs. Aislamiento (Juventud)
7. Generatividad vs. Estancamiento (Adultez)
8. Integridad vs. Desesperación (Madurez)

#### DEFINICIÓN DE HABILIDADES SOCIALES

Las capacidades sociales son un grupo de conductas interpersonales complejas. Algunas definiciones:

- Grupo de conductas que realiza un sujeto en un contexto interpersonal, en donde expresa actitudes, sentimientos, deseos, opiniones o derechos, de un modo adecuado a la situación, considerando esas mismas conductas en los demás y dando solución a los problemas inmediatos de la situación al mismo tiempo que minimiza la probabilidad de problemas futuros. (Caballo, V. 2007)
- Las habilidades sociales son destrezas que tiene el sujeto para conducirse de acuerdo con la motivación personal y el contexto de la persona, dentro de sus medios sociales y culturales. (Bravo, A., Martínez R. y Mantilla, C. 2003)
- En un primer instante estos términos: competencia social, habilidades sociales y asertividad fueron usados como sinónimos, actualmente existe un

acuerdo a la hora de diferenciar y de considerar que las habilidades sociales engloba la definición de asertividad y, a su vez, el de competencia social englobaría al de destrezas sociales (López, N., Iriarte, C. y González, M. 2006)

## COMPONENTES DE LAS HABILIDADES SOCIALES

Es preciso establecer que componentes conforman las habilidades sociales, para así poder describir la conducta del niño en determinados contextos. Según Paula, I. (2000), nos dice que las habilidades sociales poseen tres componentes: conductuales, cognitivos y afectivo – emocionales; éstos son un conjunto de conductas que los niños hacen, dicen, sienten y piensan.

### 1. Componente cognitivo

La conducta social que manifiesta la persona está guiada por procesos perceptivos y cognitivos, los cuales contribuyen notablemente al estudio de la percepción social.

Estas conductas hacen referencia a cómo se procesa información y ayuda a tomar decisiones ante situaciones de conflicto.

Mischel (citado en Paula, I. 2000) refirió que los procesos cognitivos en la interacción de la persona con su medio, se debe discutir en términos de competencias cognitivas, estrategias de codificación y constructores personales, expectativas, valores subjetivos de los estímulos y sistemas y planes de autorregulación. Variables que muestran que las personas se enfrentan a la discusión de manera activa y su posibilidad de generar patrones complejos de conducta.

### 2. Componentes afectivo- emocional

Son los que intervienen en el desarrollo de la competencia social. Gracias a los estudios sobre la afectividad y la inteligencia emocional, podemos conocer cómo la parte emocional influye en las habilidades sociales en relación con la empatía y el apego. Las variables que intervienen en el desarrollo de las habilidades sociales son el socializar y expresar las emociones, el reconocer sus propios sentimientos y de los demás y la regulación de ellos, son variables que intervienen en el desarrollo de las habilidades sociales.

El reconocer y poder comprender las emociones de otras personas es un proceso complejo. Los niños entre los 3 a 5 años frecuentemente infieren de las situaciones y de las expresiones faciales de otros. Lo básico para el desarrollo de su empatía es el reconocimiento de las emociones de los de su entorno. A partir de los 5 o 6 años, ya se puede percibir la diferencia entre una emoción real y una expresada, pueden ocultar sus sentimientos logrando confundir a los demás y ajustarse a las normas sociales de su medio.

### 3. Componentes motores o conductuales manifiestos

Los componentes conductuales o también conocidos como motores son aquellos que son observables mediante la expresión motora. El hablar, saludar, iniciar y sostener una conversación, realizar preguntas, pedir disculpas; son conductas que pertenecen a la dimensión verbal. La dimensión no verbal, está relacionada con las conductas que fortalecen o desestiman el lenguaje verbal, como los gestos, la mirada, la sonrisa, la postura y orientación corporal. Por otro lado, la dimensión paralingüística hace referencia a la intensidad de la voz, la latencia de la respuesta, la inflexión, velocidad y fluidez, elementos que intervienen en la comunicación verbal.

## **APRENDIZAJE DE LAS HABILIDADES SOCIALES.**

Las habilidades sociales son comportamiento aprendido, según Kelly, J. (2002), visto desde la teoría del aprendizaje social, es en la infancia, el periodo crítico para su aprendizaje. Estas habilidades se desarrollan durante el proceso de socialización, interactuando con otras personas, posibilitando así: el aprendizaje por experiencia, por observación, verbal y el aprendizaje por retroalimentación interpersonal (Bandura, A 2007).

Aprendizaje por experiencia directa. Las conductas aprendidas están en función a las consecuencias reforzantes o aversivas, aplicadas por el contexto después de algún comportamiento.

Aprendizaje por observación. La consecuencia ante la exposición de los niños a modelos significativos, es la adquisición de nuevas conductas. La teoría del aprendizaje social defiende que la mayoría de los comportamientos se adquieren

por observación a otras personas. Los niños se ven expuestos a varios modelos a lo largo de su desarrollo, como su familia y otros modelos como los simbólicos.

Aprendizaje verbal. El niño aprende de lo que escucha y/o se le dice, en el hogar, este aprendizaje es informal, pero en la escuela generalmente es sistemático y directo.

Aprendizaje por retroalimentación interpersonal. La otra persona expresa su reacción hacia una conducta, la cual ayudará a corregirla sin necesidad de ensayos.

### IMPORTANCIA DE LAS HABILIDADES SOCIALES

Las habilidades sociales en la vida de las personas, adquieren una gran importancia desde el momento de su nacimiento, esto se debe porque a lo largo de su vida van interactuando con personas de su entorno, y es a través de esta interacción que se conoce a las persona y como es el mundo, se obtienen habilidades sociales y adoptan valores de la sociedad donde se desenvuelve. A pesar de que el aprendizaje es constante, la base de las relaciones humanas en el futuro se forman en la infancia, la cual permitiría la transformación hacia una sociedad democrática, justa y más humana.

Mientras que los niños que inician sus habilidades en la infancia son más felices, y tienen mayor facilidad de interactuar con los demás, están más alegres con su vida. Además sus relaciones sociales están asociadas al logro académico; las habilidades sociales positivas, a un mejor éxito en la escuela. (Kostelnik M., Whiren A., Soderman A. y Gregory K., 2009).

Los niños que tienen deficiencia en la competencia social, son aquellos que no logran actuar exitosamente en el mundo social, a menudo sufren angustia y soledad, a veces son rechazados por sus pares, su autoestima es baja y las calificaciones que obtienen son bajas, también corren el riesgo de persistir con los mismos patrones de conducta negativa conforme vayan madurando.

### PROGRAMA DE JUEGOS COOPERATIVOS

Desarrollado en doce juegos cooperativos como sesiones de aprendizajes mediante sus cuatro dimensiones: cooperación, aceptación, participación y diversión.

Para la aplicación del programa se empleó diversos materiales, según el desarrollo de las sesiones, tales como: sillas, bloques, globos, ula – ula, botella, rompecabezas, música y radio.

El programa se ejecutó en tres etapas:

1. Etapa de inicio: En esta etapa inicial, se desarrolló la parte de motivación y el recojo de saberes previos. En esta etapa también se da a conocer el juego a realizar y su propósito a alcanzar.
2. Etapa de desarrollo: La etapa en donde se desarrolla el juego cooperativo en sí, donde los niños participan por equipos haciendo uso de los materiales a proponer.
3. Etapa final: En esta última etapa, se desarrolla el dialogo con los niños y niñas sobre el desarrollo del juego, el dialogo se da a través de preguntas que evidencian el aprendizaje adquirido, sus logros alcanzados se vacían en una guía de observación.

El programa de juegos cooperativos está diseñado con la finalidad de desarrollar las habilidades sociales en los niños y niñas de tres años, ayudando a mejorar la dimensión: cognitivo, afectivo-emocional, y conductuales manifiestos, permitiendo que los niños y niñas se relacionen armónicamente con las personas de su entorno.

#### 1.4. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

¿En qué medida el Programa de juegos cooperativos desarrolla las habilidades sociales en niños y niñas de tres años de la Institución Educativa Pública Jardín de Niños N°215” de Trujillo, en el año 2017?

#### 1.5. JUSTIFICACIÓN DEL ESTUDIO

La investigación propuesta busca, mediante la aplicación de la teoría y los conceptos básicos de programa, juegos cooperativos y habilidades sociales; hallar explicaciones a situaciones que afecten el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de Trujillo. Esto permitirá al investigador contrastar distintos conceptos de las habilidades sociales en una realidad concreta: Institución Educativa Jardín de Niños N°215”.

Para lograr los objetivos del proyecto de investigación, se recurre al uso de técnicas de investigación como el de la evaluación, mediante un test de habilidades sociales. Con ello se pretende conocer el nivel de habilidades sociales que poseen los niños.

De acuerdo con los objetivos de estudio, el resultado obtenido con la aplicación de este programa de juegos cooperativos, nos permitirá encontrar soluciones específicas al problema, también el tomar decisiones oportunas para proponer cambios ante la importancia que se le da a los juegos cooperativos, logrando así el desarrollo de las habilidades sociales de los niños. Servirá como base a los docentes de este y otras instituciones para tomar en cuenta la aplicación de este programa y abrir puertas a otras investigaciones.

#### **1.6. HIPÓTESIS DE LA INVESTIGACIÓN**

Hi:

El programa de juegos cooperativos desarrolla significativamente las habilidades sociales de los niños y niñas de tres años de la Institución Educativa Pública Jardín de Niños N°215, la ciudad de Trujillo, en el año 2017.

Ho:

El programa de juegos cooperativos no desarrolla significativamente las habilidades sociales de los niños y niñas de tres años de la Institución Educativa Pública Jardín de Niños N°215, la ciudad de Trujillo, en el año 2017.

#### **1.7. OBJETIVOS**

##### **OBJETIVO GENERAL**

- Determinar que el programa de juegos cooperativos desarrollo las habilidades sociales de los niños y niñas de tres años de edad de la Institución Educativa Pública Jardín de Niños N°215 de la ciudad de Trujillo, en el año 2017.

##### **OBJETIVOS ESPECÍFICOS.**

- Identificar el nivel de desarrollo de las habilidades sociales de los niños y niñas de tres años de edad de la Institución Educativa Pública Jardín de Niños N°215, de la ciudad de Trujillo, antes de la aplicación del programa de Juegos Cooperativos.

- Diseñar y aplicar el Programa de Juegos Cooperativos para desarrollar las habilidades sociales en los niños y niñas de tres años de edad de la Institución Educativa Pública Jardín de Niños N°215 de la ciudad de Trujillo, en el año 2017.
- Identificar el nivel de desarrollo de las habilidades sociales de los niños y niñas de tres años de edad de la Institución Educativa Pública Jardín de Niños N°215,
- de la ciudad de Trujillo, después de la aplicación del programa de Juegos Cooperativos.
- Analizar los resultados del pre y post test para comprobar la eficacia del Programa de Juegos Cooperativos.

## II. MÉTODO

### 2.1. Diseño de la investigación

La presente trabajo de investigación es de diseño cuasi – experimental, de tipo de pre prueba y post prueba; con grupos intactos. Cuya representación gráfica es:

Diagrama:



Donde:

GE: Grupo Experimental.

GC: Grupo Control

O1 – O3: Aplicación del pre test de habilidades sociales.

O2 – O4: Aplicación del post test de habilidades sociales.

X: Aplicación del programa de juegos cooperativos.

## 2.2. Variables. Operacionalización

Variables	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de medición
Programa de Juego cooperativo	El programa de juegos cooperativos es un conjunto de actividades lúdicas donde no existe incompatibilidad de meta entre los participantes, independientemente de que los roles sean los mismos o diferentes» (De la Cruz y Lucena, 2010)	El programa de juegos cooperativos son actividades relacionadas a la cooperación, aceptación, participación y diversión de los niños.	Cooperación	Muestra disposición para realizar algunas acciones  Colabora en actividades grupales.	En proceso
			Aceptación	Acepta con agrado a ayuda de otros.  Es tolerante con otras personas.	
			Participación	Participa con autonomía en actividades recreativas.	
			Diversión	Disfruta con agrado actividades de recreación.  Muestra su disfrute con sus compañeros.	
Habilidades Sociales	Las habilidades sociales son un conjunto de capacidades, por las cuales se facilita el desarrollo de un repertorio de	Las habilidades sociales son aquellas relacionadas al factor cognitivo, afectivo	Cognitivo	-Sigue instrucciones de un adulto.  -Identifica las causas que generan un problema.	En inicio

	acciones y conductas que permiten que las personas se desenvuelvan competentemente en lo social. (Reyes, 2014)	emocional y motor.			
			Afectivo-emocional	Expresa adecuadamente sus emociones agradables a los demás.  Expresa adecuadamente sus emociones desagradables a los demás.	
			Motores o conductuales manifiestos	Saluda y se despide de manera adecuada.  Sonríe o ríe a los demás en situaciones adecuadas.	

### 2.3. Población y muestra

#### 2.3.1. Población

La población está conformada por 102 niños y niñas de nivel inicial, de tres años, de la I.E. Jardín de Niños N°215 de la Urbanización Miraflores de la ciudad de Trujillo.

#### Tabla N° 01

Tabla N°1: Población de niños y niñas de tres años de la Institución Educativa Jardín de Niños N°215

AULA	ESTUDIANTES				TOTAL	
	NIÑOS		NIÑAS			
	f	%	f	%	f	%
Celeste	15	26	13	29	28	27
Blanca	12	21	13	29	25	25
Arco Iris	14	25	11	24	25	25
Jazmín	16	28	8	18	24	25
Total	57	100	45	100	102	100

*Fuente: Nómina de matrícula de la Institución Educativa Jardín de Niños N°215*

### 2.3.2. Muestra

La muestra estuvo conformada por dos aulas 28 niños y niñas de nivel inicial, del aula celeste de tres años y 24 niños y niñas del aula blanca, de la I. E. Jardín de Niños N°215, de la urbanización Miraflores, de la ciudad de Trujillo.

### Tabla N°02

Tabla N°02: Muestra de niños y niñas de tres años del aula Celeste y aula Blanca de la Institución Educativa Jardín de Niños N°215

AULA	ESTUDIANTES				TOTAL	
	NIÑOS		NIÑAS			
	f	%	f	%	f	%
Celeste	15	48	13	62	28	54
Jazmín	16	52	8	38	24	46
Total	31	100	21	100	52	100

*Fuente: Nómina de matrícula de la Institución Educativa Jardín de Niños N°215*

### 2.3.3. Muestreo

Para elegir el tamaño de la muestra se utilizó el muestro no probabilístico tipo intencional, ya que en dicha Institución estoy realizando mis prácticas pre profesionales.

## 2.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad

### 2.4.1. Técnica

La técnica usada es la evaluación, con la cual se podrá medir las variables de investigación.

### 2.4.2. Instrumento

El instrumento que se utilizó es el test de las Habilidades Sociales, para poder medir el nivel social de los niños y niñas.

### 2.4.3. Validez

El instrumento de evaluación será validado por tres expertos en Educación Inicial.

### 2.4.4. Confiabilidad

La confiabilidad del instrumento fue determinada a base del coeficiente de Alpha de Cronbach, alcanzando un nivel de confiabilidad bueno con un  $\alpha = 0.915$ , siendo este test consistente y adecuado para el estudio.

## 2.5. Métodos y análisis de datos

Para analizar los datos recogidos de campo se utilizaron las siguientes técnicas estadísticas:

- Distribución de la frecuencia: Esta técnica me ayudó a hacer conjuntos de puntuaciones ordenadas según la categoría que se tienen en mi investigación.
- Cálculo de la media aritmética: Me sirvió para describir la situación del grupo antes y después de la aplicación del programa.
- Cálculo de la desviación estándar: Se utilizó este estadígrafo porque me permite saber el grado de desviación de puntajes de los sujetos respecto al puntaje promedio

- Cálculo del coeficiente de variación: Se aplicó este estadístico porque me permite tener en cuenta el grado de homogeneidad del grupo antes y después del programa.
- T “Student”: Se usó este estadístico porque ayuda a comprobar si es posible admitir que la media de la población es un valor determinado y de esa manera comprobar si se aprueba una de las dos hipótesis.
- Tablas estadísticas: Es el medio por el cual, se logró organizar los datos numéricos obtenidos en la aplicación del instrumento de evaluación de la variable juegos cooperativos. Esto ayudó a mejorar la aplicación de las formulas estadísticas, que permitió manifestar la confiabilidad de los resultados que obtuve.
- Figuras estadísticas: Están relacionadas con las tablas, en ellas se logró visualizar los datos conseguidos de la aplicación del instrumento de evaluación de la variable habilidades sociales, contenidos dentro de la tabla, que permitió la visualización más rápida y más sencilla de la relación existente entre los datos.

## **2.6. Aspectos éticos**

La investigación se ha elaborado según los procedimientos metodológicos propuestos por la Dirección de Investigación de la Universidad César Vallejo.

En el aspecto ético se hace constar que el mencionado informe de tesis es original, por tanto no ha sido plagiado ni replicado, así mismo dejo constancia que la investigación que se presenta ha sido referenciada todos sus autores, salvo error u omisión, el cual asumo con entera responsabilidad.

Los datos fueron recogidos de la muestras, previo consentimiento de la directora, profesora de aula, estudiantes y padres de familia.

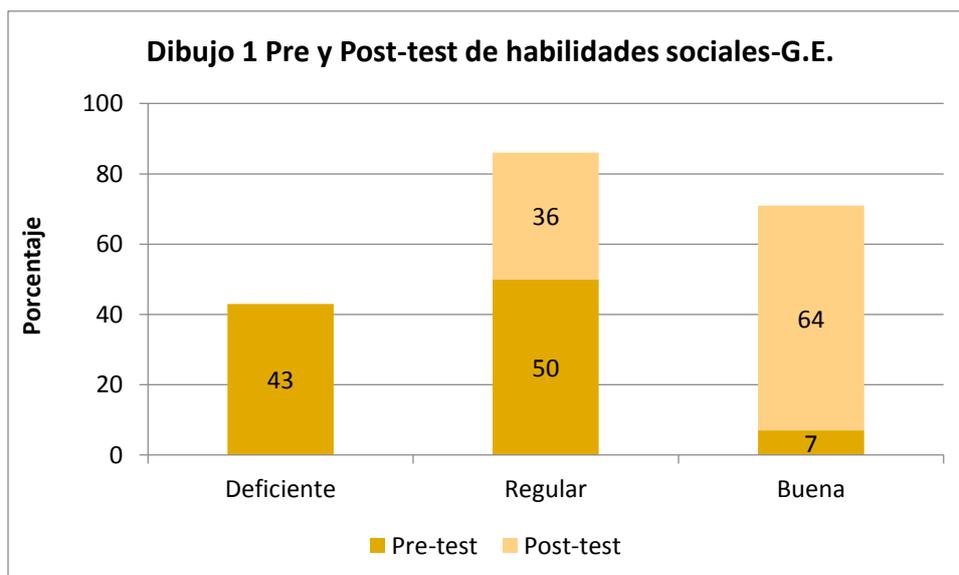
## **III. RESULTADOS**

TABLA 1 Pre y Post-test de habilidades sociales del grupo experimental

Intervalo	Nivel	Pre-test	Post-test
-----------	-------	----------	-----------

		f	%	f	%
12---20	Deficiente	12	43	0	0
21---28	Regular	14	50	10	36
29---36	Buena	2	7	18	64
Total		28	100	28	100

Fuente: Test de habilidades sociales

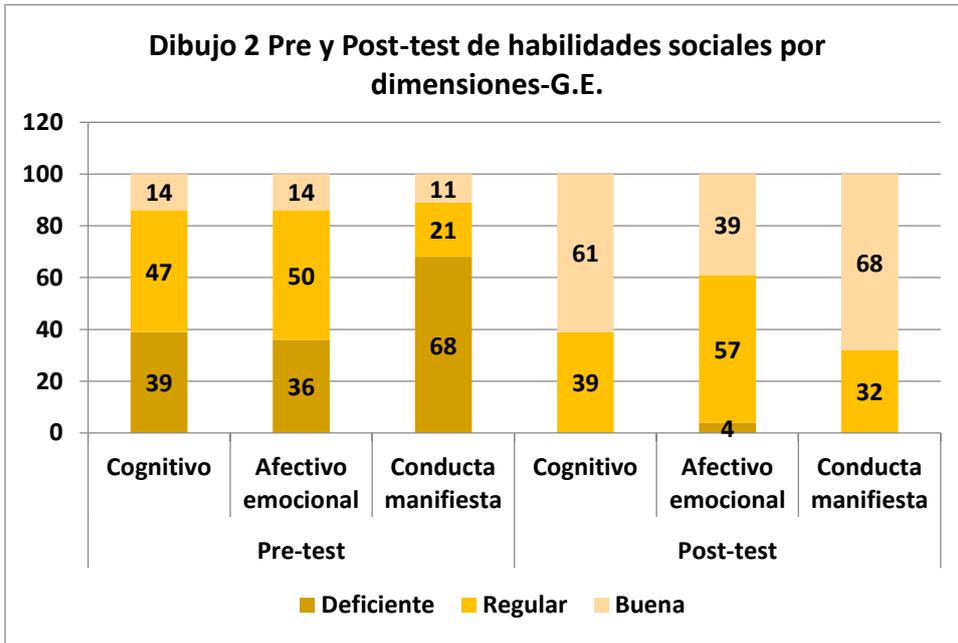


Fuente: Tabla 1

Los niños/as de tres años del grupo experimental sobre habilidades sociales en el pre-test el 50 % se ubica en el nivel regular y el 43 % en deficiente. En el post-test el 64 % se localiza en el nivel bueno y el 36 % en regular, mejorando en los niños/as las habilidades sociales por el estímulo recibido.

**Tabla 2 Pre y Post-test de habilidades sociales por dimensiones del grupo experimental**

Intervalo	Nivel	Dimensiones											
		Pre-test						Post-test					
		Cognitivo		Afectivo-emocional		Conducta manifiesta		Cognitivo		Afectivo-emocional		Conducta manifiesta	
f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%		
4---6	Deficiente	11	39	10	36	19	68	0	0	1	4	0	0
7---9	Regular	13	47	14	50	6	21	11	39	16	57	9	32
10---12	Buena	4	14	4	14	3	11	17	61	11	39	19	68
Total		28	100	28	100	28	100	28	100	28	100	28	100



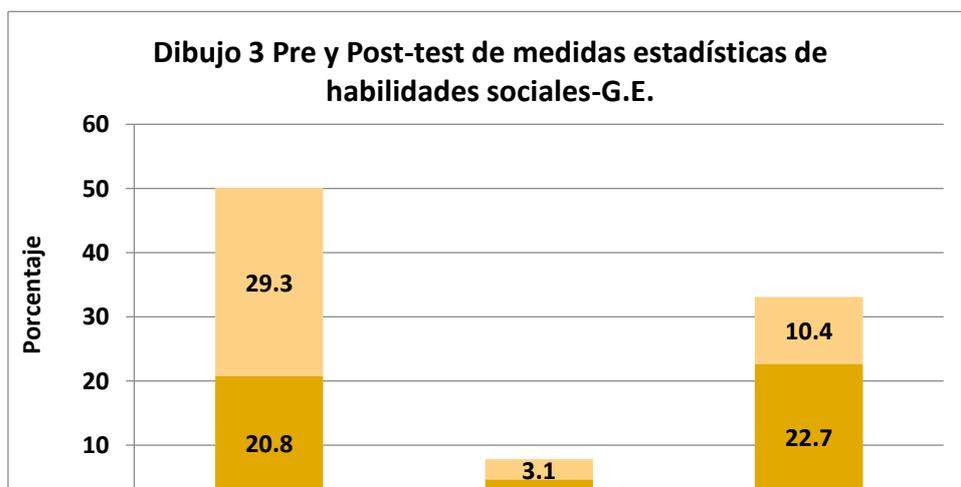
Fuente: Tabla 2

En cuanto a las habilidades sociales por dimensiones, en el pre-test, el cognitivo y el afectivo emocional se encuentran en el nivel regular con el 47 % y 50 % y la conducta manifiesta en el deficiente con el 68 %. En el post-test las dimensiones cognitivo y conducta manifiesta están en el nivel bueno con el 61 y 68 % y el afectivo emocional en regular con el 57 %.

**Tabla N° 3 Pre y Post-test de medidas estadísticas de habilidades sociales del grupo experimental**

Medidas estadísticas	Pre-test	Post-test
Media aritmética	20.8	29.3
Desviación estándar	4.7	3.1
Coefficiente de variación	22.7	10.4

Fuente: Test de habilidades sociales

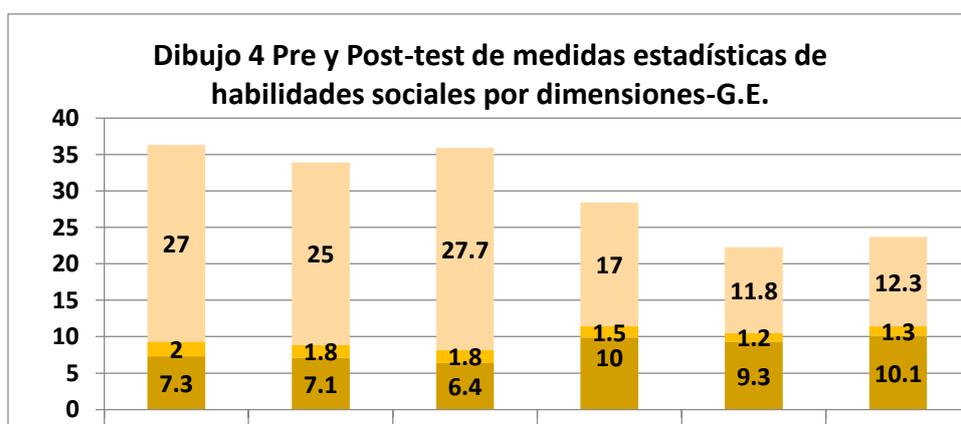


En cuanto a las medidas estadísticas de habilidades sociales en los niños/as de 3 años, en el pre-test la media fue de 20.8, que se ubica en el nivel deficiente, la desviación estándar fue de 4.7 que es alta en relación a la media y el coeficiente de variación de 22.7, el grupo es homogéneo. En el post-test la media subió a 29.3, nivel bueno, la desviación estándar de 3.1, es baja en relación a la media y el coeficiente de variación de 10.4, el grupo es más homogéneo. Resultados que demuestran la eficacia del programa.

**Tabla 4 Pre y Post-test de medidas estadísticas de habilidades sociales por dimensiones del grupo experimental.**

Medidas estadísticas	Dimensiones					
	Pre-test			Post-test		
	Cognitivo	Afectivo-emocional	Conducta manifiesta	Cognitivo	Afectivo-emocional	Conducta manifiesta
Media aritmética	7.3	7.1	6.4	10	9.3	10.1
Desviación Estándar	2	1.8	1.8	1.5	1.2	1.3
Coefficiente de variación	27	25	27.7	17	11.8	12.3

Fuente: Test de habilidades sociales



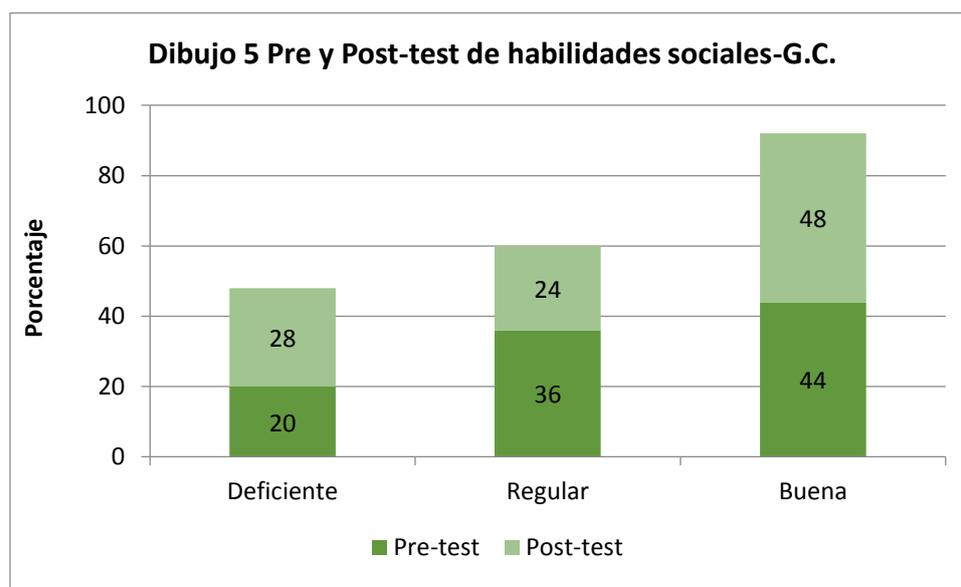
Fuente: Tabla 4

Sobre las medidas estadísticas por dimensiones de habilidades sociales, en el pre-test se obtuvo una media en el cognitivo y afectivo emocional de 7.3 y 7.1, nivel regular y en conducta manifiesta de 6.4, nivel deficiente; la desviación estándar en las tres dimensiones fue de 2 y 1.8 que es alta y el coeficiente de variación fue de 27, 25 y 27.7, nivel homogéneo. En el post-test la media en lo cognitivo y conducta manifiesta fue de 10 y 10.1, nivel bueno y en afectivo emocional de 9.3 nivel regular. La desviación estándar tuvo 1 de promedio que es baja y el coeficiente de variación en las tres dimensiones indica que el grupo fue más homogéneo.

**TABLA 5 Pre y Post-test de habilidades sociales del grupo control**

Intervalo	Nivel	Pre-test		Post-test	
		f	%	f	%
12---20	Deficiente	5	20	7	28
21---28	Regular	9	36	6	24
29---36	Buena	11	44	12	48
<b>Total</b>		<b>25</b>	<b>100</b>	<b>25</b>	<b>100</b>

Fuente: Test de habilidades sociales



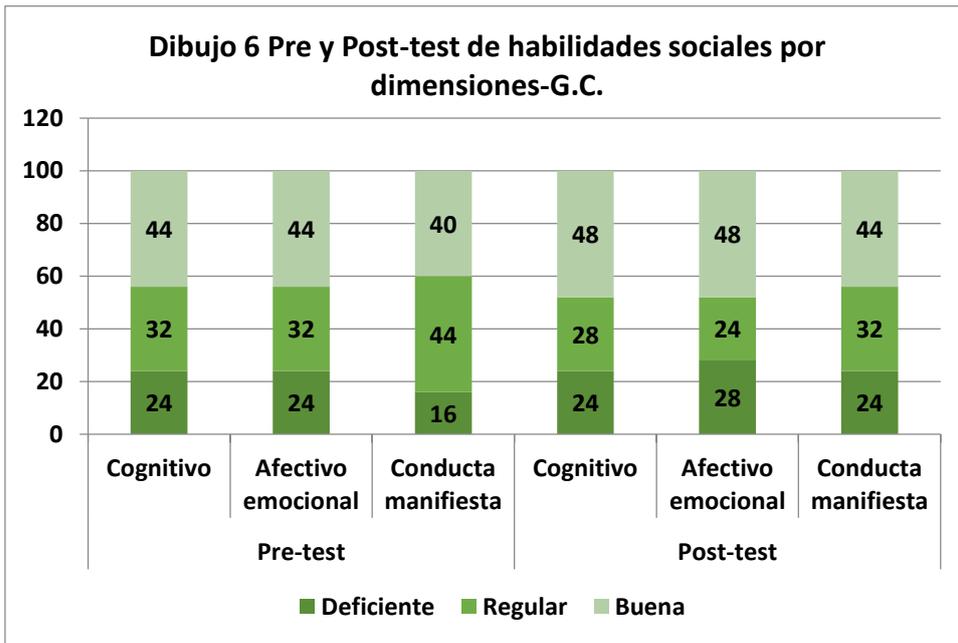
Fuente: Tabla 5

Las habilidades sociales del grupo control en el pre-test y post-test los niños/as se ubican en el nivel bueno con el 44 % y 48 %.

**Tabla 6 Pre y Post-test de habilidades sociales por dimensiones del grupo control**

Intervalo	Nivel	Dimensiones											
		Pre-test						Post-test					
		Cognitivo		Afectivo-emocional		Conducta manifiesta		Cognitivo		Afectivo-emocional		Conducta manifiesta	
		f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%
4---6	Deficiente	6	24	6	24	4	16	6	24	7	28	6	24
7---9	Regular	8	32	8	32	1	4	7	28	6	24	8	32
10---12	Buena	1	4	1	4	1	4	1	4	1	4	1	4
		1		1		0		2		2		1	
<b>Total</b>		<b>2</b>	<b>10</b>	<b>2</b>	<b>10</b>	<b>2</b>	<b>10</b>	<b>2</b>	<b>10</b>	<b>2</b>	<b>10</b>	<b>2</b>	<b>10</b>
		<b>5</b>	<b>0</b>	<b>5</b>	<b>0</b>	<b>5</b>	<b>0</b>	<b>5</b>	<b>0</b>	<b>5</b>	<b>0</b>	<b>5</b>	<b>0</b>

Fuente: Test de habilidades sociales.



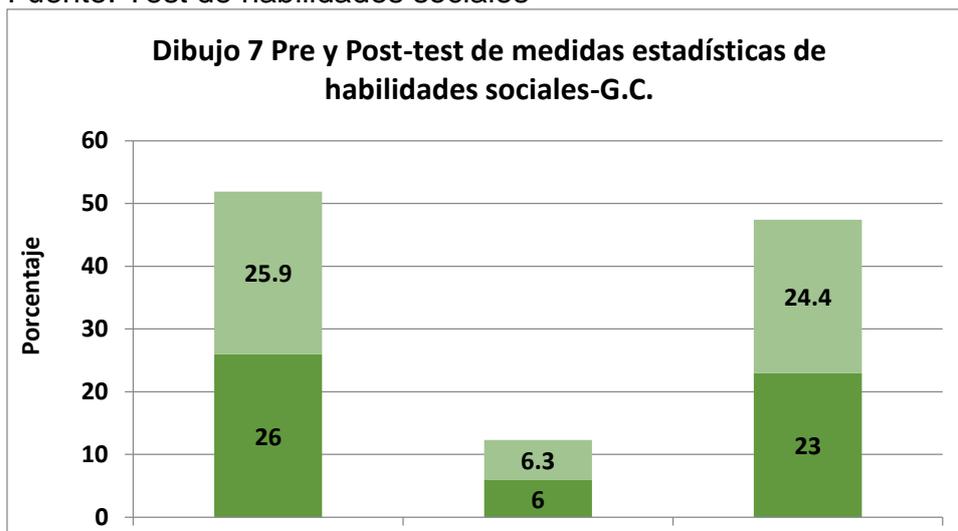
Fuente: Tabla 6

Las habilidades sociales en el pre-test, en las dimensiones cognitivo, afectivo emocional y conducta manifiesta se localizan en el nivel bueno con un promedio del 42 %. En el post-test las tres dimensiones se ubican en el nivel bueno con el 48 % y 44 %.

**Tabla N° 7 Pre y Post-test de medidas estadísticas de habilidades sociales del grupo control**

Medidas estadísticas	Pre-test	Post-test
Media aritmética	26	25.9
Desviación estándar	6	6.3
Coefficiente de variación	23	24.4

Fuente: Test de habilidades sociales



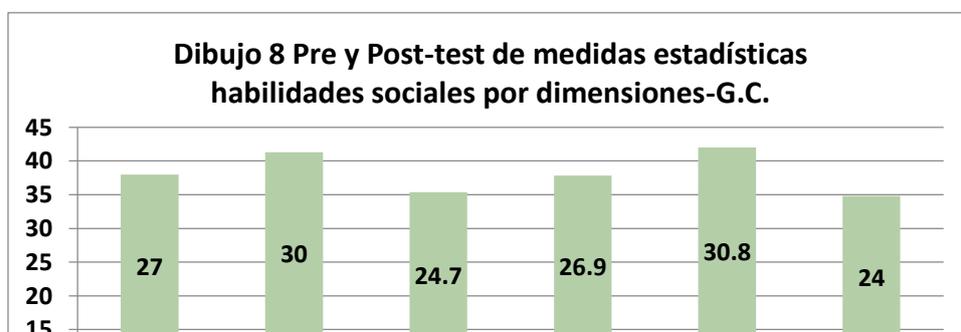
Fuente: Tabla 7

Las medidas estadísticas de habilidades sociales, en el pre-test, la media fue de 26, nivel regular, la desviación estándar de 6 que es alta y el coeficiente de variación de 23, grupo homogéneo. En el post-test los resultados de las dimensiones tienen una variación completamente mínima.

**Tabla 8 Pre y Post-test de medidas estadísticas de habilidades sociales por dimensiones del grupo control**

Medidas estadísticas	Dimensiones					
	Pre-test			Post-test		
	Cognitivo	Afectivo-emocional	Conducta manifiesta	Cognitivo	Afectivo-emocional	Conducta manifiesta
Media aritmética	8.7	8.7	8.6	8.64	8.6	8.7
Desviación Estándar	2.3	2.6	2.1	2.3	2.6	2.1
Coefficiente de variación	27	30	24.7	26.9	30.8	24

Fuente: Test de habilidades sociales



Fuente: Tabla 8

Sobre los resultados de habilidades sociales por dimensiones, la media obtenida tanto en el pre-test como en el post-test indican que se encuentran en el nivel regular, de igual manera la desviación estándar es baja en relación con la media y por último el coeficiente de variación demuestran que el grupo es homogéneo.

### Prueba T para comprobación de hipótesis

**Tabla 9 Comprobación de Hipótesis**

	Diferencias emparejadas					t	gl	Sig. (bilateral)
	Media	Desviación estándar	Media de error estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia				
				Inferior	Superior			
Pre-test grupo experimental Post-test grupo experimental	-8,500	2,502	,473	-9,470	-7,530	-17,978	27	,000

Fuente: Test de habilidades sociales

Para la comprobación de la hipótesis se utilizó la Prueba T comparando los resultados del pre y post-test del grupo experimental, obteniendo un nivel de significancia de 0.000 que es baja con relación a la significancia estandarizada

de 0,05, por lo tanto se rechaza la hipótesis nula, es decir, el programa de juegos cooperativos desarrolló significativamente las habilidades sociales en los niños/as de tres años de la I.E. N° 215.

#### **IV. DISCUSIÓN**

El presente trabajo de investigación consistió en aplicar un programa de juego cooperativo a niños/as de tres años para desarrollar las habilidades sociales. Se aplicó un diseño cuasi-experimental compuesto de grupo experimental y grupo control. En el pre-test, el grupo experimental, en las dimensiones cognitivo y conducta manifiesta se ubicaron en el nivel regular con el 50 % y en afectivo emocional en el nivel deficiente con el 68 %. En el post-test en las dimensiones cognitivo y conducta manifiesta se localizaron en el nivel bueno con el 61 % y 68 % y en afectivo emocional en el nivel regular con el 57 %, mejorando los niños/as de tres años sustancialmente en habilidades sociales con la aplicación del estímulo de juego cooperativo. (Tabla 2). Estos datos se ven respaldados con los de Castro D. (2014), llegando a la siguiente conclusión: Los Juegos cooperativos ayudan y refuerzan significativamente, el aprendizaje y práctica del valor de la honestidad. El grupo control en el pre-test en las dimensiones cognitivo y afectivo emocional se localizaron en el nivel bueno con el 44 % en

ambas dimensiones y en conducta manifiesta se localizó en el nivel regular con el 44 %. En el post-test las tres dimensiones se situaron en el nivel bueno con el 48 % y 44 %. En consecuencia el grupo control se mantuvo en sus respectivas dimensiones. (Tabla 6).

Sobre las medidas estadísticas de habilidades sociales en el pre-test, el grupo experimental obtuvo una media aritmética de 7, nivel regular en cognitivo y afectivo emocional y en conducta manifiesta de 6, nivel deficiente. La desviación estándar en las mismas dimensiones fue de 2 como promedio que es baja en relación con la media. El coeficiente de variación en las tres dimensiones es de 27 % siendo el grupo homogéneo. (Tabla 4). En el post-test la media en cognitivo y conducta manifiesta es de 10, nivel bueno y en afectivo emocional de 9.3 nivel regular, la desviación estándar en las tres dimensiones fue de 2, que es baja en relación con la media y el coeficiente de variación en las dimensiones mencionadas tuvo un promedio de 14 siendo el grupo más homogéneo, demostrando la eficacia del programa de juego cooperativo. (Tabla 4). Del mismo modo nuestros hallazgos se ven respaldados con las afirmaciones de Cabezas N. y Tamayo C (2014), los cuales llegan a la siguiente conclusión: La aplicación de talleres lúdicos basados en el enfoque del aprendizaje cooperativo mejora significativamente las habilidades sociales. En cuanto al grupo control en el pre y post-test de habilidades sociales por dimensiones los resultados de la media se mantiene en el nivel regular en dichas dimensiones, la desviación estándar sigue siendo baja con relación a la media y el coeficiente de variación permanece el grupo homogéneo. (Tabla 8).

Entre tanto para la comprobación de la hipótesis se aplicó la Prueba T de Student a los resultados del pre y post-test del grupo experimental, obteniendo un nivel de significancia de 0,000 que es menor a la significancia estandarizada de 0,05, en consecuencia se rechaza la hipótesis nula, esto es, el programa de juego cooperativo desarrolló significativamente las habilidades sociales en los niños/as de tres años de la I.E. N° 215.(Tabla 9). Lo que coincide con Olivares S. (2015), quien concluye que más del 50 % de los niños reforzó las habilidades sociales, permitiendo que el comportamiento de niños y niñas mejore notoriamente en el salón de clase durante los últimos meses del año escolar, creando un ambiente agradable para desarrollar los aprendizajes. Finalmente consideramos que esta

investigación es un aporte que permitirá contribuir a futuras investigaciones y nuevos métodos de abordaje para el desarrollo de las habilidades sociales en los niños/as de tres años.

## **V. CONCLUSIONES**

1. El nivel desarrollo de habilidades sociales en los niños/as de tres años del grupo experimental, en el pre-test se ubicó en el nivel regular con el 50 %. El grupo control en el pre-test se localizaron en el nivel bueno con el 44 %. (Tablas 1 y 5)

2. Los resultados de habilidades sociales del grupo experimental en el post-test, fue de 64 % se ubicó en el nivel bueno. El grupo control el 48 % se localizó también en el nivel bueno. (Tablas 1 y 5)

3. En relación a las medidas estadísticas, en el pre-test el grupo experimental obtuvo una media aritmética de 20 puntos, nivel deficiente, en el post-test fue de 29.3 que indica nivel bueno, obteniendo una diferencia de 9.3 puntos. El grupo control en el pre-test y el post-test la media fue de 26 puntos, nivel regular no habiendo ninguna diferencia. (Tablas 3 y 7)

4. Los resultados favorables obtenidos del post-test del grupo experimental indican la preponderancia de la aplicación del programa experimental de juego cooperativo permitió desarrollar las habilidades sociales en los niños/as de tres años.

## **VI. RECOMENDACIONES**

1. La dirección debe programar talleres de capacitación sobre estrategias didácticas activas para desarrollar sus aprendizajes en los niños/as de pre-escolar, como lo demuestra el presente trabajo de investigación.
2. La dirección debe formar equipos de trabajo de investigación para promover la innovación pedagógica en beneficio de alumnos y profesoras.
3. Las profesoras deben motivar la participación responsable de los padres de familia para que colaboren en el aprendizaje de sus hijos.

## **VII. REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS**

Arranz, E. (2007). Juegos cooperativos y sin competición para la educación infantil. Jugamos a la Paz con niños y niñas de dos, tres, cuatro y cinco años.

Balarezo, L. (2015). La inteligencia interpersonal y el aprendizaje en convivencia democrática e intercultural en los niños y niñas de cinco años de la institución educativa "81014" Pedro Manuel Ureña", Trujillo-2015. Universidad César Vallejo, Trujillo, Perú

Bandura, A., Walters, R., & Riviere, A. (2007). Aprendizaje social y desarrollo de la personalidad. Alianza Editorial Sa.

- Bravo, A., Martínez, V. y Mantilla, I. (2003). Habilidades para la vida, una propuesta educativa para convivir mejor. Bogotá: Fe y Alegría.
- Caballo, V. (2007). Manual de evaluación y entrenamiento de las habilidades sociales. Madrid: Siglo XXI de España Editores S.A.
- Cabezas, N. y Tamayo, C. (2014). TALLERES LÚDICOS BASADOS EN EL ENFOQUE DEL APRENDIZAJE COOPERATIVO PARA MEJORAR LAS HABILIDADES SOCIALES EN NIÑOS, 2014. Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Chimbote, Perú.
- Castro, H., Castro D. & Casallas, J. (2015). Los juegos cooperativos como propuesta didáctica para fomentar la honestidad en el grado 301 de básica primaria jornada tarde del Colegio IED Robert F. Kennedy (Bachelor's thesis, Universidad Libre).
- Ferreiro, R. (2007). Estrategias Didácticas del aprendizaje cooperativo. México, Trillas.
- Froebel, F. (2009). Pedagogía del Juego. México: Editorial: Trillas.
- Huizinga, J. (2012). Homo ludens. 3ª Edición en español. Madrid: Alianza Editorial SA
- Kelly, J. (2002). Entrenamiento de las habilidades sociales. Guía práctica para intervenciones. España: Desclée de Brouwer
- López, N., Iriarte, C. y González, M. (2006). Competencia social y educación cívica. Concepto, evaluación y programas de intervención. Madrid: Síntesis.
- Mendoza, Y. & Mamani, J. (2012). Estrategias de enseñanza - aprendizaje de los docentes de la Facultad de Ciencias Sociales de la Universidad Nacional del Altiplano – Puno 2012. Universidad Nacional del Altiplano, Puno, Perú.

Merchán, N. y Brugos, A. (2015). Juegos cooperativos: Aprender a cooperar, cooperar para aprender. España: Edelvives

Moreno, J. (2002). Aprendizaje a través del juego. Ediciones Aljibe.

- Mosquera, M. y otros. (2000) No violencia y deportes. Barcelona, INDE.
- Olivares, S. (2015). El juego social como instrumento para el desarrollo de habilidades sociales en niños de tercer grado de primaria de la Institución Educativa San Juan Bautista de Catacaos – Piura. Tesis para optar el Título de Licenciado en Educación primaria. Piura, Perú. Universidad de Piura.
- Orlick, T. (2002) Libres para cooperar, libres para crear. Barcelona. Paidotribo.
- Ortecho, J., & Quijano, M. (2011). Programa de juegos cooperativos para mejorar el desarrollo social de los niños de 4 años del JN 207 “Alfredo Pinillos Goicochea” de la ciudad de Trujillo, en el año 2011”.  
Recuperado de: [file:///C:/Users/Hilda/Downloads/236-535-1-PB%20\(9\).pdf](file:///C:/Users/Hilda/Downloads/236-535-1-PB%20(9).pdf)
- Ortiz, C. (2014). Estrategias didácticas para el desarrollo de la identidad cultural en educación primaria. Universidad Católica del Perú, Perú.
- Palacios, M. (2013) Habilidades Socioemocionales según la estructura familiar. Trujillo – Perú
- Paredes, J. (2003). Juego, luego soy. Málaga: Wanceulen Editorial Deportiva.
- Paula, I. (2000). Habilidades Sociales: Educar hacia la autorregulación. Barcelona: Ice-Horsori.
- Ruiz, J. y Omeñaca, J. (2007). Juegos cooperativos y educación física. Editorial Paidotribo.
- Velásquez, C. (2010). Aprendizaje cooperativo en Educación Física: Fundamentos y aplicaciones prácticas. Barcelona, España: Editorial INDE

**ANEXOS**

**TABLA 1 PRE TEST DE HABILIDADES SOCIALES DE LOS NIÑOS DE 3 AÑOS DE LA I.E. N°215**

**GRUPO EXPERIMENTAL**

N°	Cognitivo		Afectivo emocional		Conductual-manifiesta		TOTAL	
	PJE	NIVEL	PJE	NIVEL	PJE	NIVEL	PJE	NIVEL
1	5	D	6	D	6	D	17	D
2	10	B	8	R	9	R	27	R
3	5	D	5	D	6	D	16	D
4	7	R	5	D	4	D	16	D
5	8	R	7	R	6	D	21	R
6	9	R	7	R	6	D	22	R
7	8	R	10	B	6	D	24	R
8	8	R	6	D	4	D	18	D
9	7	R	8	R	6	D	21	R
10	10	B	11	B	7	R	28	R
11	7	R	9	R	6	D	22	R
12	5	D	5	D	6	D	16	D
13	9	R	7	R	7	R	23	R
14	10	B	10	B	10	B	30	B
15	8	R	7	R	6	D	21	R
16	5	D	6	D	6	D	17	D
17	6	D	7	R	6	D	19	D
18	9	R	7	R	10	B	26	R
19	9	R	7	R	4	D	20	D
20	4	D	5	D	5	D	14	D
21	6	D	7	R	6	D	19	D
22	5	D	4	D	4	D	13	D
23	7	R	6	D	8	R	21	R
24	6	D	8	R	7	R	21	R
25	12	B	10	B	10	B	32	B
26	6	D	5	D	4	D	15	D
27	7	R	8	R	6	D	21	R
28	6	D	7	R	8	R	21	R

Fuente: Test de habilidades sociales

TABLA 2 POST TEST DE HABILIDADES SOCIALES DE LOS NIÑOS DE 3 AÑOS DE LA I.E. N°215								
GRUPO EXPERIMENTAL								
N°	Cognitiva		Afectivo-emocional		Conductual-manifiesta		TOTAL	
	PJE	NIVEL	PJE	NIVEL	PJE	NIVEL	PJE	NIVEL
1	9	R	10	B	11	B	30	B
2	11	B	9	R	12	B	32	B
3	7	R	9	R	8	R	24	R
4	10	B	10	B	10	B	30	B
5	9	R	10	B	10	B	29	B
6	10	B	10	B	9	R	29	B
7	11	B	9	R	12	B	32	B
8	12	B	8	R	8	R	28	R
9	10	B	9	R	9	R	28	R
10	12	B	11	B	10	B	33	B
11	10	B	9	R	11	B	30	B
12	8	R	9	R	10	B	27	R
13	12	B	11	B	12	B	35	B
14	12	B	11	B	12	B	35	B
15	10	B	9	R	10	B	29	B
16	10	B	6	D	10	B	26	R
17	9	R	10	B	9	R	28	R
18	11	B	9	R	12	B	32	B
19	11	B	9	R	8	R	28	R
20	7	R	7	R	10	B	24	R
21	9	R	10	B	10	B	29	B
22	7	R	8	R	9	R	24	R
23	11	B	9	R	9	R	29	B
24	10	B	9	R	10	B	29	B
25	12	B	11	B	12	B	35	B
26	9	R	8	R	9	R	26	R
27	9	R	9	R	11	B	29	B
28	9	R	10	B	10	B	29	B

Fuente test habilidades sociales

**TABLA 3 PRE TEST DE HABILIDADES SOCIALES DE LOS NIÑOS DE 3 AÑOS DE LA I.E. JARDÍN DE NIÑOS N°215**

**GRUPO CONTROL**

N°	Cognitivo		Afectivo-emocional		Conductual-manifiesta		TOTAL	
	PJE	NIVEL	PJE	NIVEL	PJE	NIVEL	PJE	NIVEL
1	8	R	5	D	8	R	21	R
2	11	B	6	D	7	R	24	R
3	9	R	10	B	10	B	29	B
4	9	R	12	B	9	R	30	B
5	12	B	12	B	12	B	36	B
6	8	R	9	R	10	B	27	R
7	8	R	9	R	6	D	23	R
8	10	B	9	R	12	B	31	B
9	12	B	12	B	7	R	31	B
10	6	D	10	B	10	B	26	R
11	5	D	6	D	7	R	18	D
12	7	R	12	B	8	R	27	R
13	4	D	5	D	4	D	13	D
14	5	D	4	D	6	D	15	D
15	11	B	11	B	10	B	32	B
16	6	D	7	R	7	R	20	D
17	11	B	12	B	10	B	33	B
18	9	R	8	R	10	B	27	R
19	10	B	10	B	9	R	29	B
20	8	R	11	B	10	B	29	B
21	10	B	7	R	8	R	25	R
22	11	B	10	B	9	R	30	B
23	10	B	9	R	12	B	31	B
24	11	B	7	R	9	R	27	R
25	6	D	5	D	5	D	16	D

Fuente: test habilidades sociales

**TABLA 4 POST TEST DE HABILIDADES SOCIALES DE LOS NIÑOS DE 3 AÑOS DE LA I.E. JARDIN DE NIÑOS N°215**

**GRUPO CONTROL**

N°	Cognitiva		Afectivo-emocional		Conductual-manifiesta		TOTAL	
	PJE	NIVEL	PJE	NIVEL	PJE	NIVEL	PJE	NIVEL
1	7	R	5	D	8	R	20	D
2	11	B	6	D	8	R	25	R
3	10	B	10	B	10	B	30	B
4	9	R	12	B	10	B	31	B
5	11	B	12	B	12	B	35	B
6	8	R	10	B	10	B	28	R
7	7	R	7	R	6	D	20	D
8	10	B	9	R	12	B	31	B
9	11	B	12	B	8	R	31	B
10	6	D	10	B	10	B	26	R
11	6	D	6	D	6	D	18	D
12	8	R	12	B	8	R	28	R
13	4	D	5	D	5	D	14	D
14	5	D	4	D	6	D	15	D
15	12	B	11	B	11	B	34	B
16	6	D	5	D	6	D	17	D
17	11	B	11	B	10	B	32	B
18	8	R	7	R	8	R	23	R
19	10	B	10	B	9	R	29	B
20	9	R	11	B	10	B	30	B
21	10	B	7	R	10	B	27	R
22	11	B	10	B	9	R	30	B
23	10	B	9	R	11	B	30	B
24	11	B	9	R	9	R	29	B
25	5	D	5	D	5	D	15	D

Fuente: test habilidades sociales

## **PROGRAMA EXPERIMENTAL**

### **I. DATOS INFORMATIVOS**

#### 1.1. Título de la tesis

“Programa de juegos cooperativos para desarrollar las habilidades sociales en niños y niñas de tres años de una Institución Educativa Pública – Trujillo – 2017”

#### 1.2. Nombre del programa

“Soy feliz jugando con mis amiguitos”

#### 1.3. Institución Educativa

Jardín de Niños N°215

#### 1.4. Edad y sección

3 años – Aula Celeste

#### 1.5. Distrito

Trujillo

#### 1.6. Investigador

Borja Paredes Gina Josefina

### **II. FUNDAMENTACIÓN**

El programa “Soy feliz jugando con mis amiguitos”, está basado en la ejecución de juegos cooperativos, con la finalidad de desarrollar las habilidades sociales en los niños y niñas de tres años. Este programa contiene trece actividades bien organizadas, para poder cumplir el propósito, utilizando los recursos didácticos adecuados en un determinado tiempo.

### **III. OBJETIVOS**

- Que los niños y niñas participen en juegos cooperativos con el fin de desarrollar sus habilidades sociales.
- Desarrollar a través de juego, valores humanos básicos para la buena convivencia.
- Relacionarse unos con otros para así cumplir metas comunes que beneficien a todos.

#### IV. DIMENSIONES A DESARROLLAR

VARIABLES	DIMENSIONES
<b>V1: PROGRAMA DE JUEGOS COOPERATIVOS</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- La cooperación</li><li>- La aceptación</li><li>- La participación</li><li>- La diversión</li></ul>
<b>V2: HABILIDADES SOCIALES</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Cognitivo</li><li>- Afectivo – emocional</li><li>- Motores o conductuales manifiestos</li></ul>

#### V. METODOLOGÍA

La metodología será activa, lúdica y participativa. El clima donde se desarrollará será de respeto y tolerancia mutua. Cada actividad consta de tres partes: inicio, desarrollo y cierre. En la parte de inicio, se motivará a niño, generando interés y el aprendizaje, se presenta la actividad a desarrollar y el propósito que se quiere lograr. En la parte de desarrollo es la aplicación de una de las actividades, según el propósito a alcanzar. Y en el cierre, se realiza la reflexión de la actividad desarrollada, evaluando los ítems.

#### VI. MATERIALES Y RECURSOS EDUCATIVOS

- Papel bond
- Folder manila
- Sobre manila
- Lapicero
- Lápiz
- Cinta masking tape
- USB
- Radio
- Aros o ula ula
- Bloques
- Sillas
- Globos
- Instrumentos musicales: panderetas.

#### VII. Cronograma de actividades

### VIII. Evaluación

Para evaluar el proceso, se utilizará como técnica principal la observación, dicha

I	DIMENSIONES	ACTIVIDADES	SETIEMBRE				OCTUBRE				NOVIEMBRE					
			1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		
1	APECTIVO EMOCIONAL CONDUCTUALES	SILLAS MUSICALES COOPERATIVAS, NOS SENTAMOS														
2	APECTIVO EMOCIONAL CONDUCTUALES	SILLAS MUSICALES COOPERATIVAS, NOS SENTAMOS														
3	COGNITIVO MOTORES CONDUCTUALES	JUGANDO CON BLOQUES														
4	COGNITIVO MOTORES CONDUCTUALES	JUGANDO CON BLOQUES														
5	COGNITIVO MOTORES CONDUCTUALES	ME DIVIERTO ARMANDO ROMPECABEZAS														
6	COGNITIVO MOTORES CONDUCTUALES	ME DIVIERTO ARMANDO ROMPECABEZAS														
7	APECTIVO EMOCIONAL CONDUCTUALES	LA BOTELLA GIRADORA														
8	APECTIVO EMOCIONAL CONDUCTUALES	LA BOTELLA GIRADORA														
9	COGNITIVO MOTORES CONDUCTUALES	GLOBOS EN EL AIRE														
10	COGNITIVO MOTORES CONDUCTUALES	GLOBOS EN EL AIRE														
11	APECTIVO EMOCIONAL CONDUCTUALES	NOS DESPLAZAMOS AGARRADOS DE UN ARO														
12	APECTIVO EMOCIONAL CONDUCTUALES	NOS DESPLAZAMOS AGARRADOS DE UN ARO														

información será registrada en el instrumento de evaluación: escala valorativa.

En donde se considera la escala de calificación:

Escala calificación	Descripción
<b>A</b> Logro	Cuando el estudiante evidencia el logro de los aprendizajes previstos en el tiempo programado.
<b>B</b> En proceso	Cuando el estudiante está en camino de lograr los aprendizajes previstos, para lo cual requiere acompañamiento durante un tiempo razonable para lograrlo.
<b>C</b> En inicio	Cuando el estudiante está empezando a desarrollar los aprendizajes previstos o evidencia dificultades para el desarrollo de éstos y necesita mayor tiempo de acompañamiento e intervención del docente de acuerdo con su ritmo y estilo de aprendizaje.

## **IX. ACTIVIDADES DEL PROGRAMA EXPERIMENTAL**

### **ACTIVIDAD N°01**

Denominación de la actividad: “Sillas musicales, nos sentamos”

Fecha: 05 de setiembre de 2017

Duración: 45'

Hora de Inicio: 11:00 A.M.

Hora de término: 11:45 A.M.

Logros esperados:

Dimensión	Indicadores	Ítems
Afectivo – emocional	Expresa adecuadamente sus emociones agradables a los demás.	Expresa alegría cuando participa con sus compañeros. Expresa satisfacción cuando su grupo logra el objetivo.
Motores o conductuales manifiestos	Saluda y se despide de otros	Saluda cuando ingresa a un lugar. Se despide cuando se retira de un lugar.
	Sonríe o ríe a los demás en diferentes situaciones.	Sonríe a sus compañeros cuando logran un objetivo. Sonríe cuando recibe un halago.

### Secuencia Metodológica

<b>Momentos</b>	<b>Estrategias didácticas</b>	<b>Materiales y recursos</b>	<b>Tiempo</b>
-----------------	-------------------------------	------------------------------	---------------

Inicio	<p>Nos saludamos entonando la canción ¿Cómo están los niños, cómo están? Responden: ¿Cómo se sienten? ¿Qué les gustaría hacer? ¿Por qué? ¿Les gusta jugar? ¿Con quién? ¿Juegas solo o con tus amiguitos? ¿Por qué?</p> <p>En asamblea escuchamos las indicaciones del juego y establecemos las normas.</p>	<p>Plumones Papelógrafo</p>	10'
Desarrollo	<p>Colocamos las sillas con el espaldar hacia adentro (la cantidad es según el número de participantes). Se sitúan alrededor de la sillas y al ritmo de la música se moverán alrededor de estas, cuando la música deja de oírse buscarán en donde sentarse, cuando el grupo lo consiga se quitará una silla y se reinicia el juego. Lógicamente varios niños pueden compartir la misma silla. Poco a poco se va reduciendo el número de sillas y será más complicado mantener a todos los niños sobre ellas.</p>	<p>Sillas USB Radio</p>	25'
Cierre	<p>¿Qué hicimos? ¿Cómo te sentiste? ¿Compartiste tu silla? ¿Alguien compartió su silla contigo? ¿Cumplimos las reglas? ¿Tuvimos alguna dificultad? ¿La solucionaste? ¿Cómo la solucionaste? ¿Algún compañero tuvo problemas? ¿Por qué? ¿Qué pasó? ¿Les gustaría volver a jugar? ¿Qué aprendimos?</p>	<p>Plumones Pizarra</p>	10'

## ACTIVIDAD N°02

Denominación de la actividad: "La botella giradora"

Fecha: 26 de setiembre de 2017

Duración: 45'

Hora de Inicio: 11:00 A.M.

Hora de término: 11:45 A.M.

Logros esperados:

Dimensión	Indicadores	Ítems
Afectivo – emocional	Expresa adecuadamente sus emociones agradables a los demás.	Expresa alegría cuando participa con sus compañeros. Expresa satisfacción cuando su grupo logra el objetivo.
Motores o conductuales manifiestos	Saluda y se despide de otros	Saluda cuando ingresa a un lugar. Se despide cuando se retira de un lugar.
	Sonríe o ríe a los demás en diferentes situaciones.	Sonríe a sus compañeros cuando logran un objetivo. Sonríe cuando recibe un halago.

Secuencia metodológica

<b>Momentos</b>	<b>Estrategias didácticas</b>	<b>Materiales y recursos</b>	<b>Tiempo</b>
Inicio	Nos saludamos entonando la canción "Buenos días señorita" Recordamos las normas para el juego antes de iniciar la actividad. Responden: ¿Quieren jugar? ¿Les gusta jugar? ¿Qué les gustaría jugar? ¿Por qué?	Plumones Papelógrafo	10'
Desarrollo	Nos colocamos en círculo sentados en el suelo, en el centro giramos una botella, cuando pare de girar el niño o niña que le señale la base de la botella tendrá que dar un beso y abrazo a su amiguita o amiguito que apunto el pico de la botella. Realizamos la misma acción hasta que todos participemos.	Botella	25'
Cierre	¿Qué hicimos? ¿Cómo te sentiste? ¿Cumplimos las reglas? ¿Tuvimos alguna dificultad? ¿Se pudo solucionar? ¿Cómo lo hiciste? ¿Algún compañero tuvo problemas? ¿Por qué? ¿Qué pasó? ¿Te gustó el juego? ¿Les gustaría volver a jugar?	Plumones Pizarra	10'

### ACTIVIDAD N°03

## Secuencia metodológica

<b>Momentos</b>	<b>Estrategias didácticas</b>	<b>Materiales y recursos</b>	<b>Tiempo</b>
Inicio	Nos saludamos entonando la canción “Buenos días señorita” Recordamos y establecemos normas para desarrollar la actividad. Responden: ¿Recuerdan que jugamos la última vez? ¿Les gustó? ¿Por qué? ¿Les gustaría jugar nuevos juegos? ¿Con sus amiguitos o solos?	Plumones Papelógrafo	10’
Desarrollo	Establecidas las normas, iniciamos el juego. Tendrán que mantener los globos en el aire, evitando caer al piso. Recordamos en todo momento que el juego es en cooperativo.	Globos	25’
Cierre	¿Qué hicimos? ¿Cómo te sentiste? ¿Cumplimos las reglas? ¿Tuvimos alguna dificultad? ¿Se pudo solucionar? ¿Cómo lo hiciste? ¿Tuviste problemas con alguien? ¿Qué pasó? ¿Te gustó el juego? ¿Les gustaría volver a jugar?	Plumones Pizarra	10’

Denominación de la actividad: “Nos desplazamos agarrados de un aro”

Fecha: 10 de octubre de 2017

Duración: 45’

Hora de Inicio: 11:00 A.M.

Hora de término: 11:45 A.M.

Logros esperados:

Dimensión	Indicadores	Ítems
Afectivo – emocional	Expresa adecuadamente sus desagradables a los demás.	Expresa su preocupación ante un problema con su compañero. Expresa su enojo cuando su equipo no logra el objetivo.
Motores o conductuales manifiestos	Saluda y se despide de otros	Saluda cuando ingresa a un lugar. Se despide cuando se retira de un lugar.
	Sonríe o ríe a los demás en diferentes situaciones.	Sonríe a sus compañeros cuando logran un objetivo. Sonríe cuando recibe un halago.

**Secuencia metodológica**

<b>Momentos</b>	<b>Estrategias didácticas</b>	<b>Materiales y recursos</b>	<b>Tiempo</b>
Inicio	<p>Nos saludamos entonando la canción “¿Cómo están?”</p> <p>Responden:</p> <p>Mostramos el aro:</p> <p>¿Qué es? ¿Para qué sirve? ¿Cuántas personas lo pueden usar? ¿Por qué?</p> <p>¿Podrán usarlo más personas? ¿Les gustaría jugar con el aro?</p> <p>Recordamos las normas para la actividad y establecemos normas del juego antes de iniciar.</p> <p>Formamos 4 grupos para desarrollar la actividad.</p>	<p>Plumones</p> <p>Papelógrafo</p> <p>Ula ula</p>	10'
Desarrollo	<p>Iniciamos el juego entregando a cada equipo un aro, se desplazan por el espacio siguiendo las instrucciones: levantamos el aro lo más arriba posible, seguimos caminando, ahora nos colocamos dentro del aro, les recordamos que todos deben cooperar.</p>	<p>Ula – ula</p>	25'
Cierre	<p>¿Qué hicimos? ¿Cómo te sentiste?</p> <p>¿Cumplimos las reglas? ¿Tuvimos alguna dificultad en tu equipo? ¿La solucionaron? ¿Cómo Hicieron? ¿Todos cooperaron? ¿Por qué? ¿Qué pasó?</p> <p>¿Te gustó jugar con tus amiguitos?</p> <p>¿Les gustaría volver a jugar?</p>	<p>Plumones</p> <p>Pizarra</p>	10'

## TEST DE HABILIDADES SOCIALES

<i>ASPECTOS</i>	<i>LOGRADO</i>	<i>EN PROCESO</i>	<i>EN INICIO</i>
<b>DIMENSIÓN COGNITIVO</b>			
<b>a) Sigue instrucciones de un adulto</b>			
- Cumple encargo de una orden			
- Cumple encargo de dos órdenes			
<b>b) Identifica las causas que generan un problema</b>			
- Expresa por qué algunos niños se molestan.			
- Expresa por qué algunos niños no se juntan con otros.			
<b>DIMENSIÓN AFECTIVO –EMOCIONAL</b>			
<b>c) Expresa adecuadamente sus emociones agradables a los demás.</b>			
- Expresa alegría cuando participa con sus compañeros.			
- Expresa satisfacción cuando su grupo logra el objetivo.			
<b>d) Expresa adecuadamente sus emociones desagradables a los demás.</b>			
- Expresa su preocupación ante un problema con su compañero.			
- Expresa su enojo cuando su equipo no logra el objetivo.			
<b>DIMENSIÓN MOTOR O CONDUCTUAL MANIFIESTO</b>			
<b>e) Saluda y se despide de otros</b>			
- Saluda cuando ingresa a un lugar.			
- Se despide cuando se retira de un lugar.			
<b>f) Sonríe o ríe a los demás en diferentes situaciones</b>			
- Sonríe a sus compañeros cuando logran un objetivo			
- Sonríe cuando recibe un halago.			

VALIDEZ POR CRITERIO DE JUECES O EXPERTOS

HOJA Nº 1

MATRIZ DE VALIDACIÓN

DIMENSIÓN	INDICADOR	ITEMS	OPCIÓN DE RESPUESTA			CRITERIO DE EVALUACIÓN								OBSERVACIÓN Y/O RECOMENDACIÓN			
			Logrado	En proceso	En inicio	Relación entre las variables y la dimensión		Relación entre la dimensión y el indicador		Relación entre el indicador y el ítem		Relación entre el indicador y la opción de respuesta					
						SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO				
1° D. Cognitivo	1. Sigue instrucciones de un adulto. 2. Identifica las causas que generan un problema.	1. Cumple encargo de una orden. 2. Cumple encargo de dos órdenes. 3. Expresa por qué algunos niños se molestan. 4. Expresa por qué algunos niños no se juntan con otros niños.				/	/	/	/	/	/	/	/	/			
						/	/	/	/	/	/	/	/	/			
						/	/	/	/	/	/	/	/	/	/		
						/	/	/	/	/	/	/	/	/	/		
2° D. Afectivo emocional	5. Expresa adecuadamente sus emociones agradables a los demás. 6. Expresa adecuadamente sus emociones desagradables a los demás.	5. Expresa alegría cuando participa con sus compañeros. 6. Expresa satisfacción cuando su grupo logra el objetivo. 7. Expresa su preocupación ante un problema con su compañero. 8. Expresa su enojo cuando su equipo no logra el objetivo.				/	/	/	/	/	/	/	/	/			
						/	/	/	/	/	/	/	/	/	/		
						/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	
						/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	

HABILIDADES SOCIALES

			9. Saluda y se despide de otros.	
			10. Sonríe o ríe a los demás en diferentes situaciones.	
			7. Saluda cuando ingresa a un lugar.	
			8. Se despide cuando se retira de un lugar.	
			9. Sonríe a sus compañeros cuando logran un objetivo.	
			10. Sonríe cuando recibe un halago.	

3° D. Motor o Conductual manifiesto

HOJA N° 2

MATRIZ DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

**NOMBRE DEL INSTRUMENTO:** Escala valorativa con el fin de medir las habilidades sociales en niños y niñas de 3 años.

**OBJETIVO:**

Recoger datos relevantes y suficientes respecto a las habilidades sociales, esta información me servirá para el proyecto de investigación "PROGRAMA DE JUEGOS COOPERATIVOS PARA DESARROLLAR LAS HABILIDADES SOCIALES EN NIÑOS Y NIÑAS DE 3 AÑOS DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA – TRUJILLO - 2017", de la facultad de Educación e Idiomas UCV-Trujillo

**DIRIGIDO A:** Estudiantes de tres años

**APELLIDOS Y NOMBRES DEL EVALUADOR:**

Elva Aymé Del Castillo Montoro

**GRADO ACADÉMICO DEL EVALUADOR:**

Magister

**VALORACIÓN**

<del>ALTA</del>	MEDIA	BAJA
-----------------	-------	------

  
FIRMA DEL EVALUADOR

VALIDEZ POR CRITERIO DE JUECES O EXPERTOS

HOJA Nº 1

MATRIZ DE VALIDACIÓN

DIMENSIÓN	INDICADOR	ITEMS	OPCIÓN DE RESPUESTA			CRITERIO DE EVALUACIÓN								OBSERVACIÓN Y/O RECOMENDACIÓN	
			Logrado	En proceso	En inicio	Relación entre las variables y la dimensión		Relación entre la dimensión y el indicador		Relación entre el indicador y el ítem		Relación entre el indicador y la opción de respuesta			
						SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO		
1° D. Cognitivo	1. Sigue instrucciones de un adulto. 2. Identifica las causas que generan un problema.	1. Cumple encargo de una orden. 2. Cumple encargo de dos órdenes. 3. Expresa por qué algunos niños se molestan. 4. Expresa por qué algunos niños no se juntan con otros niños.				SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO		
						/		/	/	/	/	/	/		
						/		/	/	/	/	/	/	/	
						/		/	/	/	/	/	/	/	
2° D. Afectivo emocional	5. Expresa adecuadamente sus emociones agradables a los demás. 6. Expresa adecuadamente sus emociones desagradables a los demás.	5. Expresa alegría cuando participa con sus compañeros. 6. Expresa satisfacción cuando su grupo logra el objetivo. 7. Expresa su preocupación ante un problema con su compañero. 8. Expresa su enojo cuando su equipo no logra el objetivo.				SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO		
						/		/	/	/	/	/	/		
						/		/	/	/	/	/	/	/	
						/		/	/	/	/	/	/	/	



HOJA Nº 2

MATRIZ DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

**NOMBRE DEL INSTRUMENTO:** Escala valorativa con el fin de medir las habilidades sociales en niños y niñas de 3 años.

**OBJETIVO:**

Recoger datos relevantes y suficientes respecto a las habilidades sociales, esta información me servirá para el proyecto de investigación "PROGRAMA DE JUEGOS COOPERATIVOS PARA DESARROLLAR LAS HABILIDADES SOCIALES EN NIÑOS Y NIÑAS DE 3 AÑOS DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA – TRUJILLO - 2017", de la facultad de Educación e Idiomas UCV-Trujillo

**DIRIGIDO A:** Estudiantes de tres años

**APELLIDOS Y NOMBRES DEL EVALUADOR:**

*Bocanegra Esparza Daalis Medolich*

**GRADO ACADÉMICO DEL EVALUADOR:**

**VALORACIÓN**

ALTA ✓	MEDIA	BAJA
--------	-------	------

*Bocanegra*  
Mg. Daalis M. Bocanegra Esparza  
DOCENTE ED. INICIAL

FIRMA DEL EVALUADOR

VALIDEZ POR CRITERIO DE JUECES O EXPERTOS

HOJA N° 1

MATRIZ DE VALIDACIÓN

DIMENSIÓN	INDICADOR	ITEMS	OPCIÓN DE RESPUESTA			CRITERIO DE EVALUACIÓN								OBSERVACIÓN Y/O RECOMENDACIÓN	
			Logrado	En proceso	En inicio	Relación entre las variables y la dimensión		Relación entre la dimensión y el indicador		Relación entre el indicador y el ítem		Relación entre el indicador y la opción de respuesta			
						SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO		
1° D. Cognitivo	1. Sigue instrucciones de un adulto. 2. Identifica las causas que generan un problema.	1. Cumple encargo de una orden. 2. Cumple encargo de dos órdenes. 3. Expresa por qué algunos niños se molestan. 4. Expresa por qué algunos niños no se juntan con otros niños.	✓			✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		
			✓			✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		
			✓			✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
			✓			✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
2° D. Afectivo emocional	5. Expresa adecuadamente sus emociones agradables a los demás. 6. Expresa adecuadamente sus emociones desagradables a los demás.	5. Expresa alegría cuando participa con sus compañeros. 6. Expresa satisfacción cuando su grupo logra el objetivo. 7. Expresa su preocupación ante un problema con su compañero. 8. Expresa su enojo cuando su equipo no logra el objetivo.	✓			✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		
			✓			✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		
			✓			✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
			✓			✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	

HABILIDADES SOCIALES



**MATRIZ DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO**

**NOMBRE DEL INSTRUMENTO:** Escala valorativa con el fin de medir las habilidades sociales en niños y niñas de 3 años.

**OBJETIVO:**

Recoger datos relevantes y suficientes respecto a las habilidades sociales, esta información me servirá para el proyecto de investigación "PROGRAMA DE JUEGOS COOPERATIVOS PARA DESARROLLAR LAS HABILIDADES SOCIALES EN NIÑOS Y NIÑAS DE 3 AÑOS DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA – TRUJILLO - 2017", de la facultad de Educación e Idiomas UCV-Trujillo

**DIRIGIDO A:** Estudiantes de tres años

**APELLIDOS Y NOMBRES DEL EVALUADOR:**

**GRADO ACADÉMICO DEL EVALUADOR:**

**VALORACIÓN**

ALTA	MEDIA	BAJA
------	-------	------

  
FIRMA DEL EVALUADOR  
Rosario V. Pereda Quiroz  
MAGISTER



DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN LA LIBERTAD  
JARDIN DE NIÑOS N° 215

"Año del Buen Servicio al Ciudadano"

## CONSTANCIA

LA QUE SUSCRIBE DIRECTORA DEL JARDÍN DE NIÑOS N° 215 DE LA CIUDAD DE TRUJILLO, DEJA CONSTANCIA:

Que, la alumna Borja Paredes Gina Josefina, alumna de X Ciclo de la Facultad de Educación e Idiomas de la Escuela Académico Profesional de Educación Inicial de la Universidad Privada "César Vallejo", aplicó la Tesis denominada: **"PROGRAMA DE JUEGOS COOPERATIVOS PARA DESARROLLAR LAS HABILIDADES SOCIALES EN NIÑOS Y NIÑAS DE TRES AÑOS DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA-TRUJILLO 2017"**, por haber realizado el estudio correspondiente en el Aula Celeste de 3 años como Grupo Experimental y Aula jazmín de 3 años como Grupo Control de esta Institución Educativa.

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

Trujillo, 08 de Noviembre de 2017

Atentamente,



REGION LA LIBERTAD  
GERENCIA REGIONAL DE EDUCACION

*X*  
Mg. Odalis M. Bocanegra Esparza  
DIRECTORA J.N. 215 - Trujillo  
UGEL 03 TNO