



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

FACULTAD DE EDUCACIÓN E IDIOMAS
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL

Aplicación del programa Juego cooperativo en el desarrollo de las
habilidades sociales en niños de cinco años de la I.E.I. 377 Divino Niño de
Jesús, Los Olivos, 2017

TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE
LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL

AUTORA:

Escajadillo Pilco Liliana Francesca

ASESOR:

Dra. Silvia Rodríguez Melgar

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

Atención integral del infante, niño y adolescente

LIMA-PERÚ

2017

Dra. Juana Cruz Montero

PRESIDENTE

Mgtr. José Llanos Castilla

SECRETARIO

Dra. Silvia Rodríguez Melgar

VOCAL

Dedicatoria

Este presente trabajo está dedicado a Dios, amigos incondicionales por la ayuda brindada en cada obstáculo de mi vida que se presenta padres por estar presentes cuando más los necesité y por ayudarme en los momentos más difíciles; y especialmente a mis hermanas por su ayuda y constante cooperación.

Agradecimiento

Mi sincero agradecimiento a los profesores de la universidad Cesar vallejo de la facultad de educación por orientarme en la elaboración en mi trabajo de investigación, y un reconocimiento por su profesionalismo, dedicación por sus conocimientos y apoyo incondicional.

Declaración de autenticidad

Yo Escajadillo Pilco, Liliana Francesca con DNI nº 71260320, a efecto de cumplir con las disposiciones vigentes consideradas en el reglamento de Grados y Títulos de la Universidad César Vallejo, Facultad de Educación, Escuela Profesional de Educación Inicial, declaro bajo juramento que toda la documentación que acompaño a la tesis “Aplicación del programa Juego cooperativo en el desarrollo de las habilidades sociales en niños de cinco años de la I.E.I. 377 Divino Niño de Jesús, Los Olivos, 2017”, es veraz y auténtica.

Así mismo, declaro también bajo juramento que todos los datos e información que se presenta en la presente tesis son auténticos y veraces.

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

Lima, Diciembre de 2017

Escajadillo Pilco, Liliana Francesca
DNI 71260320

Presentación

Señores miembros del Jurado:

En cumplimiento del Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad César Vallejo presento ante Ustedes la Tesis titulada “Aplicación del programa Juego cooperativo en el desarrollo de las habilidades sociales en niños de cinco años de la I.E.I. 377 Divino Niño de Jesús, Los Olivos, 2017”, la misma que someto a vuestra consideración y espero que cumpla con los requisitos de aprobación para obtener el Título Profesional de Licenciada en Educación Inicial.

Escajadillo Pilco, Liliana Francesca
DNI 71260320

Índice

Página del Jurado	ii
Dedicatoria	iii
Agradecimiento	iv
Declaratoria de autenticidad	v
Presentación	vi
Índice	vii
RESÚMEN	x
ABSTRACT	xi
INTRODUCCIÓN	12
Formulación del problema de investigación	28
Objetivos	28
Hipótesis	29
MÉTODO	31
Diseño de investigación	32
Variables, operacionalización	33
Población y muestra y muestreo	38
Técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad	39
Método de análisis de datos	42
Aspectos éticos	43
RESULTADOS	44
DISCUSIÓN	58
CONCLUSIÓN	62
RECOMENDACIONES	63
REFERENCIAS	64
ANEXOS	70

Lista de tablas

	Pág.	
<i>Tabla 01</i>	<i>Cuadro del diagrama de un diseño cuasi experimental</i>	33
<i>Tabla 02</i>	<i>Cuadro de operacionalización de la variable independiente</i>	34
<i>Tabla 03</i>	<i>Cuadro de operacionalización de la variable dependiente</i>	35
<i>Tabla 04</i>	<i>Distribución de la población de niños</i>	38
<i>Tabla 05</i>	<i>Niveles de la escala de Likert</i>	40
<i>Tabla 06</i>	<i>Rangos y puntajes</i>	40
<i>Tabla 07</i>	<i>Validación de juicios de expertos</i>	41
<i>Tabla 08</i>	<i>Escala de confiabilidad</i>	41
<i>Tabla 09</i>	<i>Confiabilidad y fiabilidad del instrumento</i>	42
<i>Tabla 10</i>	<i>Tablas de frecuencias para comparar porcentual entre el pre test y pos test en el desarrollo de las habilidades sociales</i>	44
<i>Tabla 11</i>	<i>Tablas de frecuencias para comparar porcentual entre el pre test y pos test en el desarrollo de las habilidades para hacer amigos</i>	45
<i>Tabla 12</i>	<i>Tablas de frecuencias para comparar porcentual entre el pre test y pos test en el desarrollo de las habilidades conversacionales</i>	47
<i>Tabla 13</i>	<i>Tablas de frecuencias para comparar porcentual entre el pre test y pos test en el desarrollo de las habilidades relacionadas con los sentimientos,emociones</i>	48
<i>Tabla 14</i>	<i>Resultados de la prueba de normalidad</i>	49
<i>Tabla 15</i>	<i>Resultados de la prueba U-Mann Whitney para la hipótesis general de las habilidades sociales</i>	50
<i>Tabla 16</i>	<i>Resultados de la prueba U-Mann Whitney para la hipótesis específica de las habilidades para hacer amigos</i>	52
<i>Tabla 17</i>	<i>Resultados de la prueba U-Mann Whitney para la hipótesis específica de las habilidades conversacionales</i>	54
<i>Tabla 18</i>	<i>Resultados de la prueba U-Mann Whitney para la hipótesis específica de las habilidades relacionados con los sentimientos,emociones</i>	56

Lista de figuras

		Pág.
<i>Figura 01</i>	<i>Distribución para comparar porcentual entre el pre test y pos test en el desarrollo de las habilidades sociales</i>	44
<i>Figura 02</i>	<i>Distribución para comparar porcentual entre el pre test y pos test en el desarrollo de las habilidades para ahcer amigos</i>	46
<i>Figura 03</i>	<i>Distribución para comparar porcentual entre el pre test y pos test en el desarrollo de las habilidades conversacionales</i>	47
<i>Figura 04</i>	<i>Distribución para comparar porcentual entre el pre test y pos test en el desarrollo de las habilidades relacionadas con los sentimientos,emociones</i>	48
<i>Figura 05</i>	<i>Diagrama de cajas y bigotes para comparar porcentual entre el pre test y pos test en el desarrollo de las habilidades sociales</i>	51
<i>Figura 06</i>	<i>Diagrama de cajas y bigotes para comparar porcentual entre el pre test y pos test en el desarrollo de las habilidades para hacer amigos</i>	53
<i>Figura 07</i>	<i>Diagrama de cajas y bigotes para comparar porcentual entre el pre test y pos test en el desarrollo de las habilidades conversacionales</i>	55
<i>Figura 08</i>	<i>Diagrama de cajas y bigotes para comparar porcentual entre el pre test y pos test en el desarrollo de las habilidades relacionadas con los sentimientos,emociones</i>	57

RESUMEN

La presente investigación tuvo como objetivo demostrar la influencia de la aplicación del programa Juego cooperativo en el desarrollo de las habilidades sociales en niños de cinco años de la I.E.I. 377 Divino Niño de Jesús, Los Olivos, 2017, Los Olivos; el enfoque cuantitativo, el nivel explicativo, el diseño experimental con subtipo cuasi experimental y corte transversal; con una población muestra de 58 niños. Para recolección de datos se aplicó la técnica de observación y el instrumento fue una ficha de observación, la validez del instrumento se hizo a través de juicio de expertos con un resultado aplicativo y la confiabilidad se determinó a través del alfa de Cronbach, como alta, se llegó a las siguientes conclusiones: relación a la variable habilidades sociales e1n la medida pre test (experimental) presentó una disminución notable de 100% del total de estudiantes que llegaron a un nivel bajo de 0% del total en este nivel luego de aplicar el programa de juegos cooperativos. De igual modo se diferencia que el 0% llegaba a niveles altos de esta habilidad, por lo contrario en la medida pos test (experimental) se aprecia que el 85.7% del total presentó alto nivel de habilidad social, a través de la prueba U de Mann-Whitney que arrojó un valor $Z_c = -6.547 < -1.96$ esto demostró que el programa Juego cooperativo influye significativamente en el desarrollo de las habilidades sociales en niños de cinco años.

Palabras clave: Juego cooperativo, Habilidades sociales, Habilidades Conversacionales, habilidades para hacer amigos y habilidades relacionadas con los sentimientos, emociones.

ABSTRACT

The objective of the present investigation was to demonstrate the influence of the application of the Cooperative Game program in the development of social skills in children of five years of the I.E.I. 377 Divino Niño de Jesús, Los Olivos, 2017, Los Olivos; the quantitative approach, the explanatory level, the experimental design with quasi-experimental subtype and cross-section; with a sample population of 58 children. For data collection the observation technique was applied and the instrument was an observation card, the validity of the instrument was made through expert judgment with an application result and the reliability was determined through Cronbach's alpha, as high, the following conclusions were reached: relation to the social skills variable in the pre-test (experimental) measure showed a notable decrease of 100% of the total number of students who reached a low level of 0% of the total at this level after applying the program of cooperative games. In the same way it differs that 0% reached high levels of this ability, on the other hand in the post test (experimental) it is appreciated that 85.7% of the total presented a high level of social ability, through of the Mann-Whitney U test that gave a Zc value = -6.547 < -1.96 this showed that the cooperative play program significantly influences the development of social skills in children. five years.

Keywords: Cooperative play, Social skills, Conversational skills, skills to make friends and skills related to feelings, emotions.

INTRODUCCIÓN

Rivera (2008) las habilidades sociales se adquieren mediante una combinación del proceso de desarrollo y del aprendizaje. Ningún niño y niña nace simpático, tímido o socialmente hábil; a lo largo de la vida se va aprendiendo a ser de un modo determinado, de forma que las respuestas que emite el niño o la niña en una situación interpersonal dependen de lo aprendido en sus interacciones anteriores con el medio social (p.7).

Fernández (2004) sostuvo que [...] los juego cooperativo se caracterizan porque todos los alumnos participan para lograr una meta común: el interés está en participar y no en ganar o perder. Por otro lado, las reglas en este tipo de juegos son flexibles [...] (p.316) , creando un ambiente afectivo, el cual permite que cada niño sienta el placer y gozo, y sobre todo aprender hábitos de convivencia y cooperación social a través de estas actividades lúdicas, y de esta manera obtener resultados muy positivos y eficientes.

El programa de juego cooperativo como actividad lúdica propuso la articulación con las áreas curriculares específicamente en el área de personal social y comunicación que fortalecerá las habilidades sociales en los niños desarrollando autonomía, socialización, afianzar su personalidad, expresar sus opiniones y a tener un buen manejo emocional para un mejor desenvolvimiento dentro de una convivencia democrática.

Camacho (2012) realizó la investigación titulada *Los juegos cooperativos como promotor de habilidades sociales en los niños de 5 años*, de la Pontificia Universidad Católica del Perú de San Miguel, Lima, tuvo como objetivo vincular el juego cooperativo con el desarrollo de las habilidades sociales necesarias para la edad de 5 años, trabajó en su investigación con el diseño Cuasi experimental y la muestra estaba compuesta por 16 niñas de 5 años de edad de una institución educativa privada de Lima, a fin de obtener los datos necesarios para la investigación se aplicó la técnica de la lista de cotejo, se obtuvo como resultado que el grupo de niñas de 5 años que la habilidad de

escuchar tienen un mayor alcance en el grupo ya que en los indicadores como:

a) Escucha con atención las reglas del juego, obteniendo un 94 % frente a un 6 % que no lo logra; b) Presenta una posición de escucha, en donde se presenta un 88 % que sí lo logra, pero en el tercer indicador c) Conversa con su compañera cuando se exponen las reglas del juego, se refleja mayor dificultad obteniendo que únicamente el 69 % de las alumnas realiza esta actividad. En la habilidad, pedir ayuda, se obtiene como resultados una deficiencia en el indicador, obteniendo como resultado un 56 % de las alumnas las cuales no piden ayuda solo el 44 % de alumnas que si lo logra. En esta habilidad se puede observar que, en el indicador de “Expresar los sentimientos”, el grupo evaluado presenta un 81 % participan emocionalmente ante las acciones de sus compañeras expresando alegría, fastidio, etc. y en conclusión el juego cooperativo brinda espacios a las alumnas para poner en práctica sus habilidades sociales, destrezas de organización y mejora los niveles de comunicación entre los participantes y las habilidades relacionadas a los sentimientos entre los participantes el incremento de estas ha sido de manera significativa en el grupo, después de haber sido aplicado el programa de juegos

Rodríguez (2015) realizó la investigación titulada *Taller “Mi mundo feliz” de teatro para desarrollar las habilidades sociales de los niños y niñas de cinco años de la institución educativa particular “mi casita”*, de la universidad César vallejo, Trujillo, tuvo como objetivo determinar que el taller “MI MUNDO FELIZ” de teatro para desarrollar las habilidades sociales de los niños y niñas de cinco años , trabajó en su investigación con el diseño experimental, del tipo cuasi experimental y la muestra estaba compuesta por 20 niñas de 5 años de edad, a fin de obtener los datos necesarios para la investigación se diseñaron dos instrumentos de recolección de datos la guía de observación y utilizado durante todo el proceso de observación participante, se obtuvo como resultado que el grupo de niñas de 5 años que la habilidad básicas de interacción social, el 75 % está en el nivel regular y el 15 % en bueno; en habilidades para hacer amigos y amigas, el 60 % se ubica en el nivel regular y el 30 % en bueno y en habilidades relacionadas con el sentimientos, emociones y opiniones, el 65 % logró el nivel regular y el 20 % deficiente, y en conclusión se identificó el nivel

de las habilidades sociales de los niños y niñas de cinco años antes de la aplicación del taller los cuales el 60 % se ubica en el nivel regular eso significa que identifican las habilidades básicas de interacción y habilidades para hacer amigos y amigas, el 30 % se ubica en el nivel bueno ya que los niños y niñas tiene el conocimiento y ponen en práctica las habilidades sociales y el 10 % en deficiente.

Chipana (2013) realizó la investigación titulada *Efecto del programa de juegos de habilidades sociales en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 674 – Villa María del Triunfo – 2013* de la universidad César Vallejo, Lima, Tuvo como objetivo evaluar el efecto del programa de juegos cooperativos en el desarrollo de habilidades sociales en niños de 4 años, con la finalidad de promover un clima adecuado en el aula asegurando la participación de los niños y niñas en las actividades programadas, trabajó en su investigación con el diseño es cuasi-experimental. La muestra fue seleccionada por equivalencia inicial donde implica que los grupos son similares entre si al momento de iniciarse el experimento, conformada por 50 niños y niñas del aula de 4 años. Se comprueba la hipótesis general los cambios observados en el grupo experimental y no en el grupo control, es decir, el programa mejoró significativamente las habilidades sociales del grupo control y el grupo experimental después de aplicar el programa, y en conclusión que existen diferencias altamente significativas en el desarrollo de habilidades sociales debido a que se le administró el programa. Esto es explicable debido a que los juegos cooperativos son actividades en las que participan todos predominando dos objetivos colectivos, sobre las metas individuales, las personas juegan para superar tareas u obstáculos y no para superar a los otros.

Gutiérrez (2008) realizó la investigación titulada *Estrategias para mejorar las habilidades sociales en niños y niñas de 5 años del parvulario del colegio Montessori British School* de la Universidad de la Sabana, Bogotá, tuvo como objetivo el desarrollo de estrategias para mejorar las habilidades sociales en los niños y niñas de 5 años, trabajó en su investigación con el diseño cuasi experimental. La población fue 30 niños y la muestra fueron 12 niños y niñas de

5 años. Para la realización del trabajo se diseñaron dos instrumentos de recolección de datos, una lista de chequeo con la cual se identificaron aspectos a tener en cuenta en las conductas sociales que se buscaban fortalecer; y el diario de campo, utilizado durante todo el proceso de observación participante, y en conclusión las estrategias utilizadas como escuchar, seguir instrucciones, expresar sentimientos y saludar son herramientas efectivas en la solución del problema planteado para el desarrollo de habilidades sociales en niños de parvulario Pombo, ya que estas habilidades sociales permiten que los estudiantes interactúen de una forma más adecuada con las personas que les rodean y desarrollen una mejor autoestima se mejoró la interacción entre los compañeros en el aula a través de la práctica de estas habilidades,

Llanos (2006) realizó la investigación titulada *Efectos de un programa de enseñanza en habilidades sociales* de la Universidad de Granada, España. Incrementar las habilidades sociales y mejorar las relaciones sociales con sus amigos y familia de los niños y niñas, trabajó en su investigación con el diseño cuasi experimental que se llevó a cabo en el colegio Eagle's, tomando como muestra a 138 alumnos, 73 de los cuales son niñas que hacen el 53% de la población, 65 que corresponden a los niños que constituyen al 47%, los instrumentos utilizados fueron BAS-1 y BAS-2, batería de socialización para profesores BAS-1 y padres BAS-2 de Moreno y Martorell. Los resultados fueron, una de las variables estudiadas fue el status social de los niños, este se evaluó a través de un test sociométrico que se aplicó a los 138 estudiantes, los resultados muestran un 52,9% de los alumnos aceptados por los compañeros, un 21% rechazado y por ultimo un 26,1% de indiferentes. La socialización fue evaluada a través de las pruebas BAS-1 Y BAS-2, los resultados presentan una medidas que oscilan entre 36,13 (desviación típica 5,45) para la subescala de liderazgo y 5,51 (desviación típica de 3,38) para la subescala de ansiedad y timidez, y en conclusión los resultados fueron alentadores; puesto que nuevamente se observa los beneficios del programa de enseñanza en las habilidades sociales, además el programa ayuda a incrementar los aspectos positivos.

Montes de Oca y Vega (2009) realizó la investigación titulada *Habilidades Sociales en Preescolares Tímidos* de la universidad Autónoma, México, tuvo como objetivo general promover las habilidades sociales en niños tímidos. El tipo de investigación fue una aplicativa experimental, del tipo cuasi experimental; la muestra estuvo integrada por 6 grupos de niños en edad preescolar 1-A, 1-B, 1-C, 1-B, 2-B, 3-C con un rango de 3 a 5 años, el instrumentos utilizado fue el test de nominaciones socio métricas directas (Mc Candless y Marshall). Los resultados fueron que los niños lograron interactuar adecuadamente con los otros y cuando se presentaron algunos conflictos buscaron la solución por sí mismo. En conclusión se considera muy importante tener habilidades sociales adecuadas desde los primeros años para que les ayude a tener un desarrollo integral y relaciones exitosas en todos los ámbitos (familiar, escolar y personal) a lo largo de la vida. Se ha logrado que los niños y niñas mejoren su socialización y convivencia escolar evitando la timidez en sus relaciones interpersonales logrando obtener en sus respectivas dimensiones así como ayudar, prestar o recibir objetos, esperar su turno, pedir por favor, dar gracias y cooperar.

La presente investigación tuvo como finalidad demostrar la influencia de la aplicación del programa Juego cooperativo en el desarrollo de las habilidades sociales en niños de cinco años de la I.E.I. 377 Divino Niño de Jesús, Los Olivos, 2017.

El propósito de la investigación es potenciar en los niños y niñas habilidades sociales a través de las actividades lúdicas de juego cooperativo como propuesta innovadora que se articule con las áreas curriculares de una manera integral garantizando el desarrollo habilidades y capacidades que le permita desenvolverse en su entorno social.

El presente estudio pone en manifiesto diferentes informaciones teóricas centrándose en el juego cooperativo y las habilidades sociales, que permitió aportar al campo educativo específicamente al distrito de Los Olivos. Desde lo práctico la aplicación del programa juego cooperativo como estrategia didáctica

pedagógica innovadora, fomenta y promueve el desarrollo de estas habilidades propiciando que a los docentes les sirva para mejorar su práctica pedagógica y a la vez resulte divertido, dinámico y beneficioso para el desarrollo de las relaciones interpersonales de los niños.

De los resultados de la investigación permitirá dar las orientaciones o sugerencias a los docentes y de los vacíos para futuras investigaciones, sobre todo el instrumento elaborado por la investigadora servirá como herramienta de diagnóstico y evaluación de proceso para detectar dificultades o problemas para mejorar las habilidades sociales en los niños, capaces de desarrollar estas habilidades en iniciar, mantener y finalizar conversaciones adecuadamente, expresar sus propios sentimientos, opiniones y de otros; y además que aprenda la importancia de trabajar en equipo, desenvolviéndose e integrándose con facilidad con otros niños, lo cual, será una herramienta esencial relacionarse satisfactoriamente en la sociedad.

Además, en la presente trabajo de la investigación propuso actividades didácticas innovadoras que brindaron aspectos positivos en los niños y afianzaron su personalidad y autonomía esencial para su convivencia social con las demás personas, y será útil para los docentes del nivel inicial, ya que los juegos cooperativos proporcionan las pautas necesarias para promover las habilidades sociales en los niños a temprana edad.

Vygotsky (como se citó en Morrison, 2005, p.99) se planteó que:

“[...] Vygotsky creyó que los niños buscan a los adultos para que la interacción social comience en el nacimiento; el desarrollo ocurre a través de estas interacciones”.

Dicho de otro modo, el desarrollo social se lleva a cabo gracias a la experiencia y el aprendizaje continuo que realiza el infante durante su vida. La comunicación empleada y patrones de comportamiento observados durante el juego por sus compañeros, ya sean mayores o de su edad, van reforzando sus

conocimientos y modelando su personalidad; mientras más profundas y de buena calidad sean dichas experiencias el resultado de este desarrollo, en el infante, será más enriquecedor.

Habilidades

Por otro lado, la habilidad se puede definir como la capacidad que dirige la acción y voluntad del individuo para realizar un oficio y trabajo de manera satisfactoria y eficiente.

Habilidades sociales

Según Monjas (como se citó en Ocaña y Martín, 2011, p.189) señaló que:

“Las habilidades de interacción social o habilidades sociales como las conductas necesarias para interactuar y relacionarse con los iguales y con los adultos de forma efectiva y mutuamente satisfactoria”.

De acuerdo a lo indicado por Monjas se señala que las habilidades de interacción o sociales. Nos ayuda a relacionarse con respeto y de manera oportuna según el ambiente que nos rodea y sin presentar inconveniente al interactuar con sus pares y adultos en general.

Para Rivera (2008) explicó que:

[...] Estas habilidades sociales se adquieren mediante una combinación del proceso de desarrollo y del aprendizaje. Ningún niño y niña nace simpático, tímido o socialmente hábil; a lo largo de la vida se va aprendiendo a ser de un modo determinado, de forma que las respuestas que emite el niño o la niña en una situación interpersonal dependen de lo aprendido en sus interacciones anteriores con el medio social (p.7).

Podemos decir que el autor considera que las habilidades sociales no nacen de forma innata, sino que se van aprendiendo a lo largo de los procesos de

desarrollo y aprendizajes que se dan en los niños durante su infancia estas van modelándose en ellos y dotándoles de características particulares en su forma de responder ante determinadas situaciones con otras personas, influenciadas en las vivencias sociales que haya experimentado en su crecimiento.

Áreas de las habilidades sociales

Habilidades para hacer amigos

Desde la perspectiva de Rivera (2008), mencionó que:

“En esta área abordaremos las habilidades que son cruciales para el inicio, desarrollo y mantenimiento de interacciones positivas y mutuamente satisfactorias con los iguales” (p.10).

Podríamos resumir a continuación, que el autor considera que las habilidades amicales (capaces de afianzar vínculos de amistad entre sus pares u otros miembros), tienen como objetivo en común la búsqueda de una comunicación comprensible y satisfactoria para todos los involucrados, garantizando el enriquecimiento e intercambio de información nueva relacionada.

Habilidades conversacionales

Asimismo, Rivera (2008), señaló que:

[...] es imprescindible que el niño se comunique adecuadamente con los otros, y que conversen con los demás. Por medio de la expresión verbal alabamos a los otros, expresamos nuestros sentimientos, negociamos en un conflicto. Además, en la infancia la conversación no es sólo un medio esencial de participación sino también de aprendizaje (p.11).

Según el presente contexto, el autor sostiene que las habilidades conversacionales cumplen un rol no solo comunicativo sino también de

aprendizajes, pues mediante ellas el niño exteriorizará sus sentimientos, puntos de vista, etc. a las personas de su entorno, Lo cual garantizará una comunicación fluida, efectiva y óptima con sus pares y adultos de su medio.

Habilidades relacionadas con los sentimientos, emociones

Por último, para Rivera (2008), explicó que:

esta área puede llamarse también de autoexpresión, autoafirmación o asertividad, ya que se trabajan contenidos que tradicionalmente se han incluido en el concepto de asertividad. La meta es que los niños aprendan modos socialmente aceptables de expresar sus emociones y de recibir las emociones de los otros (pp.11-12).

Podemos concluir que el autor considera que dichas habilidades vinculadas a los sentimientos, opiniones y emociones importantes en el desarrollo e interacción del niño con su entorno social; pues en este proceso aprenderá no sólo a interactuar de manera adecuada con sus semejantes sino también a poder expresar y defender sus puntos de vista de manera concisa y aceptar las opiniones de los demás de forma oportuna.

Características de las habilidades sociales

Por otra parte, las características sociales son comportamientos que se obtienen al relacionarse con otros individuos en un entorno y contexto determinado. El cual, ayudará al desarrollo y aprendizaje del infante. Estas habilidades poseen diversos componentes, tales como: Motores (relacionados al área verbal), emocionales y afectivos (relacionados a estados afectivos) y Cognitivos (relacionados al autolenguaje y percepciones sociales).

Importancia de las habilidades sociales

Por otro lado para Jiménez et al. (2013) señaló en cuanto a la importancia:

[...] expresar los propios sentimientos, deseos y opiniones sin amenazar o castigo a los demás.

Defender los propios derechos, respetar los derechos y necesidades de los demás.

Tener un buen concepto de sí mismo.

Ser educado(a) y respetuoso(a) con los demás (p.33).

En este contexto, para el entrenamiento en habilidades sociales, se deben potenciar las capacidades de expresar los tres puntos de vistas personales y afectivas, tener una percepción positiva de nuestra imagen personal, respetar y defender los derechos y necesidades propias y ajenas, así como las opiniones de los demás.

Función de las habilidades sociales

Para Gil y León (como se citó en Castro, 2015, párr.6) refirió que:

Las habilidades sociales nos ayudaran a mejorar las funciones de relacionarse con otras personas de un determinado contexto de manera adecuada, ayudar a modelar y reducir situaciones de ansiedad o estrés antes en ciertas circunstancias y potenciar la mejora de autoestima y autoconcepto en el infante para lograr buenas relaciones interpersonales.

Según el estudio de Brown (como se citó en Tamara, 2012, p.24) planteó que:

“[...] estos se presentan como una posibilidad diferente, dándonos la posibilidad de sentir ,felicidad, alegría y placer, sin tener que “aplastar” al otro [...]”.

Asimismo, Brown sostiene que dichos juegos deben ser vistos como actividades recreativas motivadoras, en las cuales el niño experimente mayor

gozo por el hecho de realizarlas ensimismas y participar que por la espera de un resultado satisfactorio (gane en el juego) o de frustración (pérdida en el juego). Lo importante y enriquecedor es el hecho de participar en ellos, los resultados finales no deben ser la prioridad.

Juego cooperativo

Por otra parte, según el estudio de Fernández et al. (2004) planteó que:

[...] Los juegos cooperativos se caracterizan porque todos los alumnos participan para lograr una meta común: el interés está en participar y no en ganar o perder. Por otro lado, las reglas en este tipo de juegos son flexibles [...] (p.316).

De acuerdo con el autor se considera a los juegos cooperativos es como un medio para desarrollar la capacidad lúdica y solidaria en el niño. Pues no solo se relacionarán con sus congéneres para buscar divertirse o ganar; sino que aprenderán la importancia de la participación con fines de diversión y conectarse a una meta en común con el grupo. Dejando de lado la competitividad insalubre y falta de compañerismo en el desarrollo de estos juegos.

Tipos de juego cooperativos

Mientras tanto Fernández et al. (2004) el juego de comunicación explicó que:

[...] este tipo de juego tiene como objetivo estimular la comunicación bidireccional, en la que tengan cabida las expresiones de todos los integrantes del grupo, al mismo tiempo favorece la escucha activa. Otra de sus metas es estimular la comunicación no verbal [...] (p.317).

En otras palabras, los juegos de comunicación estimulan también la comunicación no verbal en los niños, quienes aprenden a valerse de medios

gestuales, mímicas, etc. para expresar sus ideas y emociones. Como también la escucha activa con sus pares y adultos, aprendiendo a expresa sus opiniones de manera adecuada.

Y, asimismo, Fernández et al. (2004) el juego de resolución de conflictos señaló que:

“[...] Son juegos en los que se plantean situaciones conflictivas. El objetivo es que el grupo aprenda a afrontar los conflictos de forma creativa [...]” (p.317).

Por consiguiente, los juegos de resolución de conflictos ayudan a que el niño aprenda a resolver situaciones conflictivas y saber actuar frente a ellas de manera ingeniosa.

Por último, para Fernández et al. (2004) el juego de distensión sostuvo que:

“[...] estos juegos sirven para liberar energía, hacer reír, estimular el movimiento, etc [...]” (p.318).

Podemos concluir, el juego de distensión estimula a través de movimiento corporal el saber interactuar en situaciones monótonas o conflictivas estimulando al niño.

Características del juego cooperativo

Por otro lado, Rojas (2009) intentó:

establecer unas características generales que definan a los juegos y por ende a los cooperativo, podemos decir que son actividades placenteras en la que se disfruta del juego de una forma lúdica, recreativa y buscando el placer por jugar, que son manifestaciones libres y voluntarias [...], son participativas y en las que todos los participantes tiene clara una cosa y es que

todos los implicados tiene que intervenir en las acciones, nadie es el mejor, todos ,el grupo es el importante, otro rasgo importante es que son comunicativos, se necesita la participación del lenguaje en la resolución de conflictos o de ideas, lo que conlleva un importante incrementos en las habilidades sociales de interrelación entre ellos (p.27).

De acuerdo con esta teoría se le adjuntaron al juego ciertas características propias de su naturaleza, siendo las más resaltantes el que son placenteras porque el hecho de realizarlas conlleva a un disfrute y gozo personal manifestado en diversos umbrales propios de cada individuo; asimismo al ser participativas abarca el trabajo cooperativo o grupal, que se logra con la intervención activa de todos sus miembros (sin menospreciar a nadie) en busca de un logro común; y por último , al ser comunicativas comprende el intercambio de información para que sea fluido y preciso y que sus miembros puedan exteriorizar sus ideas, pensamientos ,etc. a través de este medio .

Importancia del juego cooperativo

Asimismo, podemos apreciar que Pérez en sus estudios consideró que (como se citó en Herrador, 2012, p.14):

[...] estos juegos promueven la sensibilización, cooperación, comunicación y solidaridad. Facilita el encuentro con los otros y el acercamiento a la naturaleza. Buscan la participación de todos, predominando los objetivos colectivos sobre las metas individuales, Las personas juegan con otros y no con contra los otros; juegan para superar desafíos u obstáculos y no para superar a los otros.

Basados en este contexto, podemos concluir que se debe crear un clima de comunicación, consideración y de trabajo en equipo permitiendo la interacción entre los miembros que la conforman, para la búsqueda de un bien común, así como también la interacción con su entorno natural. Considerando que en todo

este proceso debe de priorizar la equidad; y la actividad lúdica debe ser vista en sus esencias mismas y no buscar desarrollar competencias segregantes o individualismos.

Función del juego cooperativo

Por su parte para Omeñaca et al. (2001) sostuvo que:

los juegos cooperativos permiten satisfacer este incipiente deseo de pertenencia al grupo de iguales y desarrollo de relaciones amistosas. Proponer la colaboración entre los niños de para a la consecución de logros comunes en un lugar de situarlos ante situaciones competitivas, en las que la satisfacción propia va unida a la frustración de los deseos de victoria del otro o de los otros, permite crear un ambiente adecuado para valorar a los demás y sentirse valorado por ellos, para establecer relaciones sociales constructivas con iguales y para vivir la satisfacción que proporciona la pertenencia a un grupo (p.142).

En este sentido podemos considerar que dichos juegos afianzan el deseo de pertenencia a un determinado grupo basado en amistades cordiales y agradables. Sin restarle importancia al desarrollo de logros comunes en un clima ecuánime y en donde todos se sientan valorados por sus aportes y participación sin generar sentimiento de decepción por fracasos obtenidos.

El rol del Educador (a) en el juego cooperativo

Por último, es conveniente anotar que para Fusté et al. (2007) señaló que:

el juego cooperativo favorece la educación moral, que no se consigue a partir del discurso repetitivo del adulto sobre cómo debe actuar un niño sino a partir de las vivencias de estos con los miembros de la comunidad. El rol educador o educadora antes estas actividades es clave, porque serán su actitud, sus palabras,

su forma de organizar el juego los que determinarán que los valores que se vivan sean positivos, y no negativos para el desarrollo del niño. Cuando la persona adulta decide priorizar este tipo de actividades cooperativas en su programación frente a otras posibilidades, se activa una nueva cadena de estrategias que posibilitará el desarrollo de “ser persona” y el de “aprender a convivir” en la escuela (p.159).

De acuerdo con el autor, el educador o educadora tiene un papel importante al realizar esta actividad modeladora de la formación moral del niño porque se podrán señalar y determinar el uso de valores positivos, beneficiable para el correcto desarrollo del infante.

Montañés (2003) refirió que: Un aspecto muy importante de la socialización es la adquisición de reglas y normas. Proceso que pasa por diferentes etapas: A partir de los 3 años el niño comienza a tomar conciencia de la existencia de reglas que le indican cómo debe comportarse en las distintas situaciones sociales. Son reglas que establecen y controlan los adultos y los niños obedecen a partir de una interpretación literal de las mismas. Las conductas castigadas las entienden como malas y las recompensas como buenas. A esta forma de interpretar las normas se le llama moral pre convencional o heterónoma (p.33).

En este contexto el desarrollo social es como una pieza fundamental no sólo en el proceso de aprendizaje para la convivencia, interacción cooperativa, sociabilización, etc.; sino también para garantizar la formación de un ser humano capaz de actuar de acuerdo a patrones de valores establecidos por la sociedad, discerniendo entre lo bueno y lo malo. Además de ir formándose en él, una imagen acerca de los distintos valores y normas de conducta establecidos que se rigen a su alrededor y que deben ser respetados, comprendidos y cumplidos por el mismo.

En la investigación Choque y Lorenzo (2009) que realizó [...] donde se presentó que en el Perú el 31,3 % de escolares presentaron serias deficiencias en sus habilidades sociales [...]” (p.174).

El juego tiene como consecuencia no sólo la recreación del niño sino un factor que ayuda al niño en su proceso de socializar con el medio que lo rodea; ya que, a través de éste, adquiera la capacidad de poder desenvolverse y trabajar en equipo en busca de un bienestar común.

Asimismo, esto también le ayudará a tener un mejor manejo emocional y saber cómo afrontar las situaciones de frustración y competitividad, que se presentarán a lo largo de su vida, tanto en el aspecto individual como social.

En la institución educativa Los Olivos, se observó que la docente no siempre aplica el juego cooperativo como parte de una sesión de clases; observando a niños con agresividad al jugar, no suelen agradecer ni pedir por favor, prefieren jugar solos y no compartir los materiales, tímidos con dificultad en desenvolverse e interactuar con sus compañeros, trabajar en equipo y en no poder controlar sus emociones; debido a la falta de estrategias didácticas de incluir el juego en el desarrollo de sus prácticas pedagógicas.

Del mismo modo Tabernero (como se citó en Rojas, 2009, p.25), definió “el juego cooperativo como aquella actividad lúdica en la que la cooperación es la única forma de interrelación de sus participantes y en la que intentan alcanzar un objetivo común mediante la acción coordinada de todos, sin que nadie quede discriminando, eliminado o derrotado”.

Manifestó que, el juego cooperativo es como una actividad que tiene como objetivo principal lograr una meta o propósito en común entre sus participantes e implica a su vez, no sólo la interrelación de dichos miembros sino también que estos se sientan incluidos o parte de un grupo sin crear sentimientos de exclusión o fracaso ante los resultados obtenidos.

Es por ello, que el presente trabajo de investigación propuso actividades didácticas innovadoras y creativas buscando potencializar las habilidades sociales como parte de su desarrollo de su vida escolar; garantizando que puedan fácilmente interactuar y aprender a participar de actividades dinámicas competitivas de manera saludable, siendo tolerantes a la frustración en

situaciones adversas; logrando así el autocontrol necesario para una adecuada madurez emocional.

Problema de investigación

Problema general

¿En qué medida la aplicación del programa Juego cooperativo influye en el desarrollo de las habilidades sociales en niños de cinco años de la I.E.I. 377 Divino Niño de Jesús, Los Olivos, 2017?

Problemas específicos

¿En qué medida la aplicación del programa Juego cooperativo influye en el desarrollo de las habilidades para hacer amigos en niños de cinco años de la I.E.I. 377 Divino Niño de Jesús, Los Olivos, 2017?

¿En qué medida la aplicación del programa Juego cooperativo influye en el desarrollo de las habilidades conversacionales en niños de cinco años de la I.E.I. 377 Divino Niño de Jesús, Los Olivos, 2017?

¿En qué medida la aplicación del programa Juego cooperativo influye en el desarrollo de las habilidades relacionadas con los sentimientos, emociones en niños de cinco años de la I.E.I. 377 Divino Niño de Jesús, Los Olivos, 2017?

Objetivos

Objetivo general

Demostrar la influencia de la aplicación del programa Juego cooperativo en el desarrollo de las habilidades sociales en niños de cinco años de la I.E.I. 377 Divino Niño de Jesús, Los Olivos, 2017.

Objetivo específicos

Demostrar la influencia de la aplicación del programa Juego cooperativo en el desarrollo de las habilidades para hacer amigos en niños de cinco años de la I.E.I. 377 Divino Niño de Jesús, Los Olivos, 2017.

Demostrar la influencia de la aplicación del programa Juego cooperativo en el desarrollo de las habilidades conversacionales en niños de cinco años de la I.E.I. 377 Divino Niño de Jesús, Los Olivos, 2017.

Demostrar la influencia de la aplicación del programa Juego cooperativo en el desarrollo de las habilidades relacionadas con los sentimientos, emociones en niños de cinco años de la I.E.I. 377 Divino Niño de Jesús, Los Olivos, 2017.

Hipótesis

Hipótesis general

HI: La aplicación del programa Juego cooperativo influye significativamente en el desarrollo de las habilidades sociales en niños de cinco años de la I.E.I. 377 Divino Niño de Jesús, Los Olivos, 2017.

H0: La aplicación del programa Juego cooperativo no influye significativamente en el desarrollo de las habilidades sociales en niños de cinco años de la I.E.I. 377 Divino Niño de Jesús, Los Olivos, 2017..

Hipótesis específicos

HI: La aplicación del programa Juego cooperativo influye significativamente en el desarrollo de las habilidades para hacer amigos en niños de cinco años de la I.E.I. 377 Divino Niño de Jesús, Los Olivos, 2017.

H0: La aplicación del programa Juego cooperativo no influye significativamente en el desarrollo de las habilidades para hacer amigos en niños de cinco años de la I.E.I. 377 Divino Niño de Jesús, Los Olivos, 2017.

HI: La aplicación del programa Juego cooperativo influye significativamente en el desarrollo de las habilidades conversacionales en niños de cinco años de la I.E.I. 377 Divino Niño de Jesús, Los Olivos, 2017.

H0: La aplicación del programa Juego cooperativo no influye significativamente en el desarrollo de las habilidades conversacionales en niños de cinco años de la I.E.I. 377 Divino Niño de Jesús, Los Olivos, 2017.

HI: La aplicación del programa Juego cooperativo influye significativamente en el desarrollo de las habilidades relacionadas con los sentimientos, emociones en niños de cinco años de la I.E.I. 377 Divino Niño de Jesús, Los Olivos, 2017.

H0: La aplicación del programa Juego cooperativo no influye significativamente en el desarrollo de las habilidades relacionadas con los sentimientos, emociones en niños de cinco años de la I.E.I. 377 Divino Niño de Jesús, Los Olivos, 2017.

MÉTODO

Hernández et al. (2014) señaló que la investigación cuantitativa:

“Utiliza la recolección de datos para probar hipótesis con base en la medición numérica y el análisis estadístico, con el fin establecer pautas de comportamiento y probar teorías” (p.4).

En este contexto, el autor menciona que la investigación cuantitativa nos ayuda a poner en práctica las teorías de comportamiento y las pautas que la comprenden todo ello, gracias a la compilación de información utilizada en la correlación de hipótesis basadas en la medición numérica y análisis estadístico.

Rojas (1988) sostuvo que la investigación aplicada:

“Es el proceso de conocimiento en el que el interés primordial radica en buscar información fundamentalmente empírica sobre problemas que surgen en el ámbito institucional a fin de plantear alternativas de solución [...]” (p.156).

De acuerdo a lo citado la investigación aplicada está enmarcada en busca de conocimientos científicos obtenidos en las investigaciones en la práctica en el problema que surgen en el ámbito de la realidad social para planificar alternativas de solución.

La investigación es de tipo aplicada porque tuvo como propósito resolver el problema en el aula de niños de cinco años de la I.E.I. 377 Divino Niño de Jesús, Los Olivos, brindando un aporte para mejorar las habilidades sociales mediante el empleo de los juegos cooperativos.

García (2006) mencionó que la investigación explicativa:

“[...] se encarga de buscar el porqué de los hechos mediante el establecimiento de la relaciones causa- efecto [...]” (p.32).

De acuerdo con García, la investigación científica es explicativa porque ayudó a explicar las causas y los efectos que cometemos al momento de interactuar, apoyados en dicha relación, es decir explicar la conducta de la (VI) “Juego cooperativo”, sobre la (VD) “habilidades sociales”.

Cegarra (2011) sostuvo que el método hipotético deductivo:

“[...] consiste en emitir hipótesis acerca de las posibles soluciones al problema planteado y en comprobar con los datos disponibles si estos están de acuerdo con aquellas. [...]” (p. 82).

En este contexto, el método hipotético deductivo comprende la elaboración de hipótesis basadas en probables soluciones de problemas que nos presentan en un contexto determinado, los cuales deben corroborarse con la información brindada para verificarse y dar una solución correcta.

Arias (2012) señaló que:

“La investigación experimental “es un proceso que consiste en someter a un objeto o grupo de individuos a determinadas condiciones estímulos o tratamiento (variable independiente), para observar los efectos o reacciones que se producen (variable dependiente)” (p.34).

Por lo tanto, el presente trabajo de investigación es un diseño experimental con subtipo cuasi experimental, porque la investigación comprende la evaluación repetitiva del grupo para observar las diferencias que presenta antes y después del tratamiento respectivo.

Es por ello este es el diseño más adecuado para nuestra investigación para observar los cambios de la variable independiente “juego cooperativo” sobre la variable dependiente “habilidades sociales”.

En el siguiente cuadro se detalla la información:

Tabla 1
Diagrama de un diseño cuasi experimental

Grupos	Pre - test	Tratamiento	Post test
GE	O1.....	X.....	O2
GC	O1.....		O2

Fuente:Elaborado por la investigadora

Dónde:

GE: Grupo experimental (Niños de 5 años del aula Rosada)

GC: Grupo de control (Niños de 5 años del aula Celeste)

X: Aplicación del tratamiento (Juego cooperativo)

O1: Medición inicial (Pre Test)

O2: Medición final (Post Test)

Hernández et al. (2014) señaló que la investigación transversal:

“recolectan datos en solo momento, en un tiempo único. Su propósito es describir variables y analizar su incidencia e interrelación en un momento dado” (p.154).

Dicho de otro modo, la investigación transversal facilita la compilación de información en un minuto determinado único. Cuya finalidad comprende la descripción de variables y analizar las incidencias de ocurrencias de estas, al relacionarse en un momento determinado

Variables, operacionalización

Variable independiente: Juego cooperativo

Según el estudio de Fernández et al. (2004) se planteó que:

[...] Los juegos cooperativos se caracterizan porque todos los alumnos participan para lograr una meta común: el interés está en participar y no en

ganar o perder. Por otro lado, las reglas en este tipo de juegos son flexibles [...] (p.316).

Variable dependiente: Habilidades sociales

Para Rivera (2008) explicó que: [...] Estas habilidades sociales se adquieren mediante una combinación del proceso de desarrollo y del aprendizaje. Ningún niño y niña nace simpático, tímido o socialmente hábil; a lo largo de la vida se va aprendiendo a ser de un modo determinado, de forma que las respuestas que emite el niño o la niña en una situación interpersonal dependen de lo aprendido en sus interacciones anteriores con el medio social (p.7).

Operacionalización de las variables

Tabla 2
Variable Independiente: Juego cooperativo

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Sesiones
Juego Cooperativo	Fernández et al. (2004) se planteó que: [...] Los juegos cooperativos se caracterizan porque todos los alumnos participan para lograr una meta común: el interés está en participar y no en ganar o perder. Por otro lado, las reglas en este tipo de juegos son flexibles [...] (p.316).	Los juegos cooperativos es como un medio para relacionarnos con sus congéneres no solo es para buscar divertirse o ganar; sino que aprenderán la importancia de la participación con fines de diversión y conectarse a una meta en común con el grupo,dejando de lado la competitividad.En las cuales se clasifican por tres tipos juegos: Juego de distensión, juego de resolución de conflictos y juego de Comunicación.	Juego de distensión Juego de resolución de conflictos Juego de Comunicación	Programa

Fuente: Elaborado por la investigadora

Tabla 3

Variable dependiente: *Habilidades sociales*

variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de medición	Nivel o rango	Instrumento
Habilidades sociales	<p>Rivera (2008) explicó que: [...] Estas habilidades sociales no nacen de forma innata sino que se van aprendiendo a lo largo de los procesos de desarrollo y del aprendizaje. Ningún niño y niña nace simpático, tímido o socialmente hábil; a lo largo de la vida se va aprendiendo a ser de un modo determinado, de forma que</p>	<p>Las habilidades sociales no nacen de forma innata sino que se van aprendiendo a lo largo de los procesos de desarrollo y aprendizaje que se dan en los niños durante en las vivencias sociales que haya experimentado en su crecimiento estas van modelán</p>	<p>Habilidades para hacer amigos</p>	Participa en juegos grupales, interactuando con sus compañeros	<p>1,2,3,4,5,6,7,8,9</p>	<p>Valor: Ordinal Inicio=1 Proceso=2 Logro=3</p>	<p>Alto (59-75) Regular (43-58) Baja (25-42)</p>	<p>Técnica: Observación Instrumento: Ficha de Observación (Escala de Likert)</p>
				Disfruta estar con otros niños al participar en la actividad propuesta				
				Disfruta de la participación en juegos grupales				
				Participa en juegos grupales compartiendo los diferentes materiales				
				Participa en juegos grupales con autonomía				
Coopera en actividades compartiendo los materiales								

las respuestas que emite el niño o la niña en una situación interpersonal dependen de lo aprendido en sus interacciones anteriores con el medio social (p.7).	dose en ellos y dotándolos de características particulares en su forma de responder ante determinadas situaciones con otras personas. En las cuales se clasifican por tres áreas de habilidades sociales: Habilidades para hacer amigos, habilidades conversacionales y habilidades relacionadas con los sentimientos, emociones.	Habilidades conversacionales	Inicia y mantiene conversaciones con sus compañeros. Muestra iniciativa al comunicar sus ideas.	Se une a las conversaciones para aportar en torno al tema.	7,8,9 10,1 1,12, 13,1 4,15, 16,1 7,18	Inicio=1 Proceso=2 Logro=3	Alto (59-75) Regular (43-58) Baja (25-42)
		Habilidades relacionadas con los sentimientos, emociones.	Hace uso de la palabra como medio para manifestar una emoción.	Expresar emociones (Enojo, alegría, triste, etc) que siente al participar en la actividad propuesta.	19,2 0,21, 22,2 3,24, 25	Inicio=1 Proceso=2 Logro=3	Alto (59-75) Regular (43-58) Baja (25-42)

Actúa y toma
decisiones
propias con
autonomía la
actividad
propuesta

Demuestra
satisfacción
cuando logra
alcanzar
objetivos
sencillos a
través de
abrazos hacia
sus
compañeros

Defiende sus
derechos
dando a
conocer a los
demás cual es
su opinión

Fuente: Elaborado por la investigadora

Población y muestra

Rodríguez (2005) señaló que la población:

“[...] es el conjunto de mediciones que se pueden efectuar sobre una característica común de un grupo de seres u objetos. [...]” (p.79).

Por consiguiente, la población del presente trabajo de investigación, estuvo constituida por 58 niños de cinco años de las aulas Celeste y Rosada de la I.E.I. 377 Divino Niño de Jesús, ubicado en Los Olivos del turno mañana.

Hernández et al. (2014) mencionó que la muestra:

“[...] es un subgrupo de la población. Digamos que es un subconjunto de elementos que pertenecen a ese conjunto definido en sus características al que llamamos población [...]” (p.175).

En consecuencia, teniendo en cuenta que se trabajó con una muestra no probabilístico, se estudiaron todos los elementos que conformaban la población que estuvo dividida en dos grupos: El grupo control conformada por 30 niños del aula celeste y el grupo experimental conformada por 28 niños del aula Rosada.

En el siguiente cuadro se detalla la información:

Tabla 4
Distribución de la población de niños

I.E	Aula	Grupo	Turno	Niños	Niñas	Total
I.E.I. 377 Divino Niño de Jesús, Los Olivos,2017	Celeste	Control	Mañana	17	13	30
	Rosada	Experimental		14	14	28

Fuente: Distribuciones en base a nómina de matriculados

Unidad de análisis

Hernández et al. (2014) explicó que: “Es el objeto del cual se desea obtener información estadística” (p.174).

De acuerdo con el autor, sostiene que la unidad de análisis nos ayuda en la obtención de datos estadísticos, las cuales son indispensable para las necesidades y /o situaciones en las cuales requieren atención.

Técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad

Técnicas :

Hernández et al. (2014) mencionó que la observación: “Es una técnica de recolección de datos,válido y confiable” (p.252)

La técnica que se seleccionó para el presente trabajo de investigación corresponde al método de observación, porque nos ayudó a obtener datos e información más detallada y concisa sobre las actitudes de la unidad de análisis, es decir, de los niños de 5 años de la institución educativa N°377 Divino niño de Jesús,Los Olivos, además se utilizó como apoyo la ficha de observación para registrar lo observado.

Instrumentos:

Ortiz (2004) señaló que la ficha de observación: “Para registrar los datos con un orden lógico,práctico y concreto” (p.73)

Por consiguiente, se trabajó con la ficha de observación esto nos permitió registrar información precisa de lo observado, además está conformado con un indicador de 25 ítems, considerando en cuenta la escala de Likert cada uno ellos con tres opciones de respuesta.

En la siguiente tabla se detalla la información:

Tabla5

Niveles de la escala de Likert

Escala	
Inicio	1
Proceso	2
Logro	3

Fuente: Elaborado por la investigadora

Tabla 6

Rangos y puntajes

Dimensiones	Rangos de puntaje		
	Alto	Regular	Bajo
Habilidades para hacer amigos	22 - 28	16 - 21	9 - 15
Habilidades conversacionales			
Habilidades relacionadas con los sentimientos, emociones	18 - 23	13 - 17	7 - 12

Fuente: Elaborado por la investigadora

Validez

En este sentido, la validez se refiere al grado en que un instrumento mide realmente la variable que pretende medir (Hernández et al. 2014, p.201). Por lo tanto fue validado los instrumentos para que tengan un nivel alto de aplicabilidad, porque estos serán validados según la opinión de juicio de expertos profesionales centrados a la educación, cuyas apreciaciones fueron esenciales para nuestra investigación.

En la siguiente tabla se detalla la información:

Tabla 7
Validación de juicios de expertos

N°	Expertos	Pertinencia	Relevancia	Claridad	Calificación
01	Dra. Juana Cruz Montero	SI	SI	SI	Aplicable
02	Dra. Silvia Rodríguez Melgar	SI	SI	SI	Aplicable
03	Dra. Ana Correa Colonio	SI	SI	SI	Aplicable

Fuente: Elaborado por la investigadora

Confiabilidad y fiabilidad

La confiabilidad se refiere al grado en que un instrumento produce resultados consistentes y coherentes (Hernández et al. 2014, p.200), fue desarrollado por el coeficiente de Alfa de Cronbach considerando los niveles de resultados que requiere para demostrar la confiabilidad que está dada por los siguientes valores:

Tabla 8
Escala de confiabilidad

	Criterio de valores
No es confiable	-1 a 0
Baja confiabilidad	0.01 a 0.49
Moderada confiabilidad	0.5 a 0.75
Fuerte confiabilidad	0.76 a 0.89
Alta confiabilidad	0.9 a 1

Fuente: Elaborado por la investigadora

Fiabilidad

Kerlinger (como citó Hernández et al. 2014, p.44) señaló: “Grado en que un instrumento produce resultados consistentes y coherentes. Su aplicación repetida al mismo sujeto u objeto produce resultados iguales”

La prueba piloto que se tomó fue para 15 niños de cinco años en la cual se comprobó la fiabilidad del instrumento para el variable dependiente (habilidades

sociales) que estuvo conformado por 25 ítems alcanzando un valor de 0,860 demostró un nivel de alta fiabilidad.

En la siguiente tabla se detalla la información:

Tabla 9
Confibilidad y fiabilidad del instrumeto

		Correlaciones	
		Test	Restes
Test	Correlación de Pearson	1	,860
	Sig.(bilateral)		,000
	N	15	15
Restes	Correlación de Pearson	,860	1
	Sig.(bilateral)	,000	
	N	15	15

La correlación es significativa al nivel 0,01 (bilateral).

Fuente: Recuperado de la base de datos del programa SPSS.

Método de análisis de datos

El procesamiento de información se realizó una investigación inferencial e descriptiva con el apoyo del programa IBM SPSS Statistics Base 22.0:

Análisis descriptivo

Solano y Rojas (2006) señaló que:

“[...] La estadística descriptiva se compone de aquellos métodos que incluyen técnicas para recolectar, presentar, analizar e interpretar datos” (p.7).

Por lo tanto la descriptiva permitió recopilar e explicar los resultados de los ítems mencionados en la ficha de observación aplicados en los niños de 5 años fue obtenida de cada variable. Luego de la recolección de datos, se procedió al procesamiento de la información se utilizó para ello el SPSS para hallar y obtener resultados de la aplicación ficha de observación para después interpretar los resultados a través gráficos de barra.

Análisis inferencial

Solano y Rojas (2006) refirió que:

“[...] abarca aquellos métodos y conjunto de técnicas que se utilizan para obtener conclusiones sobre leyes de comportamiento de una población basándose en los datos de muestras tomadas de esa población” (p.8).

Por consiguiente, la inferencial permitió comprobar la hipótesis y por ende en esta investigación, se utilizó la prueba piloto para las evidencias de la variable independientes porque se ha trabajado con dos grupos diferentes y asimismo, los valores obtenidos en esta investigación son cuantitativos demostrando que los datos son paramétricos, además se utilizó como apoyo el SPSS que también se usó para el análisis de los datos.

Aspectos éticos

La presente investigación, se tuvo en cuenta los principios éticos fundamentales, es decir, en todos los documentos y fuentes utilizadas para la construcción metodológica y técnica del presente proyecto, se han procesado en estricto cumplimiento de acuerdo a las normas APA. Además se ha evitado cometer algún plagio o errores de ortografía al margen de la norma antes indicada.

La población y muestra seleccionada para desarrollar la investigación se ha procedido la aceptación y conformidad de los niños de la institución educativa que nos ha servido para consolidar el presente proyecto.

Confidencialidad. La información obtenida guardará y difundirá solo los resultados generales de la ficha de observación por ningún motivo se difundirán los nombres de los niños (a) que participaron en el estudio a fin de respetar y proteger su identidad éstas se mantendrán anónimos. El análisis de la realidad a investigar se realizará a nivel macro y conjunto, por ende los resultados que servirán únicamente para disponer relaciones y tendencias potenciales del grupo muestral.

RESULTADOS

Resultados estadísticos

Estadística descriptiva

Tabla 10

Comparación entre el pre test y pos test del desarrollo de las habilidades sociales en niños de cinco años de la I.E.I. 377 Divino Niño de Jesús, Los Olivos

			Test			
			pre control	pre experimental	pos control	pos experimental
Habilidades sociales	inicio	Recuento	28	28	28	0
		% dentro de Test	93,3%	100,0%	93,3%	0,0%
	proceso	Recuento	2	0	2	4
		% dentro de Test	6,7%	0,0%	6,7%	14,3%
	logro	Recuento	0	0	0	24
		% dentro de Test	0,0%	0,0%	0,0%	85,7%
Total		Recuento	30	28	30	28
		% dentro de Test	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%

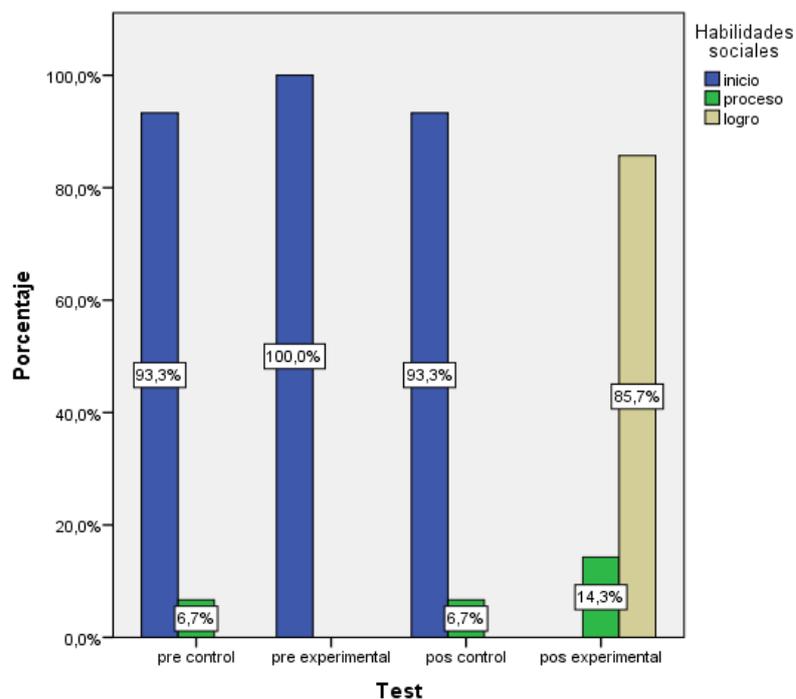


Figura 1. Comparación porcentual entre el pre test y pos test del desarrollo de las habilidades sociales en niños de cinco años de la I.E.I. 377 Divino Niño de Jesús, Los Olivos

Interpretación:

De los resultados de la figura 1 que se visualiza en relación a la variable habilidades sociales en la medida pre test (experimental) presentó una disminución notable de 100% del total de estudiantes que llegaron a un nivel bajo de 0% del total en este nivel. De igual manera, en la figura 1 luego de aplicar el programa de juegos cooperativos se diferencia que ningún estudiante llegaba a niveles altos de esta habilidad, por lo contrario en la medida pos test (experimental) se aprecia que el 85.7% del total presentó alto nivel de habilidad social.

Resultados de las dimensiones

Tabla 11

Comparación entre el pre test y pos test del desarrollo de las habilidades para hacer amigos en niños de cinco años de la I.E.I. 377 Divino Niño de Jesús, Los Olivos

			Test			
			pre control	pre experimental	pos control	pos experimental
Habilidades para hacer amigos	inicio	Recuento % dentro de Test	29 96,7%	24 85,7%	28 93,3%	0 0,0%
	proceso	Recuento % dentro de Test	1 3,3%	4 14,3%	2 6,7%	4 14,3%
	logro	Recuento % dentro de Test	0 0,0%	0 0,0%	0 0,0%	24 85,7%
Total		Recuento % dentro de Test	30 100,0%	28 100,0%	30 100,0%	28 100,0%

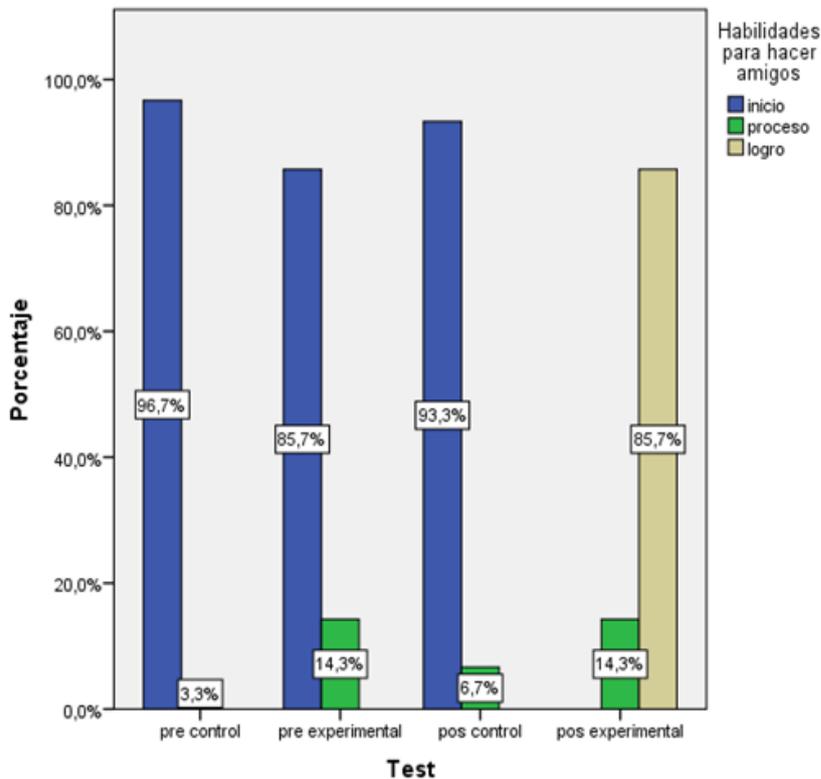


Figura 2. Comparación porcentual entre el pre test y pos test del habilidades para hacer amigos en niños de cinco años de la I.E.I. 377 Divino Niño de Jesús, Los Olivos

Interpretación:

Con respecto a las habilidades para hacer amigos (figura 2) se observa que en un inicio, el 85.7% de estudiantes presentaban un nivel bajo de estas habilidades, y posterior al programa el 0% presentó este nivel. Por otro lado, no existieron sujetos que presentaran nivel alto de habilidad social para hacer amigos en la medición pre test (experimental), y en la pos test (xperimental) el 85.7% logró el nivel alto de estas habilidades en desenvolverse, integrarse o unirse con todos sus compañeros de forma satisfactoria.

Tabla 12

Comparación entre el pre test y pos test del desarrollo de las habilidades conversacionales en niños de cinco años de la I.E.I. 377 Divino Niño de Jesús, Los Olivos

			Test			
			pre control	pre experimental	pos control	pos experimental
Habilidades Conversacionales	inicio	Recuento	29	28	28	0
		% dentro de Test	96,7%	100,0%	93,3%	0,0%
	proceso	Recuento	1	0	2	10
		% dentro de Test	3,3%	0,0%	6,7%	35,7%
	logro	Recuento	0	0	0	18
		% dentro de Test	0,0%	0,0%	0,0%	64,3%
Total		Recuento	30	28	30	28
		% dentro de Test	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%

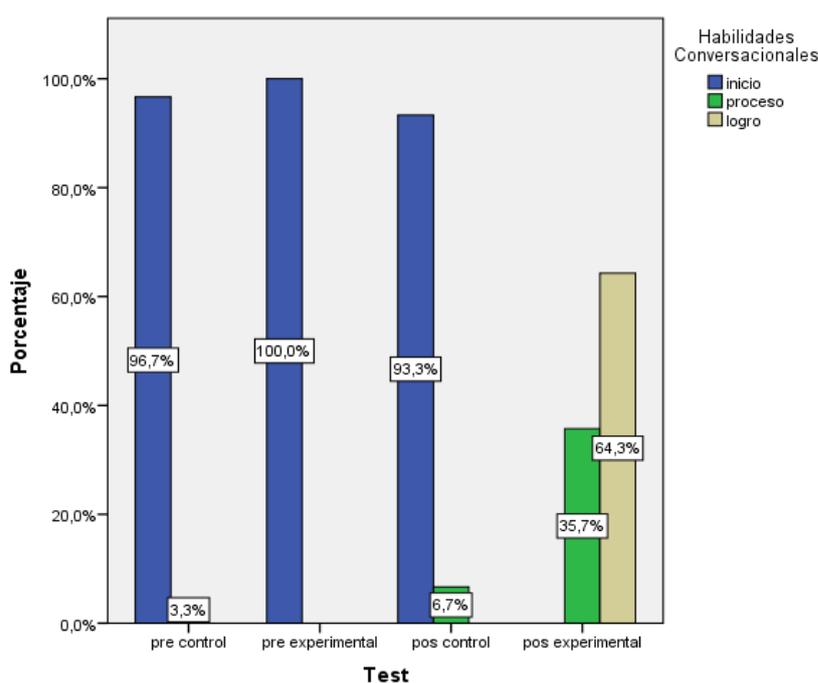


Figura 3. Comparación porcentual entre el pre tes y post test del desarrollo de las habilidades conversacionales en niños de cinco años de la I.E.I. 377 Divino Niño de Jesús, Los Olivos

Interpretación:

En relación a la figura 3 (habilidades conversacionales) se presentó en un primer momento la totalidad de estudiantes que lo lograban a nivel bajo, y posteriormente al programa no quedo ninguno en dicho nivel. En el nivel alto, en la medición pre test

(experimental) ningún estudiante llegaban a esta categoría, pero luego de aplicar el programa el 64.3% del total de estudiantes presentó nivel alto de estas habilidades conversacionales en iniciar, mantener y finalizar conversaciones adecuadamente con todos sus compañeros.

Tabla 13

Comparación entre el pre test y pos test del desarrollo de las habilidades relacionadas con los sentimientos, emociones en niños de cinco años de la I.E.I. 377 Divino Niño de Jesús, Los Olivos

			Test			
			pre control	pre experimental	pos control	pos experimental
Habilidades rel. sentimientos, emociones	inicio	Recuento	27	28	27	0
		% dentro de Test	90,0%	100,0%	90,0%	0,0%
	proceso	Recuento	3	0	3	8
		% dentro de Test	10,0%	0,0%	10,0%	28,6%
	logro	Recuento	0	0	0	20
		% dentro de Test	0,0%	0,0%	0,0%	71,4%
Total		Recuento	30	28	30	28
		% dentro de Test	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%

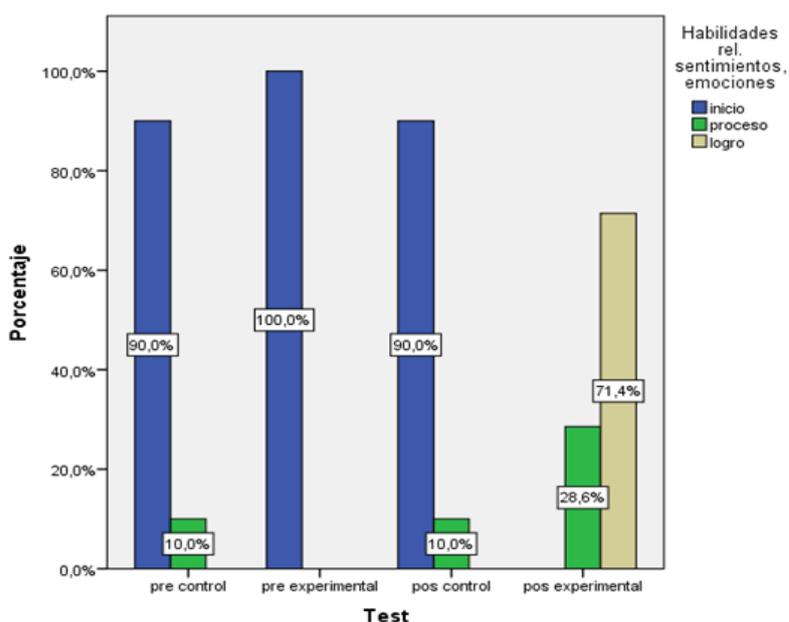


Figura 4. Comparación porcentual entre el pre test y pos test del desarrollo de las las habilidades relacionadas con los sentimientos, emociones en niños de cinco años de la I.E.I. 377 Divino Niño de Jesús, Los Olivos

Interpretación:

En relación a la figura 4, se puede observar que en las habilidades relacionadas con los sentimientos y emociones, el total de estudiantes (100%) presentaba un nivel bajo de este tipo de habilidad antes de iniciar el programa, pero en la medición pos test (experimental), ningún niño. Ningún estudiante llegaba a nivel alto (0%) antes de aplicar el programa, y luego de realizarse, el 71.4% de ellos presentaba un nivel alto de estas habilidades en comprender, reconocer y expresar sus sentimientos a otros, defender y respetar sus propias opiniones y de otros.

Prueba de normalidad

Tabla 14

Prueba de normalidad

Pruebas de normalidad						
Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk			
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Habilidades sociales	,281	116	,000	,766	116	,000
Habilidades para hacer amigos	,222	116	,000	,817	116	,000
Habilidades Conversacionales	,252	116	,000	,786	116	,000
Habilidades rel. sentimientos, emociones	,270	116	,000	,770	116	,000

a. Corrección de significación de Lilliefors

Interpretación:

Se utilizó la prueba de estadística de Kolmogorov-Smirnov, puesto que nivel de significación de prueba es menor a 0.05, se puede afirmar que los datos no presentan distribución normal por eso se asumió el estadístico de hipótesis de la prueba no paramétrica de U de Mann-Whitney, pero si el nivel de significancia de prueba es mayor a 0.05 afirmaríamos que los datos presentan distribución normal y se utilizaría la prueba de estadística de Shapiro-Wilk.

Estadística inferencial

Para el análisis inferencial habiéndose establecido previamente la prueba de normalidad, el método a aplicar es no paramétrico y la prueba es de U de Mann Whitney la cual permite comparar dos muestras independientes

Prueba de hipótesis

Hipótesis general

Ho: La aplicación del programa Juego cooperativo no influye significativamente en el desarrollo de las habilidades sociales en niños de cinco años de la I.E.I. 377 Divino Niño de Jesús, Los Olivos

Hi: La aplicación del programa Juego cooperativo influye significativamente en el desarrollo de las habilidades sociales en niños de cinco años de la I.E.I. 377 Divino Niño de Jesús, Los Olivos

Nivel de significación de prueba: 0.05

Valor de significación de prueba: p

Decisión de prueba: $p < \alpha$; se rechaza la hipótesis nula

Tabla15

Niveles y rangos y prueba de hipótesis del desarrollo de las habilidades sociales en niños de cinco años de la I.E.I. 377 Divino Niño de Jesús, Los Olivos

		Rangos				
	Test	N	Rango promedio	Suma de rangos	Parámetros	Valores
Habilidades sociales	pos control	30	15,50	465,00	U de Mann-Whitney	.000
	pos experimental	28	44,50	1246,00	Z	-6.547
	Total	58			Sig. asintótica (bilateral)	.000

Interpretación:

De los resultados de la tabla que se visualiza, se tienen los niveles y rangos del estudio. Donde se aprecia que el valor de U de Mann-Whitney es de .000, así mismo el $Z_c = -6.547$ y el valor del $Z_{critico}$ de 1.96; puesto que el $Z_c < Z_{critico}$ se rechaza la hipótesis nula, así mismo el $p < \alpha$; $.000 < 0.05$, implicando que la aplicación del programa Juego cooperativo influye significativamente en el desarrollo de las habilidades sociales en niños de cinco años de la I.E.I. 377 Divino Niño de Jesús, Los Olivos.

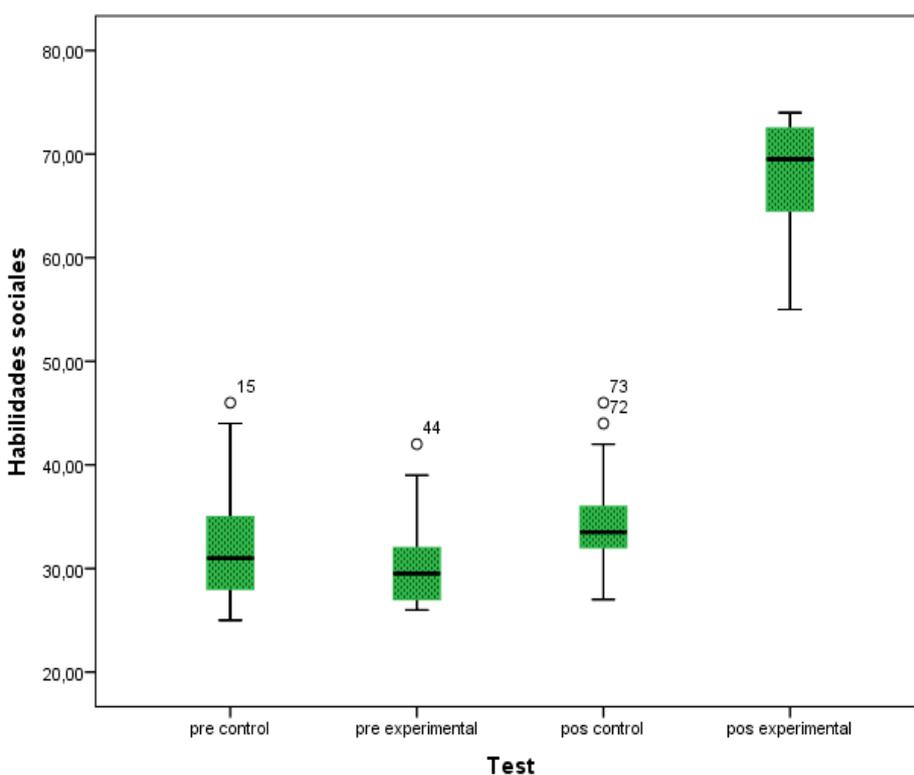


Figura 5. Diagrama de cajas y bigotes para comparar porcentual entre el pre test y pos test en el desarrollo de las las habilidades sociales en niños de cinco años de la I.E.I. 377 Divino Niño de Jesús, Los Olivos

Interpretación:

En el presente diagrama de cajas y bigotes permite identificar que en un primer momento (pre test) las distribuciones son casi similares en grupos, lo cual se evidencia que no existen diferencias significativas entre el (GE) Y (GC), sin embargo se puede evidenciar que no existen diferencias significativas entre pre

test y pos test del (GC), En relación al post test se evidencia que existe diferencias significativa entre el (GC y GE). Por tanto se concluyó que hay diferencias significativas entre pre test y pos test porque fue superada por la mediana del (GE) cumpliéndose así las condiciones básicas que demuestra la efectividad de la aplicación del programa Juego cooperativo en el desarrollo de las habilidades sociales en niños de cinco años de la I.E.I. 377 Divino Niño de Jesús, Los Olivos.

Hipótesis específicos

Ho: La aplicación del programa Juego cooperativo no influye significativamente en el desarrollo de las habilidades para hacer amigos en niños de cinco años de la I.E.I. 377 Divino Niño de Jesús, Los Olivos

Hi: La aplicación del programa Juego cooperativo influye significativamente en el desarrollo de las habilidades para hacer amigos en niños de cinco años de la I.E.I. 377 Divino Niño de Jesús, Los Olivos

Nivel de significación de prueba: 0.05

Valor de significación de prueba: p

Decisión de prueba: $p < \alpha$; se rechaza la hipótesis nula

Tabla 16

Niveles y rangos y prueba de hipótesis del desarrollo de las habilidades para hacer amigos en niños de cinco años de la I.E.I. 377 Divino Niño de Jesús, Los Olivos

		Rangos			Parámetros	Valores
Test		Rango promedio	Suma de rangos			
		N				
Habilidades para hacer amigos	pos control	30	15,50	465,00	U de Mann-Whitney	.000
	pos experimental	28	44,50	1246,00	Z	-6,587
	Total	58			Sig. asintótica (bilateral)	.000

Interpretación:

De los resultados de la tabla que se visualiza, se tienen los niveles y rangos del estudio. Donde se aprecia que el valor de U de Mann-Whitney es de .000, así mismo el $Z_c = -6.587$ y el valor del $Z_{critico}$ de 1.96; puesto que el $Z_c < Z_{critico}$ se rechaza la hipótesis nula, así mismo el $p < \alpha$; $.000 < 0.05$, implicando que la aplicación del programa Juego cooperativo influye significativamente en el desarrollo de las habilidades para hacer amigos en niños de cinco años de la I.E.I. 377 Divino Niño de Jesús, Los Olivos

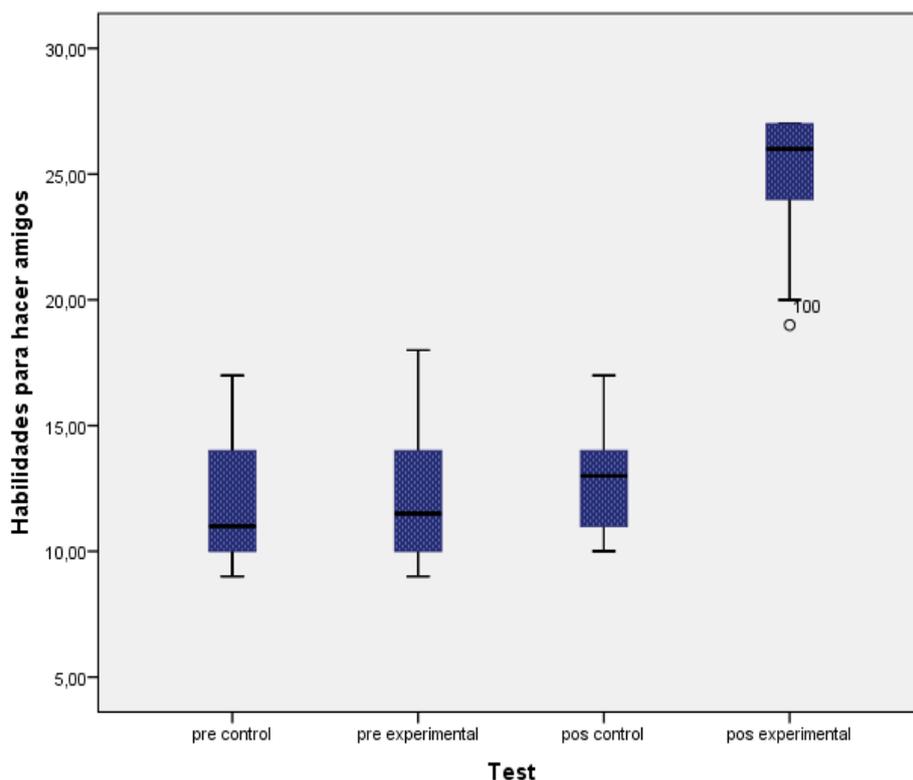


Figura 6. Diagrama de cajas y bigotes para comparar porcentual entre el pre test y pos test en el desarrollo de las habilidades para hacer amigos en niños de cinco años de la I.E.I. 377 Divino Niño de Jesús, Los Olivos

Interpretación:

En el presente diagrama de cajas y bigotes permite identificar que en un primer momento (pre test) las distribuciones son casi similares en grupos, lo cual se evidencia que no existen diferencias significativas entre el (GE) Y (GC), sin embargo se puede evidenciar que no existen diferencias significativas entre pre test y pos test del (GC), En relación al post test se evidencia que existe diferencias significativa entre el (GC y GE). Por tanto se concluyó que hay diferencias significativas entre pre test y pos test porque fue superada por la

mediana del (GE) cumpliéndose así las condiciones básicas que demuestra la efectividad de la aplicación del programa Juego cooperativo en el desarrollo de las habilidades para hacer amigos en niños de cinco años de la I.E.I. 377 Divino Niño de Jesús, Los Olivos.

Ho: La aplicación del programa Juego cooperativo no influye significativamente en el desarrollo de las habilidades conversacionales en niños de cinco años de la I.E.I. 377 Divino Niño de Jesús, Los Olivos

Hi: La aplicación del programa Juego cooperativo influye significativamente en el desarrollo de las habilidades conversacionales en niños de cinco años de la I.E.I. 377 Divino Niño de Jesús, Los Olivos

Nivel de significación de prueba: 0.05

Valor de significación de prueba: p

Decisión de prueba: $p < \alpha$; se rechaza la hipótesis nula

Tabla17

Niveles y rangos y prueba de hipótesis del desarrollo de las habilidades conversacionales en niños de cinco años de la I.E.I. 377 Divino Niño de Jesús, Los Olivos

		Rangos			Parámetros	Valores
Test	N	Rango promedio	Suma de rangos			
Habilidades Conversacionales	pos control	30	15,50	465,00	U de Mann-Whitney	.000
	pos experimental	28	44,50	1246,00	Z	-6,566
	Total	58			Sig. asintótica (bilateral)	.000

Interpretación:

De los resultados de la tabla que se visualiza, se tienen los niveles y rangos del estudio. Donde se aprecia que el valor de U de Mann-Whitney es de .000, así mismo el $Z_c = -6.566$ y el valor del $Z_{critico}$ de 1.96; puesto que el $Z_c < Z_{critico}$ se rechaza la hipótesis nula, así mismo el $p < \alpha$; $.000 < 0.05$, implicando que la

aplicación del programa Juego cooperativo influye significativamente en el desarrollo de las habilidades Conversacionales en niños de cinco años de la I.E.I. 377 Divino Niño de Jesús, Los Olivos

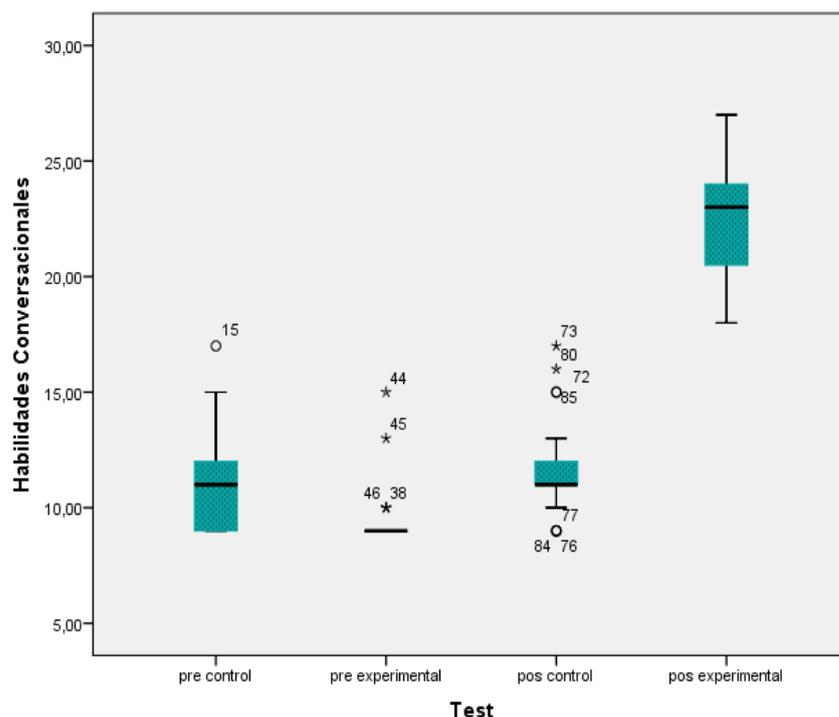


Figura 7. Diagrama de cajas y bigotes para comparar porcentual entre el pre y post test en el desarrollo de las habilidades Conversacionales en niños de cinco años de la I.E.I. 377 Divino Niño de Jesús, Los Olivos

Interpretación:

En el presente diagrama de cajas y bigotes permite identificar que en un primer momento (pre test) las distribuciones son casi similares en grupos, lo cual se evidencia que no existen diferencias significativas entre el (GE) Y (GC), sin embargo se puede evidenciar que no existen diferencias significativas entre pre test y pos test del (GC), En relación al pos test se evidencia que existe diferencias significativa entre el (GC y GE). Por tanto se concluyó que hay diferencias significativas entre pre test y pos test porque fue superada por la mediana del (GE) cumpliéndose así las condiciones básicas que demuestra la efectividad de la aplicación del programa Juego cooperativo en el desarrollo de las habilidades Conversacionales en niños de cinco años de la I.E.I. 377 Divino Niño de Jesús, Los Olivos.

H₀: La aplicación del programa Juego cooperativo no influye significativamente en el desarrollo de las habilidades relacionadas con los sentimientos, emociones en niños de cinco años de la I.E.I. 377 Divino Niño de Jesús, Los Olivos

H₁: La aplicación del programa Juego cooperativo influye significativamente en el desarrollo de las habilidades relacionadas con los sentimientos, emociones en niños de cinco años de la I.E.I. 377 Divino Niño de Jesús, Los Olivos.

Nivel de significación de prueba: 0.05

Valor de significación de prueba: p

Decisión de prueba: $p < \alpha$; se rechaza la hipótesis nula

Tabla 18

Niveles y rangos y prueba de hipótesis del desarrollo de las habilidades relacionadas con los sentimientos, emociones en niños de cinco años de la I.E.I. 377 Divino Niño de Jesús, Los Olivos

		Rangos			Parámetros	Valores
Test	N	Rango promedio	Suma de rangos			
Habilidades rel. sentimientos, emociones	pos control	30	15,50	465,00	U de Mann-Whitney	.000
	pos experimental	28	44,50	1246,00	Z	-6,584
	Total	58			Sig. asintótica (bilateral)	.000

Interpretación:

De los resultados de la tabla que se visualiza, se tienen los niveles y rangos del estudio. Donde se aprecia que el valor de U de Mann-Whitney es de .000, así mismo el $Z_c = -6.584$ y el valor del $Z_{critico}$ de 1.96; puesto que el $Z_c < Z_{critico}$ se rechaza la hipótesis nula, así mismo el $p < \alpha$; $.000 < 0.05$, implicando la aplicación del programa Juego cooperativo influye significativamente en el desarrollo de las habilidades relacionadas con los sentimientos, *emociones*, en niños de cinco años de la I.E.I. 377 Divino Niño de Jesús, Los Olivos.

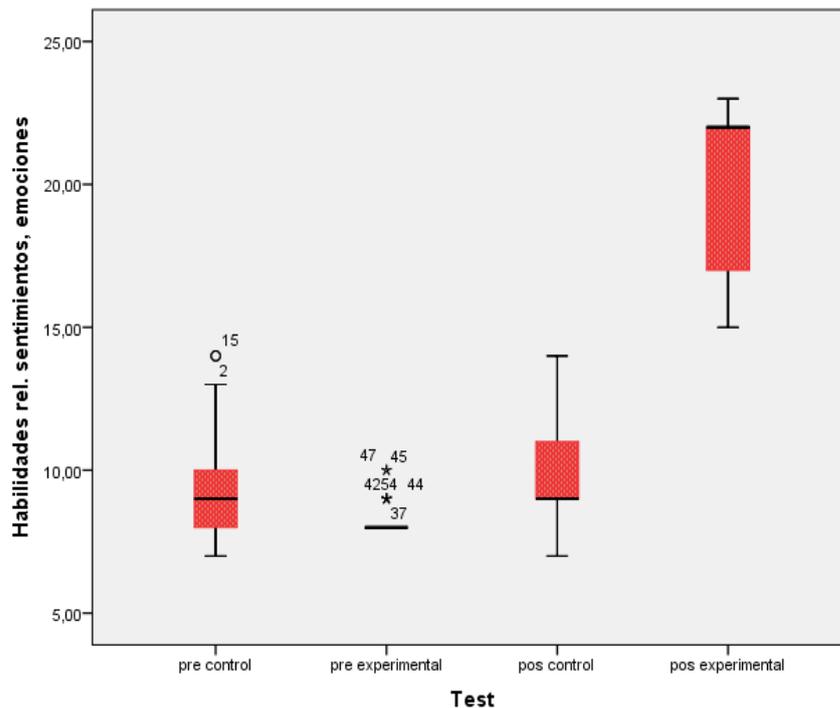


Figura 8. Diagrama de cajas y bigotes para comparar porcentual entre el pre test y pos test en el desarrollo de las habilidades relacionadas con los sentimientos, emociones en niños de cinco años de la I.E.I. 377 Divino Niño de Jesús, Los Olivos

Interpretación:

En el presente diagrama de cajas y bigotes permite identificar que en un primer momento (pre test) las distribuciones son casi similares en grupos, lo cual se evidencia que no existen diferencias significativas entre el (GE) Y (GC), sin embargo se puede evidenciar que no existen diferencias significativas entre pre test y pos test del (GC), En relación al post test se evidencia que existe diferencias significativa entre el (GC y GE). Por tanto se concluyó que hay diferencias significativas entre pre test y pos test porque fue superada por la mediana del (GE) cumpliéndose así las condiciones básicas que demuestra la efectividad de la aplicación del programa Juego cooperativo en el desarrollo de las habilidades relacionadas con los sentimientos, emociones en niños de cinco años de la I.E.I. 377 Divino Niño de Jesús, Los Olivos.

DISCUSIÓN

En la presente investigación se corroboró cada uno de las hipótesis a través de la prueba U de Mann-Whitney que arrojó un $p < \alpha$; $.000 < 0.05$ por lo que se acepta la hipótesis alterna y se rechaza la nula. En cuanto la hipótesis general de los resultados se tuvo un valor $Z_c = -6.547$, indicando que existen diferencias significativa entre las puntuaciones del grupo control y experimental al obtener un valor $p < \alpha$; $.000 < 0.05$ por ello se rechaza la Hipótesis nula y aceptamos la Hipótesis de la investigación. Los resultados de la presente investigación son similares a lo encontrado por Chipana (2013) quien investigó efecto del programa de juegos de habilidades sociales en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 674–Villa María del Triunfo–2013, Lima, concluyó que existen diferencias altamente significativas en el desarrollo de habilidades sociales debido a que se le administró el programa. Así mismo, estos resultados son coincidentes con los hallazgos de Llanos (2006) quien investigó efectos de un programa de enseñanza en habilidades sociales, España, concluyó que los resultados fueron alentadores; puesto que nuevamente se observa los beneficios del programa de enseñanza en las habilidades sociales, además el programa ayuda a incrementar los aspectos positivos. Las coincidencias son similares al estudio de Ribera (2008) que las habilidades sociales se adquieren mediante una combinación del proceso de desarrollo y del aprendizaje. Ningún niño y niña nace simpático, tímido o socialmente hábil; a lo largo de la vida se va aprendiendo a ser de un modo determinado, de forma que las respuestas que emite el niño o la niña en una situación interpersonal dependen de lo aprendido en sus interacciones anteriores con el medio social (p.7) , tales los resultados pueden explicar que a partir de la influencia ejercida por la aplicación del programa Juego cooperativo se ha demostrado que influye significativamente en el desarrollo de las habilidades sociales entre estudiante del grupo experimental.

En la hipótesis específico de los resultados se tuvo un valor $Z_c = -6.587$, indicando que existen diferencias significativa entre las puntuaciones del grupo control y experimental al obtener un valor $p < \alpha$; $.000 < 0.05$ por ello se rechaza la Hipótesis nula y aceptamos la Hipótesis de la investigación. Los resultados de

la presente investigación son similares a lo encontrado Rodríguez (2015) quien investigó Taller “Mi mundo feliz” de teatro para desarrollar las habilidades sociales de los niños y niñas de cinco años de la institución educativa particular “mi casita”, de la universidad César Vallejo, Trujillo, concluyó que se identificó el nivel de las habilidades sociales de los niños y niñas de cinco años antes de la aplicación del taller los cuales el 60 % se ubica en el nivel regular eso significa que identifican las habilidades básicas de interacción y habilidades para hacer amigos y amigas, el 30 % se ubica en el nivel bueno ya que los niños y niñas tiene el conocimiento y ponen en práctica las habilidades sociales y el 10 % en deficiente. Así mismo, estos resultados son coincidentes con los hallazgos de Montes de Oca y Vega (2009) que investigaron Habilidades Sociales en Preescolares Tímidos, de la universidad Autónoma, México, concluyeron que se considera muy importante tener habilidades sociales adecuadas desde los primeros años para que les ayude a tener un desarrollo integral y relaciones exitosas en todos los ámbitos (familiar, escolar y personal) a lo largo de la vida. Se ha logrado que los niños y niñas mejoren su socialización y convivencia escolar evitando la timidez en sus relaciones interpersonales logrando obtener en sus respectivas dimensiones así como ayudar, prestar o recibir objetos, esperar su turno, pedir por favor, dar gracias y cooperar. Las coincidencias son similares al estudio Rivera (2008) debido a que las habilidades para hacer amigos en esta área abordaremos las habilidades que son cruciales para el inicio, desarrollo y mantenimiento de interacciones positivas y mutuamente satisfactorias con los iguales (p.10) , tales los resultados pueden explicar que apartir de la influencia ejercida por la aplicación del programa Juego cooperativo se ha demostrado que influye significativamente en el desarrollo de las habilidades para hacer amigos entre estudiante del grupo experimental.

En la segunda hipótesis específico de los resultados se tuvo un valor $Z_c = -6,566$, indicando que existen diferencias significativa entre las puntuaciones del grupo control y experimental al obtener un valor $p < \alpha$; $.000 < 0.05$ por ello se rechaza la Hipótesis nula y aceptamos la Hipótesis de la investigación. Los resultados de la presente investigación son similares a lo encontrado Camacho (2012) quien investigó los juegos cooperativos como promotor de habilidades

sociales en los niños de cinco años, de la Pontificia Universidad Católica del Perú de San Miguel, Lima, concluyó que el juego cooperativo brinda espacios a las alumnas para poner en práctica sus habilidades sociales, destrezas de organización y mejora los niveles de comunicación entre los participantes y las habilidades relacionadas a los sentimientos entre los participantes el incremento de estas ha sido de manera significativa en el grupo, después de haber sido aplicado el programa de juegos. Así mismo, estos resultados son coincidentes con los hallazgos de Gutiérrez (2008) quien investigó estrategias para mejorar las habilidades sociales en niños y niñas de 5 años del parvulario del colegio Montessori British School, de la Universidad de la Sabana, Bogotá, concluyó que las estrategias utilizadas como escuchar, seguir instrucciones, expresar sentimientos y saludar son herramientas efectivas en la solución del problema planteado para el desarrollo de habilidades sociales en niños de parvulario Pombo, ya que estas habilidades sociales permiten que los estudiantes interactúen de una forma más adecuada con las personas que les rodean y desarrollen una mejor autoestima se mejoró la interacción entre los compañeros en el aula a través de la práctica de estas habilidades. Las coincidencias son similares al estudio de Rivera (2008) que las habilidades conversacionales es imprescindible que el niño se comunique adecuadamente con los otros, y que conversen con los demás. Por medio de la expresión verbal alabamos a los otros, expresamos nuestros sentimientos, negociamos en un conflicto. Además, en la infancia la conversación no es sólo un medio esencial de participación sino también de aprendizaje (p.11) , tales los resultados pueden explicar que apartir de la influencia ejercida por la aplicación del programa Juego cooperativo se ha demostrado que influye significativamente en el desarrollo de las habilidades conversacionales entre estudiante del grupo experimental.

En la tercera hipótesis específico de los resultados se tuvo un valor $Z_c = -6.584$, indicando que existen diferencias significativa entre las puntuaciones del grupo control y experimental al obtener un valor $p < \alpha$; $.000 < 0.05$ por ello se rechaza la Hipótesis nula y aceptamos la Hipótesis de la investigación. Los resultados de la presente investigación son similares a lo encontrado Camacho (2012) quien investigó los juegos cooperativos como promotor de habilidades

sociales en los niños de cinco años, de la Pontificia Universidad Católica del Perú de San Miguel, Lima, concluyó que el juego cooperativo brinda espacios a las alumnas para poner en práctica sus habilidades sociales, destrezas de organización y mejora los niveles de comunicación entre los participantes y las habilidades relacionadas a los sentimientos entre los participantes el incremento de estas ha sido de manera significativa en el grupo, después de haber sido aplicado el programa de juegos. Así mismo, estos resultados son coincidentes con los hallazgos de Gutiérrez (2008) quien investigó estrategias para mejorar las habilidades sociales en niños y niñas de 5 años del parvulario del colegio Montessori British School, de la Universidad de la Sabana, Bogotá, concluyó las estrategias utilizadas como escuchar, seguir instrucciones, expresar sentimientos y saludar son herramientas efectivas en la solución del problema planteado para el desarrollo de habilidades sociales en niños de parvulario Pombo, ya que estas habilidades sociales permiten que los estudiantes interactúen de una forma más adecuada con las personas que les rodean y desarrollen una mejor autoestima se mejoró la interacción entre los compañeros en el aula a través de la práctica de estas habilidades. Las coincidencias son similares al estudio de Rivera (2008) que las habilidades relacionados con los sentimientos, emociones esta área puede llamarse también de autoexpresión, autoafirmación o asertividad, ya que se trabajan contenidos que tradicionalmente se han incluido en el concepto de asertividad. La meta es que los niños aprendan modos socialmente aceptables de expresar sus emociones y de recibir las emociones de los otros (p.11,12) , tales los resultados pueden explicar que apartir de la influencia ejercida por la aplicación del programa Juego cooperativo se ha demostrado que influye significativamente en el desarrollo de las habilidades relacionados con los sentimientos entre estudiante del grupo experimental.

CONCLUSIÓN

Primero: Se ha demostrado que el juego cooperativo que influye significativamente en el desarrollo de las habilidades sociales y en las dimensiones incrementando de manera positiva en el grupo en las habilidades para hacer amigo, habilidades conversacionales y habilidades relacionados con los sentimientos, emociones.

Segundo: Existen una diferencia significativa entre el porcentaje del pre test y pos test que se realizó a los niños de cinco años después de la aplicación del programa juego cooperativo ha aumentado notablemente en un 85.7% desarrollando así las habilidades sociales con un nivel alto a diferencia de cuando se inició todos tenían un bajo nivel, esto quiere decir que el programa Juego cooperativo en el tiempo que se pudo aplicar tuvo un alto impacto en cuanto a estas habilidades sociales.

Tercero: El juego cooperativo es una estrategia dinámica que permite al docente poder aplicar en diferentes situaciones de aprendizaje para desarrollar todo tipo de habilidades en el niño, ya que este existen diversos juegos que responden a las características del juego cooperativo. En esta investigación se hizo la selección de 3 tipos de juegos, los cuales promovieron un mejor uso en las habilidades sociales.

Cuarto: Las habilidades para hacer amigos tuvo un alto incremento 85.7% y han sido de manera significativa en el grupo, sobre todo las habilidades relacionados con los sentimientos, emociones tuvo nivel alto 71.4% y las habilidades convencionales 64.3% después de haber sido aplicado el programa de juego cooperativo.

RECOMENDACIONES

Primero: Se recomienda a los docentes de la institución educativa del nivel inicial; que utilicen estas estrategias innovadoras para ayudar al niño, puesto que facilita la labor docente y da óptimo resultados al desarrollo de las habilidades sociales como en otras habilidades.

Segundo: Incentivar a los docentes de la institución educativa en base a esta estrategia de juego cooperativo para desarrollar las habilidades sociales, porque no solo sirve para el proceso de socializar con su medio que le rodea; sino también nos brinda pautas las cuales como podemos trabajar con niños de cinco años, utilizando esta estrategia de los juegos cooperativos para obtener resultados positivos en desarrollar estas habilidades.

Tercero: Se recomienda a todos los docentes que siempre se debe buscar estrategias nuevas, actualizarnos y lo más esencial se debe tener en cuenta en aplicar en aula esta actividad lúdica de manera diaria para motivar en todo momento a los niños para que así esté interesado por aprender y sobre todo brindarle un ambiente adecuado para que la enseñanza y aprendizaje sea de calidad.

Cuarto: Capacitar a los docentes para que estén actualizados en nuevas estrategias lúdicas de enseñanza para desarrollar las habilidades sociales, porque estas habilidades se debe potenciar desde temprana edad ya que nos desarrollamos dentro de una sociedad con reglas en las cuales debemos saber respetar e interactuar dentro del entorno en que vivimos.

Quinto: Tomar en cuenta los resultados obtenidos en el presente estudio como una información para las futuras docentes investigadoras de la escuela de postgrado de la Universidad César Vallejo, que les ayudarán para el estudio de las habilidades sociales pudiendo elaborar y plantear propuestas alternativas de solución a fin de mejorar el nivel de desarrollo de habilidades y capacidades que le permitan al niño desenvolverse en su medio social.

REFERENCIAS

- Arias, F.G. (2012). *El Proyecto de Investigación. Introducción a la Metodología Científica* (6° ed.). Caracas: Episteme. Recuperado de <https://books.google.com.pe/books?id=W5n0BgAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=Arias,El+Proyecto+de+Investigaci%C3%B3n.+Introducci%C3%B3n+a+la+Metodolog%C3%ADa&hl=es-419&sa=X&ved=0ahUKEwil65Pfp4rYAhWJ6yYKHXPBHgQ6AEIJAA#v=onepage&q=Arias%2CEI%20Proyecto%20de%20Investigaci%C3%B3n.%20Introducci%C3%B3n%20a%20la%20Metodolog%C3%ADa&f=false>
- Camacho, L. (2012). *El juego cooperativo como promotor de habilidades sociales en niñas de 5 años* (Tesis de licenciatura). Recuperado de http://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/123456789/4441/CAMACHO_MEDINA_LAURA_JUEGO_SOCIALES.pdf?sequence=1
- Castro, A. (2015). *Habilidades sociales y su importancia*. (Mensaje en un blogs). Recuperado de <https://auraroserocoaching.blogspot.pe/2013/01/habilidades-sociales-y-su-importancia.html>
- Cegarra, J. (2011). *Metodología de la investigación científica y Tecnológica*. España: Diaz de Santos S.A. Recueprado de <https://books.google.com.pe/books?id=-XG4KMFNnP4C&pg=PA82&dq=cegarra+hipotetico+deductivo&hl=es-419&sa=X&ved=0ahUKEwiK793dq4rYAhWOZiYKHVwVBYEQ6AEIKzAB#v=onepage&q=cegarra%20hipotetico%20deductivo&f=false>
- Chipana, M. (2013). *Efecto del programa de juegos de habilidades sociales en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 674 – Villa María del Triunfo – 2013*. (Tesis de maestría). Recuperado de Universidad César Vallejo. Lima.

Choque,R. y Lorenzo,J. (2009) . *Eficacia del Programa de Habilidades para la Vida en Adolescentes Escolares de Huancavelica, Perú*. Recuperado de <http://disde.minedu.gob.pe/bitstream/handle/123456789/3640/Eficacia%20del%20Programa%20de%20Habilidades%20para%20la%20Vida%20en%20Adolescentes%20Escolares%20de%20Huancavelica%2c%20Per%C3%BA.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Fernández, L., López, E., Gamero, R., Muñoz, A., García, L., et al (2004).*Educador Y Coordinador de la Administración General de la Comunidad Autónoma del país Vasco*. España: MAD.Recuperado de https://books.google.com.pe/books?id=UjKxzu9UC9gC&pg=PA5&dq=fernandez+educador+y+coordinador&hl=es-419&sa=X&ved=0ahUKEwjs5_fd pYrYAhVF6yYKHdPBCNoQ6AEIJjAA#v=onepage&q=fernandez%20educador%20y%20coordinador&f=false

Fusté, S., Martín, L., Oller, M. y Thió, C. (2007).*Planificar la etapa 0-6: compromiso de sus agentes y práctica cotidiana* (1° ed.).España: Graó, de IRIF, S.L. Recuperado de https://books.google.com.pe/books?id=s-B_kqRnPxwC&printsec=frontcover&dq=Planificar+la+etapa+0-6:+compromiso+de+sus+agentes+y+pr%C3%A1ctica+cotidiana&hl=en&sa=X&ved=0ahUKEwj3gbqJpYrYAhVSwWMKHV89CDQQ6AEIJzAA#v=onepage&q=Planificar%20la%20etapa%200-6%3A%20compromiso%20de%20sus%20agentes%20y%20pr%C3%A1ctica%20cotidiana&f=false

Gutiérrez, C. (2008). *Estrategias para mejorar las habilidades sociales en niños y niñas del parvulario del colegio Montessori British School* (Tesis de maestría). Recuperado de https://www.academia.edu/7160407/ESTRATEGIAS_PARA_MEJORAR_LAS_HABILIDADES_SOCIALES_EN_NI%C3%91OS_Y_NI%C3%91AS_DE_PARVULARIO_DEL_COLEGIO_MONTESSORI_BRITISH_SCHOOL?auto=download

Herrador, J. (2012). *Juegos cooperativos propuestas lúdicas para trabajar en equipo y en grupo* (1° ed.). España: Deportiva, S.L. Recuperado de <https://books.google.com.pe/books?id=fMTNCgAAQBAJ&pg=PA14&dq=finalidad+juego+cooperativo&hl=es419&sa=X&ved=0ahUKEwiZiq75lsTPAhWGOiYKHTHBDT4Q6AEINzAF#v=onepage&q=finalidad%20juego%20cooperativo&f=false>

Hernández, R., Baptista, M., Fernández, C. (2014). *Metodología de la investigación* (6° ed.). México: McGraw-Hill.

Jiménez, J., Flores, S., Delgado, B. y Molina, I. (2013). *Habilidades sociales*. (1° ed.). España: McGraw-Hill. Recuperado de <https://es.slideshare.net/karelypf/habilidades-sociales-2013-mc-graw-hill>

Llanos, C (2006). *Efectos de un programa de enseñanza en habilidades sociales* (Tesis Doctoral). Recuperado de <http://hera.ugr.es/tesisugr/15885574.pdf>

Montañés, R. (2003). *Aprender y jugar: Actividades educativas mediante el material lúdico-didáctico* (1°ed.). España: Universidad de Castilla – La Mancha. Recuperado de https://books.google.com.pe/books?id=QhXhZuJ9ehgC&printsec=frontcover&dq=Monta%C3%B1%C3%A9s,+aprende+a+jugar&hl=en&sa=X&ved=0ahUKEwju_b-qoorYAhUGSiYKHTLMASMQ6AEIKjAA#v=onepage&q=Monta%C3%B1%C3%A9s%2C%20aprende%20a%20jugar&f=false

Montes de Oca, M. y Vega, L. (2010). *Habilidades Sociales en preescolares tímidos*. Recuperado de <http://documents.mx/documents/hab-sociales-apartir-d-la-17-a20.html>

Morrison, G. (2005). *Educación infantil* (9°ed.). España: Pearson educación, S.A. Recuperado de <https://books.google.com.pe/books?id=BBJWBEQTARAC&printsec=frontc>

over&dq=Morrison,+G.+(2005).+Educaci%C3%B3n+infantil&hl=es-419&sa=X&ved=0ahUKEwiQmpqwolrYAhUMRSYKHbF1CAsQ6AEIJAA#v=onepage&q=Morrison%2C%20G.%20(2005).%20Educaci%C3%B3n%20infantil&f=false

Ocaña, L. y Martín, N. (2011). *Desarrollo socio afectivo*. (1 ed.). España: Paraninfo, S.A. Recuperado de <https://books.google.com.pe/books?id=PzO-NiaMNpoC&printsec=frontcover&dq=oca%C3%B1a+martin+desarrollo+socioafectivo&hl=en&sa=X&ved=0ahUKEwiY74j0n4rYAhUIyyYKHY4dA6kQ6AEIJzAA#v=onepage&q=oca%C3%B1a%20martin%20desarrollo%20socioafectivo&f=false>

Omeñaca, R., Puyuelo, E. y Ruiz, J. (2001). *Explorar, Jugar, Cooperar: Bases Teóricas y Unidades Didácticas para la educación física escolar abordadas desde las actividades, juegos y métodos de cooperación* (1° ed.). España: Paidotribo. Recuperado de <https://books.google.com.pe/books?id=BljurvhrMYsC&printsec=frontcover&dq=Ome%C3%B1aca,+R.,+Puyuelo,+E.&hl=es-419&sa=X&ved=0ahUKEwiOupeWqIrYAhUGziYKHRkdAekQ6AEIJzAA#v=onepage&q=Ome%C3%B1aca%2C%20R.%2C%20Puyuelo%2C%20E.&f=false>

Rivera, L. (2008). *Desarrollando habilidades sociales en los niños y niñas a través del juego*. Recuperado de <http://portal.oas.org/LinkClick.aspx?fileticket=YCYq9LHk1tw%3D&tabid=>

Rojas, R. (1988). *Investigación social: teoría y praxis* (3° ed.). México: Plaza y Valdés, S.A. de C.V. Recuperado de [https://books.google.com.pe/books?id=a5A-au7zn7YC&printsec=frontcover&dq=Rojas,+R.+\(1988\).+Investigaci%C3%B3n+social:+teor%C3%ADa+y+praxis&hl=en&sa=X&ved=0ahUKEwiDpOC2qIrYAhWGRSYKHRq1C54Q6AEIJzAA#v=onepage&q=Rojas%2C%20R.%20\(1988\).%20Investigaci%C3%B3n%20social%3A%20teor%C3%ADa%20y%20praxis&f=false](https://books.google.com.pe/books?id=a5A-au7zn7YC&printsec=frontcover&dq=Rojas,+R.+(1988).+Investigaci%C3%B3n+social:+teor%C3%ADa+y+praxis&hl=en&sa=X&ved=0ahUKEwiDpOC2qIrYAhWGRSYKHRq1C54Q6AEIJzAA#v=onepage&q=Rojas%2C%20R.%20(1988).%20Investigaci%C3%B3n%20social%3A%20teor%C3%ADa%20y%20praxis&f=false)

Rodríguez, E. (2005). *Metodología de la Investigación* (1° ed.) .México: Universidad Juárez Autónoma de tabasco. Recuperado de <https://books.google.com.pe/books?id=r4yrEW9Jhe0C&printsec=frontcover&dq=Rodr%C3%ADguez+Metodolog%C3%ADa+de+la+Investigaci%C3%B3n&hl=es-419&sa=X&ved=0ahUKEwjcyOmGqYrYAhXF4SYKHbK2B3wQ6AEILDAB#v=onepage&q=Rodr%C3%ADguez%20Metodolog%C3%ADa%20de%20la%20Investigaci%C3%B3n&f=false>

Rodríguez, I. (2015). *Taller “Mi mundo feliz” de teatro para desarrollar las habilidades sociales de los niños y niñas de cinco años de la institución educativa particular “Mi casita”* (Tesis de Licenciatura). Recuperado de http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/UCV/173/rodriguez_mi.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Solano,H. y Rojas,C. (2006). *Estadística descriptiva y distribuciones de probabilidad* (1° ed.).Colombia: Uninorte.Recuerpado de https://books.google.com.pe/books?id=3Tkb8HJ5toUC&pg=PA395&dq=Solano+y+Rojas&hl=es-419&sa=X&ved=0ahUKEwiZ9_-aq4rYAhVIPCYKHd2oA4cQ6AEIJjAA#v=onepage&q=Solano%20y%20Rojas&f=false

Tamara,M. (2012).Juegos cooperativos y su relación con el desarrollo de las habilidades sociales en la educación inicial (Tesis licenciatura). Recuperado de <http://imgbiblio.vaneduc.edu.ar/fulltext/files/TC105810.pdf>

ANEXOS

Ficha de observación

Elaborado por Escajadillo Pilco Liliana Francesca

I. Datos generales:

Nombre:

Edad:

Aula:

Fecha Actual: _/_/_

El presente test tiene por finalidad saber el nivel de desarrollo de las habilidades sociales en el que se encuentra el niño de cinco años:

Inicio	Proceso	Logro
1	2	3

N°	ÍTEMS	1	2	3
1	Participa con agrado en las actividades grupales			
2	Disfruta la compañía con otros niños en la actividad			
3	Demuestra satisfacción al unirse en las actividades con sus compañeros			
4	Coopera en la actividad para conseguir una meta común			
5	Apoya a sus compañeros en situaciones difíciles			
6	Comparte sus materiales con sus compañeros			
7	Se desenvuelve con facilidad en las actividades con sus compañero			
8	Participa activamente en actividades de conversaciones con sus compañeros, respetando su turno			
9	Se integra con facilidad al grupo			
10	Interviene en las conversaciones para aportar ideas con otros niños			

11	Dialoga con su grupo lo que siente y piensa			
12	Expresa adecuadamente sus sentimientos hacia sus compañeros			
13	Demuestra confianza compartiendo sus ideas con su grupo			
14	Dialoga con su grupo con respeto para resolver conflictos			
15	Participa adecuadamente en las conversaciones para resolver conflictos con sus compañeros			
16	Se une a conversaciones para resolver conflictos con sus compañeros			
17	Mantiene una conversación con sus compañeros			
18	Inicia una conversación con sus compañeros			
19	Expresa sus emociones frente a sus compañeros			
20	Reconoce y comprende las emociones que experimenta			
21	Expresa afecto a sus compañeros			
22	Defiende sus opiniones sin tener que pelearse			
23	Demuestra una actitud positiva frente a un problema			
24	Comprende lo que sienten sus compañeros			
25	Comprende los mensajes que le comunica su compañero			

Anexo 02.Ficha técnica

- 1) Nombre: Escala para medir las Habilidades Sociales
- 2) Autora: Elaborado por Escajadillo Pilco Liliana Francesca
- 3) Objetivo: Demostrar la influencia de la aplicación del programa Juego cooperativo en el desarrollo de las habilidades sociales en niños de cinco años de la I.E.I. 377 Divino Niño de Jesús, Los Olivos, 2017..
- 4) Lugar de aplicación: I.E.I. 377 Divino Niño de Jesús
- 5) Forma de aplicación: Directa
- 6) Duración de la aplicación: 30 minutos
- 7) Descripción del instrumento: Este instrumento es una escala para medir las habilidades sociales de forma individual elaborada en base a las capacidades del área de comunicación y personal social, que consta de 25 Ítems. La evaluación es descriptiva literal de la aplicación del programa en las habilidades sociales en sus tres dimensiones: habilidades conversacionales y habilidades relacionadas con los sentimientos, emociones, habilidades para hacer amigos, se plantea interrogación, buscando respuesta interactuando con el programa de Juego cooperativo. Los Ítems se presenta en forma de valoración 1, 2, 3 a lo cual se irá registrando la respuesta con un aspa.
- 8) Procedimiento de puntuación: La escala de registro individual es utilizada durante la aplicación, es útil para ir registrando las respuestas anotando un aspa en el interior del recuadro correspondiente a la fila. Una vez finalizada la aplicación, se utilizará la hoja de corrección y puntuación. Con respecto a la calificación, debemos precisar que la puntuación de cada ítem es descriptiva literal; pudiendo obtener el evaluador una puntuación final máxima de 20 y una mínima de 0.

Escala de puntuación es de las habilidades sociales

Puntaje	Nivel	Descripción
25 - 42	Inicio 1	Los niños/as cuya puntuación total se encuentra comprendida entre estos intervalos carecen de habilidades sociales.
43 - 58	Proceso 2	Los niños/as cuya puntuación total se encuentra comprendida encuentran en la capacidad de resolver algunas habilidades sociales.
59 - 75	Logro 3	Los niños/as cuya puntuación total se encuentra comprendida entre esta escala demuestran un buen desempeño y satisfactorio de las habilidades sociales.

Anexo 03.Confiabilidad del instrumento

Ficha de observación – Habilidades sociales

Test

N°	I1	I2	I3	I4	I5	I6	I7	I8	I9	I10	I11	I12	I13	I14	I15	I16	I17	I18	I19	I20	I21	I22	I23	I24	I25	TOTALES
1	3	2	2	1	1	2	1	2	1	2	1	1	2	1	3	3	1	3	1	1	1	3	1	1	1	41
2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1	2	1	1	1	28
3	3	2	3	1	1	2	1	2	1	2	1	1	2	1	2	2	1	3	1	1	1	3	1	2	1	41
4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	28
5	2	2	2	1	1	2	1	1	1	2	1	1	2	1	2	2	1	3	1	1	1	2	1	1	1	36
6	2	3	3	1	1	3	1	2	1	2	1	2	2	1	3	3	1	2	1	1	1	3	1	1	1	43
7	2	2	2	1	1	2	1	1	1	3	1	1	2	1	2	2	1	2	1	2	1	2	1	1	1	37
8	3	2	3	1	1	2	1	2	1	2	1	1	3	1	3	2	1	2	1	1	1	2	1	1	1	40
9	2	2	2	1	1	3	1	1	2	2	1	1	3	1	3	3	1	3	1	2	1	2	1	1	1	42
10	3	3	3	1	2	3	1	2	1	3	2	1	3	1	3	3	2	3	1	2	1	3	1	1	1	50
11	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	30
12	3	2	3	1	1	2	1	2	1	2	1	1	2	2	3	3	1	2	1	1	1	3	1	1	1	42
13	3	3	3	1	1	3	1	1	1	3	1	1	3	1	2	2	1	2	1	1	1	2	1	1	1	41
14	3	3	3	1	1	3	1	1	1	3	1	1	3	1	3	3	1	3	1	1	1	2	1	1	1	44
15	3	3	3	1	1	3	1	2	1	3	2	2	3	2	3	3	2	3	2	2	2	3	2	2	2	56

Re test

Nº	I1	I2	I3	I4	I5	I6	I7	I8	I9	I10	I11	I12	I13	I14	I15	I16	I17	I18	I19	I20	I21	I22	I23	I24	I25	TOTALES
1	3	3	3	1	1	3	2	2	2	3	2	2	3	1	3	3	2	3	2	1	2	3	1	1	1	53
2	3	2	3	1	1	3	1	1	1	2	1	1	3	1	2	3	1	3	1	1	1	3	1	1	1	42
3	3	3	3	1	1	3	1	1	1	3	1	1	3	1	2	3	1	3	1	1	1	3	1	1	1	44
4	3	3	3	1	1	3	1	1	1	3	1	1	3	1	2	3	1	2	1	1	1	2	1	1	1	42
5	3	3	3	1	1	2	1	1	1	2	1	1	3	1	2	3	1	3	1	1	1	2	1	1	1	41
6	3	3	3	1	1	3	2	2	2	3	2	2	3	2	3	3	2	3	2	2	2	3	1	1	1	55
7	3	3	3	1	1	3	1	1	1	3	1	1	3	1	3	3	1	3	1	1	1	3	1	1	1	45
8	3	3	3	1	1	3	1	2	1	3	1	2	3	2	3	3	1	3	1	2	2	3	2	2	2	53
9	3	3	3	1	1	3	2	2	2	3	2	2	3	2	3	3	2	3	2	2	2	3	1	1	1	55
10	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	2	2	3	2	3	3	2	3	2	2	2	3	2	2	2	62
11	3	2	2	1	1	3	1	1	1	3	1	1	3	1	3	3	1	3	1	1	1	3	1	1	1	43
12	3	3	3	1	1	3	1	2	1	3	2	1	3	1	3	3	1	3	1	2	1	3	1	1	1	48
13	3	3	3	2	2	3	2	2	2	3	2	2	3	2	3	3	2	3	2	2	2	3	1	1	1	57
14	3	3	3	2	3	3	2	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	2	2	2	66
15	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	70

Anexo 04. Normas de corrección y puntuación

Niveles de la escala de Likert

Escala	
Inicio	1
Proceso	2
Logro	3

Fuente: Elaborado por la investigadora

Rangos y puntajes

Dimensiones	Rangos de puntaje		
	Alto	Regular	Bajo
Habilidades para hacer amigos	22 - 28	16 - 21	9 - 15
Habilidades conversacionales			
Habilidades relacionadas con los sentimientos, emociones	18 - 23	13 - 17	7 - 12

Fuente: Elaborado por la investigadora

Anexo 05. Escala valorativa descriptiva por dimensión de variable

Dimensión	Ítems	Bajo	Regular	Alto
Habilidades relacionadas con los sentimientos, emociones	Expresa sus emociones frente a sus compañeros	No deja que sus compañeros conozcan sus sentimientos	Solo muestra sus sentimientos con la maestra	Da a conocer sus sentimientos con todos sus compañeros
	Reconoce y comprende las emociones que experimenta	No reconoce ni comprende las emociones que experimenta	Reconoce pero no comprende las emociones que experimenta	Logra comprender y reconocer sus emociones
	Expresa afecto a sus compañeros	No expresa ninguna muestra de cariño (palabras afectuosas, besos o abrazos) a sus compañeros	Expresa afecto solo uno o dos de sus compañeros	Expresa cariño a sus compañeros con abrazos o besos y palabras afectuosas
	Defiende sus opiniones sin tener que pelearse	Se pelea y no da opiniones	Dice su opinión a sus compañeros pero si alguien lo rechaza se queda en silencio	Dice su opinión a sus compañeros y logra convencerlo de que su idea es buena
	Demuestra una actitud positiva frente a un problema	Se frustra y no demuestra una actitud positiva frente a un problema	Demuestra pocas actitudes positivas frente a un problema sencillo	Demuestra una actitud positiva y resolutiva frente a un problema
	Comprende lo que sienten sus compañeros	Ignora los sentimientos de sus compañeros	Escucha pero no le toma interés a los sentimientos de sus compañeros	Comprende los sentimientos de sus compañeros.
	Comprende los mensajes que le comunica su compañero	Se distrae y no Comprende los mensajes que le comunica su compañero	Tiene dificultades para comprender los mensajes que le comunica su compañero	Atiende y Comprende los mensajes que le comunica su compañero
Habilidades Conversacionales	Interviene en las conversaciones para aportar ideas con otros niños	No aporta ninguna idea	Aporta ideas pero no relacionados con el tema	Aporta ideas relacionados al tema
	Dialoga con su grupo lo que siente y piensa	No dialoga con su grupo lo que siente y piensa	Dialoga solo con uno o dos compañeros sobre lo que piensa	Se comunica con su grupo expresando que siente y piensa

	Expresa adecuadamente sus sentimientos hacia sus compañeros	No expresa sus sentimientos hacia sus compañeros	Solo expresa lo que siente por los demás haciendo un cumplido o diciendo algo positivo hacia sus compañeros	Expresa sus sentimientos dándolos a conocer con sonrisa si está feliz, llanto si esta triste o menciona alguna molestia y también sus sentimiento hacia sus compañeros
	Demuestra confianza compartiendo sus ideas con su grupo	Tiene dificultades para compartir sus ideas con su grupo	Comparte sus ideas solo a un compañero	Se siente seguro compartiendo sus ideas con su grupo
	Dialoga con su grupo con respeto para resolver conflictos	Se pelea y grita cuando dialoga con su grupo para resolver conflictos	Tiene dificultades para dialogar con su grupo y solicita apoyo de la docente	Dialoga con su grupo para resolver conflictos demostrando respeto y tolerancia
	Participa adecuadamente en las conversaciones para resolver conflictos con sus compañeros	Participa en las conversaciones pero sin resolver conflictos con sus compañeros	Participa en las conversaciones aportando pocas ideas para resolver conflictos	Participa adecuadamente en las conversaciones para resolver conflictos con sus compañeros respetando los acuerdos de convivencia
	Se une a conversaciones para resolver conflictos con sus compañeros	No logra unirse en las conversaciones para resolver situaciones conflictivas	Intenta unirse en la conversaciones para resolver situaciones de conflictos	Logra unirse con éxito resolviendo situaciones de conflictos
	Mantiene una conversación con sus compañeros	No mantiene una conversación solo la inicia	Hace preguntas breves tratando de mantener una conversación	Hace pregunta, responde y mantiene una conversación extensa
	Inicia una conversación con sus compañeros	No se acerca a un grupo de sus compañeros para iniciar una conversación	Se acerca a un grupo pequeño de sus compañeros para iniciar la conversación	Inicia una conversación espontáneamente con todos sus compañeros
Habilidades para hacer amigos	Participa con agrado en las actividades grupales	Demuestra desagrado al realizar actividades grupales	Participa en las actividades grupales pero le cuesta demostrar su agrado	Demuestra agrado y placer al participar en actividades grupales
	Disfruta la compañía con	Se enoja y muestra	Disfruta la compañía con solo	Disfruta y manifiesta alegría a través de

otros niños en la actividad	desagrado con la compañía de otros niños en la actividad	algunos niños en la actividad	gestos y movimientos de la compañía con otros niños en la actividad
Demuestra satisfacción al unirse en las actividades con sus compañeros	Demuestra desagrado al unirse en las actividades con sus compañeros	Demuestra interés al unirse en las actividades con solo unos o dos compañeros	Demuestra satisfacción y agrado al unirse en las actividades con sus compañeros
Coopera en la actividad para conseguir una meta común	No coopera en la actividad para conseguir una meta común	Tiene dificultades al cooperar en la actividad para conseguir una meta común	Coopera ,participa y se involucra en la actividad para conseguir una meta común
Apoya a sus compañeros en situaciones difíciles	Demuestra desinterés y no apoya a sus compañeros en situaciones difíciles	Se interesa en apoyar solo a uno o dos compañeros en situaciones difíciles	Apoya a sus compañeros en situaciones difíciles demostrando compañerismo y ayuda mutua
Comparte sus materiales con sus compañeros	Se apropia y no comparte sus materiales con sus compañeros	Comparte sus materiales con solo uno o dos de sus compañeros	Comparte sus materiales con sus compañeros sin mostrar enojo o rechazo
Se desenvuelve con facilidad en las actividades con sus compañeros	Tiene dificultades para desenvolverse con facilidad en las actividades con sus compañeros	Se desenvuelve con facilidad solo actividades sencillas y básicas con algunos de sus compañeros	Se desenvuelve con facilidad en las actividades con sus compañeros demostrando autonomía en sus acciones
Participa activamente en actividades de conversaciones con sus compañeros, respetando su turno	Participa en pocas actividades de conversaciones con sus compañeros, y no respeta su turno	Participa activamente en actividades de conversaciones con sus compañeros, pero le cuesta respetar su turno	Participa activamente en actividades de conversaciones con sus compañeros, escuchando a los demás y respetando su turno
Se integra con facilidad al grupo	No se integra al grupo	Se integra al grupo pero solo con algunos compañeros excluyendo al resto de niños	Se integra con facilidad al grupo demostrando compañerismo y respeto

Anexo 06. Certificado de validez del instrumento

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE HABILIDADES SOCIALES

N°	DIMENSIONES / ÍTEMS	PERTINENCIA (1)		RELEVANCIA (2)		CLARIDAD (3)		SUGERENCIAS
		SI	No	SI	No	SI	No	
Dimensión: Habilidades para hacer amigos								
1	Participa con agrado en las actividades grupales	X		X		X		
2	Disfruta la compañía con otros niños en la actividad	X		X		X		
3	Demuestra satisfacción al unirse en las actividades con sus compañeros	X		X		X		
4	Coopera en la actividad para conseguir una meta común	X		X		X		
5	Apoya a sus compañeros en situaciones difíciles	X		X		X		
6	Comparte sus materiales con sus compañeros	X		X		X		
7	Se desenvuelve con facilidad en las actividades con sus compañeros	X		X		X		
8	Participa activamente en actividades de conversaciones con sus compañeros, respetando su turno	X		X		X		
9	Se integra con facilidad al grupo	X		X		X		
Dimensión: Habilidades Conversacionales								
10	Interviene en las conversaciones para aportar ideas con otros niños	X		X		X		
11	Dialoga con su grupo lo que siente y piensa	X		X		X		
12	Expresa adecuadamente sus sentimientos hacia sus compañeros	X		X		X		
13	Demuestra confianza compartiendo sus ideas con su grupo	X		X		X		
14	Dialoga con su grupo con respeto para resolver conflictos	X		X		X		
15	Participa adecuadamente en las conversaciones para resolver conflictos con sus compañeros	X		X		X		
16	Se une a conversaciones para resolver conflictos con sus compañeros	X		X		X		
17	Mantiene una conversación con sus compañeros	X		X		X		
18	Inicia una conversación con sus compañeros	X		X		X		
Dimensión: Habilidades relacionadas con los sentimientos, emociones, ...								
19	Expresa sus emociones frente a sus compañeros	X		X		X		
20	Reconoce y comprende las emociones que experimenta	X		X		X		
21	Expresa afecto a sus compañeros	X		X		X		
22	Defiende sus opiniones sin tener que pelearse	X		X		X		
23	Demuestra una actitud positiva frente a un problema	X		X		X		
24	Comprende lo que sienten sus compañeros	X		X		X		
25	Comprende los mensajes que le comunica su compañero	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia):
 Opinión de aplicabilidad: Aplicable [X] / No aplicable []
 Apellidos y nombres del juez validador, Dni/Mg: Ms. Ana Carolina Llanos DNI: 80003930
 Especialidad del validador: Psicóloga en el área de Aprendizaje

12 de Junio del 2017

(1) Pertinencia: El ítem, al concepto teórico formulado
 (2) Relevancia: El ítem es apropiado para presentar al componente o dimensión especificada del constructo.
 (3) Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo.


 Firma del Experto Informante,

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE HABILIDADES SOCIALES

N°	DIMENSIONES / ÍTEMS	PERTINENCIA (1)		RELEVANCIA (2)		CLARIDAD (3)		SUGERENCIAS
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Dimensión: Habilidades para hacer amigos:								
1	Participa con agrado en las actividades grupales	✓		✓		✓		
2	Disfruta la compañía con otros niños en la actividad	✓		✓		✓		
3	Demuestra satisfacción al unirse en las actividades con sus compañeros	✓		✓		✓		
4	Coopera en la actividad para conseguir una meta común	✓		✓		✓		
5	Apoya a sus compañeros en situaciones difíciles	✓		✓		✓		
6	Comparte sus materiales con sus compañeros	✓		✓		✓		
7	Se desenvuelve con facilidad en las actividades con sus compañeros	✓		✓		✓		
8	Participa activamente en actividades de conversaciones con sus compañeros, respetando su turno	✓		✓		✓		
9	Se integra con facilidad al grupo	✓		✓		✓		
Dimensión: Habilidades Conversacionales								
10	Interviene en las conversaciones para aportar ideas con otros niños	✓		✓		✓		
11	Dialoga con su grupo lo que siente y piensa	✓		✓		✓		
12	Expresa adecuadamente sus sentimientos hacia sus compañeros	✓		✓		✓		
13	Demuestra confianza compartiendo sus ideas con su grupo	✓		✓		✓		
14	Dialoga con su grupo con respeto para resolver conflictos	✓		✓		✓		
15	Participa adecuadamente en las conversaciones para resolver conflictos con sus compañeros	✓		✓		✓		
16	Se une a conversaciones para resolver conflictos con sus compañeros	✓		✓		✓		
17	Mantiene una conversación con sus compañeros	✓		✓		✓		
18	Inicia una conversación con sus compañeros	✓		✓		✓		
Dimensión: Habilidades relacionadas con los sentimientos, emociones.								
19	Expresa sus emociones frente a sus compañeros	✓		✓		✓		
20	Reconoce y comprende las emociones que experimenta	✓		✓		✓		
21	Expresa afecto a sus compañeros	✓		✓		✓		
22	Defiende sus opiniones sin tener que pelearse	✓		✓		✓		
23	Demuestra una actitud positiva frente a un problema	✓		✓		✓		
24	Comprende lo que sienten sus compañeros	✓		✓		✓		
25	Comprende los mensajes que le comunica su compañero	✓		✓		✓		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): *El presente instrumento es aplicable.*
 Opinión de aplicabilidad: Aplicable [✓] Aplicable después de corregir [] No aplicable []
 Apellidos y nombres del juez validador, Dr/Mg: *Edna Lidia Jara* DNI: *07345893*
 Especialidad del validador: *EDUCACIÓN INFANTIL*

(1) Pertinencia: El ítem, el concepto teórico formulado.
 (2) Relevancia: El ítem es apropiado para medir la dimensión especificada del constructo.
 (3) Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo.

Edna Lidia Jara

 Firma del Experto Informante.

7 de junio 2017

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE HABILIDADES SOCIALES

Nº	DIMENSIONES / ÍTEMS	PERTINENCIA (1)		RELEVANCIA (2)		CLARIDAD (3)		SUGERENCIAS
		SI	No	SI	No	SI	No	
Dimensión: Habilidades para hacer amigos								
1	Participa con agrado en las actividades grupales	X		X		X		
2	Disfruta la compañía con otros niños en la actividad	X		X		X		
3	Demuestra satisfacción al unirse en las actividades con sus compañeros	X		X		X		
4	Coopera en la actividad para conseguir una meta común	X		X		X		
5	Apoya a sus compañeros en situaciones difíciles	X		X		X		
6	Comparte sus materiales con sus compañeros	X		X		X		
7	Se desenvuelve con facilidad en las actividades con sus compañeros	X		X		X		
8	Participa activamente en actividades de conversaciones con sus compañeros, respetando su turno	X		X		X		
9	Se integra con facilidad al grupo	X		X		X		
Dimensión: Habilidades Conversacionales								
10	Interviene en las conversaciones para aportar ideas con otros niños	X		X		X		
11	Dialoga con su grupo lo que siente y piensa	X		X		X		
12	Expresa adecuadamente sus sentimientos hacia sus compañeros	X		X		X		
13	Demuestra confianza compartiendo sus ideas con su grupo	X		X		X		
14	Dialoga con su grupo con respeto para resolver conflictos	X		X		X		
15	Participa adecuadamente en las conversaciones para resolver conflictos con sus compañeros	X		X		X		
16	Se une a conversaciones para resolver conflictos con sus compañeros	X		X		X		
17	Mantiene una conversación con sus compañeros	X		X		X		
18	Inicia una conversación con sus compañeros	X		X		X		
Dimensión: Habilidades relacionadas con los sentimientos, emociones								
19	Expresa sus emociones frente a sus compañeros	X		X		X		
20	Reconoce y comprende las emociones que experimenta	X		X		X		
21	Expresa afecto a sus compañeros	X		X		X		
22	Defiende sus opiniones sin tener que pelearse	X		X		X		
23	Demuestra una actitud positiva frente a un problema	X		X		X		
24	Comprende lo que sienten sus compañeros	X		X		X		
25	Comprende los mensajes que le comunica su compañero	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia):

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [X] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador, Dr/ Mg: Alvira V. Rodríguez, D. Agui DNI: 25790633

Especialidad del validador: Psicología Social

02 de Julio del 2017

(1)Pertinencia: El ítem, al concepto teórico formulado

(2)Relevancia: El ítem es apropiado para presentar al componente o dimensión especificada del constructo

(3)Claridad: Se entiende sin dificultad alguna al enunciado del ítem, su forma, modo y dirección


Firma del Experto Informante

Anexo 07. Bases de datos de análisis estadístico (Descriptivo e inferencial)

Pre test (Celeste)

Habilidades para hacer amigos y amigas									Habilidades Conversacionales									Habilidades relacionadas con los sentimientos, emociones y opiniones					H.P.H.A.A	H.C	H.R.S.E.O	TOTAL		
Item 1	Item 2	Item 3	Item 4	Item 5	Item 6	Item 7	Item 8	Item 9	Item 10	Item 11	Item 12	Item 13	Item 14	Item 15	Item 16	Item 17	Item 18	Item 19	Item 20	Item 21	Item 22	Item 23	Item 24	Item 25				
1	1	1	1	1	1	2	2	2	1	1	2	2	1	1	1	1	2	2	2	1	1	1	1	1	12	12	9	33
2	2	2	1	1	1	2	2	2	1	1	2	2	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	15	12	14	41
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	9	11	8	28
2	2	2	1	1	1	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	15	9	8	32
1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	10	10	9	29
1	1	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	2	2	1	1	1	11	10	10	31
2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	11	10	13	34
2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	2	1	1	2	1	2	1	2	2	2	2	1	1	11	13	11	35
2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	11	11	8	30
1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11	10	7	28
1	2	2	1	1	1	1	2	2	1	1	2	2	1	1	1	1	1	2	1	1	2	2	1	1	13	11	10	34
2	2	2	1	1	1	2	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	14	10	10	34
2	1	1	1	1	1	2	2	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	13	10	8	31
2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	1	1	2	2	2	2	1	1	1	2	2	2	2	2	17	15	12	44
2	1	1	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	15	17	14	46
1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	2	1	10	11	10	31
2	1	1	1	1	1	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	13	9	7	29
1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	9	7	26
2	2	2	1	1	1	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	15	9	12	36
1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	11	11	8	30
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	9	7	25
1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2	2	1	1	1	1	2	1	1	12	15	8	35
1	2	2	1	1	1	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	14	12	9	35
1	1	1	1	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	10	11	7	28
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	1	1	9	9	9	27
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	9	7	25
1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2	2	1	1	1	1	2	1	1	12	15	8	35
1	2	2	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	14	12	9	35
1	1	1	1	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	10	11	7	28
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	1	1	9	9	9	27
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	9	7	25
1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2	2	1	1	1	1	2	1	1	12	15	8	35
1	2	2	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	14	12	9	35
1	1	1	1	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	10	11	7	28
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	1	1	9	9	9	27

Post test (celeste)

Habilidades para hacer amigos y amigas									Habilidades Conversacionales									Habilidades relacionadas con los sentimientos, emociones y opiniones							H.P.H.A.A	H.C	H.R.S.E.O	TOTAL
Item 1	Item 2	Item 3	Item 4	Item 5	Item 6	Item 7	Item 8	Item 9	Item 10	Item 11	Item 12	Item 13	Item 14	Item 15	Item 16	Item 17	Item 18	Item 19	Item 20	Item 21	Item 22	Item 23	Item 24	Item 25				
1	1	1	2	1	1	2	2	2	1	1	2	2	1	2	1	1	2	2	2	1	1	2	1	1	13	13	10	36
2	2	2	1	2	1	2	2	2	1	1	2	2	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	16	12	14	42
2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	2	2	1	2	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	11	12	9	32
2	2	2	1	1	1	2	2	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	15	11	8	34
1	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1	2	2	1	2	1	1	11	11	10	32
1	2	1	1	2	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	2	2	1	1	1	13	10	10	33
2	1	2	1	1	2	1	2	1	1	1	1	2	1	1	2	1	1	1	2	2	2	2	2	2	13	11	13	37
2	1	1	2	1	1	2	1	1	1	2	1	2	1	1	2	1	2	1	2	2	2	2	1	1	12	13	11	36
2	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	2	2	1	1	1	2	1	1	1	1	2	2	1	1	12	12	9	33
1	2	1	1	2	1	1	2	2	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	2	1	13	11	9	33
1	2	2	1	1	2	1	2	2	1	1	2	2	1	1	1	1	1	2	1	1	2	2	1	1	14	11	10	35
2	2	2	1	1	1	2	1	2	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	2	2	2	2	14	11	11	36
2	1	1	2	1	1	2	2	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1	14	10	9	33
2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	1	1	2	2	2	2	1	1	1	2	2	2	2	2	17	15	12	44
2	1	1	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	15	17	14	46
1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	2	2	1	2	2	1	10	11	11	32
2	2	1	1	1	1	2	2	2	1	1	1	1	1	1	2	1	2	2	1	1	2	1	1	1	14	11	9	34
1	1	2	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	9	7	28
2	2	2	1	1	1	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	15	9	12	36
1	1	1	2	1	1	1	2	2	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	12	11	8	31
1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	11	9	8	28
1	1	1	1	1	2	1	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1	1	1	1	1	2	1	1	13	16	8	37
1	2	2	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	2	1	2	2	1	1	14	13	10	37
1	1	1	1	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	2	1	1	2	1	1	1	2	10	12	9	31
2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	1	1	11	10	9	30
1	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11	9	7	27
1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	12	15	9	36
1	2	2	1	1	1	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	14	12	9	35
2	1	1	2	1	1	2	1	1	2	1	1	1	2	1	1	2	1	1	2	1	1	1	2	1	12	12	9	33
1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	2	1	2	1	2	10	11	10	31

Pre test (Rosada)

Habilidades para hacer amigos y amigas									Habilidades Conversacionales									Habilidades relacionadas con los sentimientos, errores y opiniones							HPHAA	HC	HRSE0	TOTAL
Item1	Item2	Item3	Item4	Item5	Item6	Item7	Item8	Item9	Item10	Item11	Item12	Item13	Item14	Item15	Item16	Item17	Item18	Item19	Item20	Item21	Item22	Item23	Item24	Item25				
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	9	8	26	
2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	17	9	8	34	
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	9	8	26	
1	2	1	1	1	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	13	9	8	30	
2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	9	8	27	
2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11	9	8	28	
2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	15	9	9	33	
2	2	2	1	1	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	13	10	8	31	
1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11	9	8	28	
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	9	8	26	
1	2	2	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	13	9	8	30	
1	1	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	15	9	9	33	
1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	9	8	27	
2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2	2	1	1	1	1	2	1	18	16	9	43	
2	2	2	2	2	2	1	1	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	16	13	10	39	
2	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	12	10	8	30	
1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	1	10	9	10	29	
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	9	8	26	
2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	17	9	8	34	
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	9	8	26	
1	2	1	1	1	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	13	9	8	30	
2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	9	8	27	
2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11	9	8	28	
2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	15	9	9	33	
2	2	2	1	1	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	13	10	8	31	
1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11	9	8	28	
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	9	8	26	
1	2	2	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	13	9	8	30	

Pos test (Rosada)

Habilidades para hacer amigos y amigas									Habilidades Conversacionales									Habilidades relacionadas con los sentimientos, emociones y opiniones							H.P.H.A.A	H.C	H.R.S.E.O	TOTAL
Item 1	Item 2	Item 3	Item 4	Item 5	Item 6	Item 7	Item 8	Item 9	Item 10	Item 11	Item 12	Item 13	Item 14	Item 15	Item 16	Item 17	Item 18	Item 19	Item 20	Item 21	Item 22	Item 23	Item 24	Item 25				
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	2	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	27	21	19	67
3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	2	26	23	23	72
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	2	2	2	27	25	21	73
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	2	2	1	27	25	20	72
3	3	3	3	2	2	2	3	2	2	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	2	2	23	24	22	69
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	2	2	2	27	25	21	73
3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	2	2	2	26	25	21	72
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	2	2	27	21	18	66
3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	26	21	16	63
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	27	21	16	64
2	3	3	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	3	3	3	22	19	19	60
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	1	27	23	15	65
2	2	2	2	2	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	2	2	21	24	22	67
3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	2	2	2	24	20	21	65
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	2	2	2	3	3	3	2	2	3	2	2	27	21	21	69
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	2	3	3	3	2	3	2	3	27	24	22	73
2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2	20	22	19	61
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	3	3	3	3	2	2	2	27	22	21	70
2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	25	24	17	66
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	2	2	27	25	21	73
3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	2	2	2	2	3	2	2	3	3	2	2	3	2	26	21	19	66
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	2	2	2	2	2	3	27	24	19	70
3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	24	18	17	59
2	3	3	2	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	3	3	2	2	2	3	3	2	2	2	2	24	20	18	62
3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	2	2	3	2	2	3	3	3	2	2	3	2	2	27	21	20	68
3	3	3	2	2	2	2	2	2	3	3	3	2	2	3	2	2	3	3	3	2	2	3	3	3	21	23	22	66
2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	2	2	3	3	3	2	3	3	3	3	23	23	23	69
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	2	3	3	3	2	2	3	3	3	27	24	22	73

Anexo 08.Matriz de consistencia

TÍTULO: “Aplicación del programa Juego cooperativo en el desarrollo de las habilidades sociales en niños de cinco años de la I.E.I. 377

Divino Niño de Jesús, Los Olivos

AUTORA: Escajadillo Pilco Liliana Francesca

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPOTESIS	VARIABLES E INDICADORES	MÉTODOLOGÍA	POBLACIÓN Y MUESTRA	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS									
<p><u>Problema principal:</u></p> <p>¿En qué medida la aplicación del programa Juego cooperativo influye en el desarrollo de las habilidades sociales en niños de cinco años de la I.E.I. 377 Divino Niño de Jesús, Los Olivos, 2017?</p> <p><u>Problemas secundarios:</u></p> <p>¿En qué medida la aplicación del programa Juego cooperativo influye en el desarrollo de las habilidades para hacer amigos en niños de cinco años de la I.E.I. 377 Divino Niño de</p>	<p><u>Objetivo general:</u></p> <p>Demostrar la influencia de la aplicación del programa Juego cooperativo en el desarrollo de las habilidades sociales en niños de cinco años de la I.E.I. 377 Divino Niño de Jesús, Los Olivos, 2017.</p> <p><u>Objetivos específicos:</u></p> <p>Demostrar la influencia de la aplicación del programa Juego cooperativo en el desarrollo de las habilidades para</p>	<p><u>Hipótesis general:</u></p> <p>HI: La aplicación del programa Juego cooperativo influye significativamente en el desarrollo de las habilidades sociales en niños de cinco años de la I.E.I. 377 Divino Niño de Jesús, Los Olivos, 2017.</p> <p>H0: La aplicación del programa Juego cooperativo no influye en el desarrollo de las habilidades sociales en niños de cinco años de la I.E.I. 377 Divino Niño de Jesús, Los Olivos, 2017..</p> <p><u>Hipótesis específicas:</u></p> <p>HI: La aplicación del programa Juego cooperativo influye significativamente en el desarrollo de las habilidades para hacer amigos en niños de cinco años de la I.E.I. 377 Divino Niño de Jesús, Los Olivos, 2017.</p> <p>H0: La aplicación del programa Juego cooperativo no influye</p>	<p><u>VARIABLE INDEPENDIENTE</u></p> <p>Juego cooperativo</p> <p>(Se realiza la aplicación del programa)</p> <p><u>DIMENSIONES:</u></p> <p>Juego de Distensión</p> <p>Juego de resolución de conflictos</p> <p>Juego de Comunicación</p> <p><u>VARIABLE DEPENDIENTE:</u></p> <p>Habilidades sociales</p> <p>(Ficha de</p>	<p>ENFOQUE: Cuantitativa</p> <p>TIPO: La investigación es de tipo aplicativa.</p> <p>NIVEL: La investigación es explicativa.</p> <p>METODO: Hipotético deductivo</p> <p>DISEÑO: Experimental con subtipo cuasi experimental.</p> <p>CORTE: Transversal</p> <p>ESQUEMA DE DISEÑO:</p> <table border="1"> <tr> <td>Grupo</td> <td>Pre Tratamiento</td> <td>Post</td> </tr> <tr> <td>GE</td> <td>O1.....X.....O2</td> <td></td> </tr> <tr> <td>GC</td> <td>O1.....O2</td> <td></td> </tr> </table> <p>Dónde:</p> <p>GE: Grupo experimental (Niños de cinco años del aula Rosada)</p> <p>GC: Grupo de control (Niños de</p>	Grupo	Pre Tratamiento	Post	GE	O1.....X.....O2		GC	O1.....O2		<p><u>POBLACIÓN</u></p> <p>58 niños de cinco años de las aulas Celeste y Rosada de la I.E.I. 377 Divino Niño de Jesús, ubicado en Los Olivos del turno mañana.</p> <p><u>MUESTREO:</u></p> <p>No probabilístico</p> <p><u>MUESTRA:</u></p> <p>La población que estuvo dividida en dos grupos: El grupo control y el</p>	<p><u>TÉCNICAS:</u></p> <p>La observación.</p> <p><u>INSTRUMENTO</u></p> <p>Ficha de observación está conformado 25 ítems, considerando en cuenta la escala de Likert cada uno ellos con tres opciones de respuesta:</p> <p>Inicio=1</p> <p>Proceso=2</p> <p>Logro=3</p>
Grupo	Pre Tratamiento	Post													
GE	O1.....X.....O2														
GC	O1.....O2														

<p>Jesús, Los Olivos, 2017?</p> <p>¿En qué medida la aplicación del programa Juego cooperativo influye en el desarrollo de las habilidades conversacionales en niños de cinco años de la I.E.I. 377 Divino Niño de Jesús, Los Olivos, 2017?</p> <p>¿En qué medida la aplicación del programa Juego cooperativo influye en el desarrollo de las habilidades relacionadas con los sentimientos, emociones en niños de cinco años de la I.E.I. 377 Divino Niño de Jesús, Los Olivos, 2017?</p>	<p>hacer amigos en niños de cinco años de la I.E.I. 377 Divino Niño de Jesús, Los Olivos, 2017.</p> <p>Demostrar la influencia de la aplicación del programa Juego cooperativo en el desarrollo de las habilidades conversacionales en niños de cinco años de la I.E.I. 377 Divino Niño de Jesús, Los Olivos, 2017.</p> <p>Demostrar la influencia de la aplicación del programa Juego cooperativo en el desarrollo de las habilidades relacionadas con los sentimientos, emociones en niños de cinco años de la I.E.I. 377 Divino Niño de Jesús, Los Olivos, 2017.</p>	<p>significativamente en el desarrollo de las habilidades para hacer amigos en niños de cinco años de la I.E.I. 377 Divino Niño de Jesús, Los Olivos, 2017.</p> <p>HI: La aplicación del programa Juego cooperativo influye significativamente en el desarrollo de las habilidades conversacionales en niños de cinco años de la I.E.I. 377 Divino Niño de Jesús, Los Olivos, 2017.</p> <p>H0: La aplicación del programa Juego cooperativo no influye significativamente en el desarrollo de las habilidades conversacionales en niños de cinco años de la I.E.I. 377 Divino Niño de Jesús, Los Olivos, 2017.</p> <p>HI: La aplicación del programa Juego cooperativo influye significativamente en el desarrollo de las habilidades relacionadas con los sentimientos, emociones en niños de cinco años de la I.E.I. 377 Divino Niño de Jesús, Los Olivos, 2017.</p> <p>H0: La aplicación del programa Juego cooperativo no influye significativamente en el desarrollo de las habilidades relacionadas con los sentimientos, emociones en niños de cinco años de la I.E.I. 377 Divino Niño de Jesús, Los Olivos, 2017.</p>	<p>observación)</p> <p><u>DIMENSIONES:</u></p> <p>Habilidades relacionadas con los sentimientos, emociones</p> <p>Habilidades Conversacionales</p> <p>Habilidades para hacer amigos</p>	<p>cinco años del aula Celeste)</p> <p>X: Aplicación del tratamiento (Juego cooperativo)</p> <p>O1: Medición inicial (Pre Test)</p> <p>O2: Medición final (Post Test)</p>	<p>experimental</p> <p><u>TAMAÑO DE MUESTRA:</u></p> <p>El Grupo control conformado por 30 niños del aula celeste y el grupo experimental conformado por 28 niños del aula Rosada.</p>	
---	---	---	--	--	---	--



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

FACULTAD DE EDUCACIÓN E IDIOMAS

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Soy madre/padre/tutor/apoderado del estudiante: Gilda Rosa Pilco Pilco
Identificado con DNI 08013686, domiciliado en Urb.naval Mz F Lt. 7 av. Los olivos.
Certifico que he leído y comprendidos a mi mayor capacidad la información anterior sobre el proyecto de investigación docente "Aplicación del programa Juego cooperativo en el desarrollo de las habilidades sociales en niños de cinco años de la I.E.I. 377 Divino Niño de Jesús, Los Olivos, 2017", que ejecuta la Universidad Cesar Vallejo, Escuela Profesional de Educación inicial – Lima.

Autorizo la participación de mi menor hijo/a en la referida investigación, así mismo, autorizo al autor o autores de la referida investigación a divulgar cualquier información incluyendo los archivos virtuales y físicos, en texto e imágenes, durante la fecha de investigación y posterior a ella.

Se me ha explicado la importancia y los alcances de la investigación docente para mejorar los procesos de la educación inicial.

El investigador me ha informado, que en fecha posterior puede ser necesaria mi participación en el seguimiento de la investigación o en nueva investigación, para lo cual también otorgo mi consentimiento.

He comprendido las explicaciones que me han facilitado en lenguaje claro y sencillo y el investigador me ha permitido realizar todas las observaciones y me ha aclarado todas las dudas que le he planteado. También he comprendido que en cualquier momento y sin dar ninguna explicación, puedo revocar el consentimiento que ahora presto.

Los Olivos, 11 de setiembre de 2017

Firma de madre/padre/tutor/apoderado

Apellidos y nombres: Escajadillo Pilco Liliana Francesca

DNI: 71260320 Teléfono 960947286

Domicilio Urb.naval Mz F Lt. 7 av. Los olivos

Nombre el autor de la investigación.

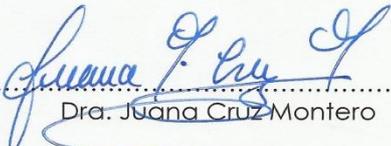
Anexo 10 Autorización de aprobación de la tesis

 UCV UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO	ACTA DE APROBACIÓN DE LA TESIS	Código : F07-PP-PR-02.02
		Versión : 08
		Fecha : 12-09-2017
		Página : 1 de 1

El Jurado encargado de evaluar la tesis presentada por don (a) Escajadillo Pilco Liliana Francesca cuyo título es: Aplicación del programa Juego cooperativo en el desarrollo de las habilidades sociales en niños de cinco años de la I.E.I. 377 Divino Niño de Jesús, Los Olivos, 2017

Reunido en la fecha, escuchó la sustentación y la resolución de preguntas por el estudiante, otorgándole el calificativo de: ...16...
 (Número) Dieciséis (Letras).

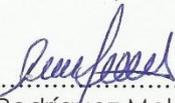
Trujillo (o Filial) 05 de diciembre del 2017



 Dra. Juana Cruz Montero
 PRESIDENTE



 Mgtr. José Llanos Castilla
 SECRETARIO



 Dra. Silvia Rodríguez Melgar
 VOCAL

Elaboró	Dirección de Investigación	Revisó	Representante de la Dirección / Vicerrectorado de Investigación y Calidad	Aprobó	Rectorado
---------	----------------------------	--------	---	--------	-----------

Anexo 11. Autorización de la publicación de tesi

	AUTORIZACIÓN DE PUBLICACIÓN DE TESIS EN REPOSITORIO INSTITUCIONAL UCV	Código : F08-PP-PR-02.02 Versión : 07 Fecha : 12-09-2017 Página : 1 de 1
--	--	---

Yo Escajadillo Pilco Liliana Francesca, identificado con DNI N° 71260320 egresado de la Escuela Profesional de educación inicial de la Universidad César Vallejo, autorizo , No autorizo () la divulgación y comunicación pública de mi trabajo de investigación titulado "Aplicación del programa Juego cooperativo en el desarrollo de las habilidades sociales en niños de cinco años de la I.E.I. 377 Divino Niño de Jesús, Los Olivos, 2017"; en el Repositorio Institucional de la UCV (<http://repositorio.ucv.edu.pe/>), según lo estipulado en el Decreto Legislativo 822, Ley sobre Derecho de Autor, Art. 23 y Art. 33

Fundamentación en caso de no autorización:

.....

 FIRMA

DNI: 71260320

FECHA: 15 de diciembre del 2017

Elaboró	Dirección de Investigación	Revisó	Representante de la Dirección / Vicerrectorado de Investigación y Calidad	Aprobó	Rectorado
---------	----------------------------	--------	---	--------	-----------

Anexo 12. Acta de originalidad

 UCV UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO	ACTA DE APROBACIÓN DE ORIGINALIDAD DE TESIS	Código : F06-PP-PR-02.02 Versión : 08 Fecha : 12-09-2017 Página : 1 de 1
--	--	---

Yo, Escajadillo Pilco Liliana Francesca, docente de la Facultad Educación E idiomas y Escuela Profesional educación inicial de la Universidad César Vallejo sede de Lima Norte (precisar filial o sede), revisor (a) de la tesis titulada

“Aplicación del programa Juego cooperativo en el desarrollo de las habilidades sociales en niños de cinco años de la I.E.I. 377 Divino Niño de Jesús, Los Olivos, 2017”, del (de la) estudiante Escajadillo Pilco Liliana Francesca, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 24 % verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin.

El/la suscrito (a) analizó dicho reporte y concluyó 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.

Lima 15 de diciembre del 2017



Firma

Dra. Silvia Rodríguez Melgar

DNI:25790683.....

Elaboró	Dirección de Investigación	Revisó	Representante de la Dirección / Vicerrectorado de Investigación y Calidad	Aprobó	Rectorado
---------	----------------------------	--------	---	--------	-----------

"PROGRAMA DE JUEGOS COOPERATIVOS"



PRESENTACIÓN

El presente programa está diseñado para ser aplicado a niños de 5 años del nivel inicial, dicho programa se ajusta en el marco de la tesis: Aplicación del programa Juego cooperativo en el desarrollo de las habilidades sociales en niños de cinco años de la I.E.I. 377 Divino Niño de Jesús, Los Olivos, 2017, tiene como objetivo fundamental promover el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de 5 años y a través de esto adquieran la habilidad de poder desenvolver y afianzar su personalidad, autonomía esenciales para su socialización creando una manera propia de sentir, expresar emociones y sentimientos frente a lo que le rodea.

El programa consta de 60 actividades de juegos cooperativos basándose en desarrollar las habilidades sociales tomando en cuenta las siguientes dimensiones: Habilidades relacionadas con los sentimientos, emociones, Habilidades Conversacionales y Habilidades para hacer amigos; este programa tiene una duración de 20 semanas, con un total de 34 horas pedagógicas incluyendo la evaluación del pre-test y post-test, Iniciándose en marzo hasta el presente año.

I. Introducción

El título de la investigación es Aplicación del programa Juego cooperativo en el desarrollo de las habilidades sociales en niños de cinco años de la I.E.I. 377 Divino Niño de Jesús, Los Olivos, 2017

Tiene como objetivo favorecer el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de 5 años a través de los juegos cooperativos, ya que estos juegos nos sirven como estrategia lúdica para que los niños puedan interactuar con sus demás compañeros, aprendan la importancia del trabajo en equipo, la ayuda mutua y formación de valores.

Hoy en día, las habilidades sociales son de vital importancia, ya que nos desarrollamos dentro de una sociedad con reglas en las cuales debemos saber respetar e interactuar con nuestros semejantes; dentro del entorno en el que vivimos es muy importante poder trabajar en equipo, ya que la mayoría de profesionales tienen esta estrategia para poder socializar con un grupo de personas que tienen un fin en común y de esta manera tener resultados muy positivos y eficientes.

Las habilidades sociales van de la mano con el área cognitiva de toda persona y es por eso que es de suma importancia potenciar estas habilidades desde temprana edad, la siguiente investigación será de ayuda, ya que se darán las pautas de cómo se pueden trabajar con los niños de 5 años, utilizando esta estrategia de los juegos cooperativos para obtener resultados positivos en las habilidades sociales.

II. Fundamentación

La presente propuesta permite que los niños se desarrollen integralmente a través del juego cooperativo garantizando que el estudiante logre interactuar con otros niños, además los beneficiará en su formación ética a través de valores tales como cooperación, solidaridad y el respeto por los demás, asimismo ayudará a que puedan desenvolverse con autonomía, a tener un mejor manejo emocional, y sobretodo a aprender hábitos de convivencia y cooperación social que les serán útiles para toda su vida.

Al mismo tiempo la aplicación del juego cooperativo sirve de estrategia didáctica para los docentes al realizar sus sesiones, ya que estos juegos proporcionan las pautas lúdicas necesarias para desarrollar diferentes habilidades y una de ellas las habilidades sociales, puesto que en los niños es complicado trabajarlas de manera directa, pero a través de estos juegos les resultara divertido y dinámico, de esta forma será más significativo y beneficioso para ellos.

Para concluir, estos juegos sintetizan la labor del docente tanto en el desarrollo de habilidades sociales como en otras habilidades, porque se trabajan muchas áreas a la misma vez y resulta más práctica para el niño no solo porque lo ayuda a interactuar con los demás sino que también proporcionan la comprensión de sus emociones y sentimientos y la de sus compañeros, al mismo, mediante juegos en los que el niño mismo se dará cuenta de cómo debe y no debe actuar.

III. Objetivo

Objetivo general

Evidenciar la Aplicación del programa Juego cooperativo en el desarrollo de las habilidades sociales en niños de cinco años de la I.E.I. 377 Divino Niño de Jesús, Los Olivos, 2017

Objetivos específicos

Fortalecer la dimensión habilidades relacionadas con los sentimientos, emociones a través de la Aplicación del programa Juego cooperativo en el desarrollo de las habilidades sociales en niños de cinco años de la I.E.I. 377 Divino Niño de Jesús, Los Olivos, 2017.

Mejorar la dimensión habilidades Conversacionales a través de la Aplicación del programa Juego cooperativo en el desarrollo de las habilidades sociales en niños de cinco años de la I.E.I. 377 Divino Niño de Jesús, Los Olivos, 2017.

Potencializar la dimensión habilidades para hacer amigos a través de la Aplicación del programa Juego cooperativo en el desarrollo de las habilidades sociales en niños de cinco años de la I.E.I. 377 Divino Niño de Jesús, Los Olivos, 2017.

IV. Desarrollo del programa

PLANIFICACIÓN: Según Marter (2004) señala que la planificación es un “proceso en virtud del cual la “actitud racional” que ya se ha adoptado, se transforma en actividad: se coordinan objetivos, se prevén hechos, se proyectan tendencias” (p.8).

Por eso podemos considerar a este autor, que en la planificación del presente programa, se ha realizado una determinación previa de las diferentes actividades que se aplicaran para el desarrollo de las sesiones, en la que se establecen los estándares a seguir, capacidades e indicadores a cumplir, y la metodología a utilizar para optimizar tanto las competencias de los estudiantes, como los temas a impartirse. Para ello se tendrá que adecuar el espacio del aula y el patio de la Institución educativa, donde se llevará a cabo la realización de las diferentes actividades.

Con respecto a la aplicación de las sesiones de aprendizaje, se realizarán 60 juegos en el periodo del mes de abril hasta julio, las sesiones tendrán una duración de 1 hora pedagógica de 30 minutos, enfocadas al desarrollo de las habilidades sociales que tiene como dimensiones: Habilidades relacionadas con los sentimientos, emociones, Habilidades Conversacionales y Habilidades para hacer amigos.

Para desarrollar las habilidades Conversacionales se aplicaron 20 actividades empleando los siguientes juegos: Pelota Caliente, Me expreso, Globo curioso, Pelota saltarina, Actividad del Museo, Títeres conflictivas, Imágenes conflictivas, Escuchamos una historia, El doctor, Jugando con diversos materiales, Jugando con las partes de mi cuerpo, Me divierto jugando con mis amigos, Nos divertimos Pintando, Que pienso de mis amigos, Estatuas musicales, Juguemos a ordenar, Pasar la pelota, Pelota

musical, Teléfono, malogrado y Me gusta mover mi cuerpo.

Para desarrollar las habilidades para hacer amigos se aplicaron 20 actividades empleando los siguientes juegos: Me pica, El gato cazador, Cruzar el lago, Encestado, Que no caiga el globo, Jugando con los vasos, Paracaídas, La papa se quema, El gusano de pelota, Juegos del mundo, Juego de espejo, La cola del dragón, Atrapa la pelota, Jugando con nuestros nombres, Los robots, Los encantados, Jugando con las cintas, Yo soy, Jugando a los bolos y Soy una serpiente.

Para desarrollar las habilidades relacionadas con los sentimientos, emociones se aplicaron 20 actividades empleando los siguientes juegos: Jugando con los Jackses, Caza abrazadores, Jugando en el circuito, El cubo de expresiones, Círculo de los sentimientos, ¿Cómo me siento?, Dialogamos sobre cómo me siento hoy, Adivina, adivinador: ¿Qué será?, Guiar al ciego, Adivinar sentimientos, Yo me siento, Varita mágica, Tarjetas de colores, Domino de emociones, Reloj de las emociones, Yo digo que..., Las caritas de emociones, El tablero de las emociones. Juegos de los sentimientos, El debate

ESTRATEGIA METODOLÓGICA: Según Nisbet Schuckermith (1987) explica que las estrategias metodológicas “son procesos ejecutivos mediante los cuales se eligen, coordinan y aplican las habilidades” (pag.24).

Por ello podemos considerar a este autor, que en este programa de juegos cooperativos se realizará una serie de estrategias que estarán inmersas en el trabajo en equipo, cooperación, una buena relación armónica de convivencia y el respeto por los demás; partiendo en un primer momento estableciendo los acuerdos y/o normas a cumplir durante la actividad. Se da inicio con la asamblea para generar el espacio y tiempo destinados al diálogo, la motivación para así despertar el interés del niño, siguiendo con el desarrollo de la actividad lúdica (juego cooperativo), en la cual se ha realizado diversos juegos para desarrollar las habilidades sociales con el

acompañamiento de la docente.

EVALUACIÓN: Según Tenbrink (2006) señala que la evaluación “es el proceso de obtención de información y de su uso para formular juicios que a su vez se utilizarán para tomar decisiones” (p.19).

Por último podemos considerar a este autor, que la evaluación medirá el avance de los niños en este programa como una forma de mejorar el desarrollo de las habilidades sociales a través de la aplicación de las actividades. Asimismo se tomará nota en el anecdotario de todas las actitudes que poseen los niños al desarrollar estas actividades, utilizando la ficha de observación para registrar (considerando las dimensiones donde se evidenciará) si el trabajo se está realizando de una manera óptima y si al mismo tiempo está desarrollando las habilidades sociales a través de estos programa propuestos, puesto que los resultados nos demostrará en qué nivel de desarrollo de sus habilidades sociales se encuentra el niño.

La evaluación de las sesiones será permanente utilizando la evaluación y autoevaluación .En el cierre de cada sesión se realizaran preguntas sencillas para los niños como: ¿Que hicimos el día de hoy? ¿Qué fue lo que más te gustó?¿Cómo te sentiste? ¿Qué hemos aprendido hoy? ¿Te gusto lo aprendido? ¿Fue fácil o difícil? y la evaluación será en base a la observación de la maestra durante toda la actividad lo cual será registrado en la ficha de observación

5. Actividades y cronograma

Nº	ACTIVIDADES	FECHA	DIMENSIONES	NÚMERO DE ACTIVIDADES
	PRE – TEST	28/03/2017	-----	
1	Pelota Caliente	29/03/2017	Habilidades Conversacionales	20
2	Me expreso	30/03/2017		
3	Globo curioso	31/03/2017		
4	Pelota saltarina	25/04/2017		
5	Actividad del Museo	26/04/2017		
6	Títeres conflictivas	27/04/2017		
7	Imágenes conflictivas	28/04/2017		
8	Escuchamos una historia	02/05/2017		
9	El doctor	03/05/2017		
10	Jugando con las partes de mi cuerpo	04/05/2017		
11	Me divierto jugando con mis amigos	08/05/2017		
12	Nos divertimos Pintando	09/05/2017		
13	Que pienso de mis amigos	10/05/2017		
14	Estatuas musicales	11/05/2017		

15	Juguemos a ordenar	15/05/2017		
16	Pasar la pelota	16/05/2017		
17	Pelota musical	17/05/2017		
18	Teléfono malogrado	18/05/2017		
19	Me gusta mover mi cuerpo	22/05/2017		
20	Jugando con diversos materiales	23/05/2017		
21	Me pica	24/05/2017	Habilidades para hacer amigos	20
22	El gato cazador	25/05/2017		
23	Cruzar el lago	29/05/2017		
24	Encestado	30/05/2017		
25	Que no caiga el globo	31/05/2017		
26	Jugando con los vasos	01/05/2017		
27	Paracaídas	07/06/2017		
28	La papa se quema	08/06/2017		
29	El gusano de pelota	12/06/2017		
30	Juegos del mundo	13/06/2017		
31	Juego de espejo	14/06/2017		

32	La cola del dragón	15/06/2017		
33	Atrapa la pelota	19/06/2017		
34	Jugando con nuestros nombres	20/06/2017		
35	Jugando con las cintas	21/06/2017		
36	Yo soy	22/06/2017		
37	Jugando a los bolos	26/06/2017		
38	Soy una serpiente	27/06/2017		
39	Los robots	28/06/2017		
40	Los encantados	03/07/2017		
41	El cubo de expresiones	04/07/2017		
42	Yo me siento	05/07/2017		
43	Yo digo que...	31/08/2017		
44	El debate	01/08/2017		
45	Jugando en el circuito	02/08/2017		
46	Caza abrazadores	03/08/2017		
47	Círculo de los sentimientos	07/08/2017		
48	Adivina, adivinador: ¿Qué será?	08/08/2017		

49	Guiar al ciego	09/08/2017			
50	Adivinar sentimientos	14/08/2017			
51	¿Cómo me siento?	15/08/2017			
52	Varita mágica	16/08/2017			
53	Tarjetas de colores	17/08/2017			
54	Domino de emociones	21/08/2017			
55	Reloj de las emociones	22/08/2017			
56	Dialogamos sobre cómo me siento hoy	23/08/2017			
57	Las caritas de emociones	28/08/2017			
58	El tablero de las emociones	29/08/2017			
59	Juegos de los sentimientos	30/08/2017			
60	Jugando con los Jackses	31/08/2017			
POST – TEST		01/08/2017			-----
TOTAL DE SESIONES					60

6. Matriz de articulación

DIMENSIONES	INDICADORES	ACTIVIDADES	ÍTEMS	NOMBRE DEL JUEGO	EVALUACIÓN
Habilidades Conversacionales	Inicia y mantiene conversaciones con sus compañeros	Actividad N° 1	17 y 18	Pelota Caliente	Ficha técnica de evaluación Y Escala de Likert
		Actividad N° 3		Globo curioso	
		Actividad N° 4		Pelota saltarina	
		Actividad N° 9		El doctor	
	Muestra iniciativa al comunicar sus ideas	Actividad N° 5	13	Actividad del Museo	
		Actividad N° 12		Nos divertimos Pintando	
	Se une a las conversaciones para aportar en torno al tema	Actividad N° 10	10	Jugando con las partes de mi cuerpo	
		Actividad N° 15		Juguemos a ordenar	
	Dialoga de manera pacífica para comenzar a resolver conflictos	Actividad N° 6	14	Titeres conflictivas	
		Actividad N° 19		Me gusta mover mi cuerpo	
		Actividad N° 7	16	Imágenes conflictivas	
		Actividad N° 18		Teléfono malogrado	
		Actividad N° 8	15	Escuchamos una historia	
		Actividad N° 20		Jugando con diversos materiales	
	Actividad N° 11	Me divierto jugando con mis amigos			
	Hace uso de la palabra como medio para manifestar una emoción	Actividad N° 2	12	Me expreso	
		Actividad N° 13		Que pienso de mis amigos	
Actividad N° 14		11	Estatuas musicales		
Actividad N° 16			Pasar la pelota		
Actividad N° 17			Pelota musical		
Habilidades para	Participa en juegos grupales,	Actividad N° 30	8	Juegos del mundo	

hacer amigos	interactuando con sus compañeros	Actividad N° 36		Yo soy
	Disfruta estar con otros niños al participar en la actividad propuesta	Actividad N° 25	3	Que no caiga el globo
		Actividad N° 34		Jugando con nuestros nombres
		Actividad N° 35	2	Jugando con las cintas
		Actividad N° 27		Paracaídas
	Disfruta de la participación en juegos grupales	Actividad N° 26	1	Jugando con los vasos
		Actividad N° 32		La cola del dragón
		Actividad N° 39		Los robots
	Participa en juegos grupales compartiendo los diferentes materiales	Actividad N° 23	6	Cruzar el lago
		Actividad N° 37		Jugando a los bolos
	Participa en juegos grupales con autonomía	Actividad N° 28	7	La papa se quema
		Actividad N° 31		Juego del espejo
		Actividad N° 33	9	Atrapa la pelota
		Actividad N° 38		Soy una serpiente
Coopera en actividades compartiendo los materiales	Actividad N° 24	4	Encestado	
	Actividad N° 29		El gusano de pelota	
Ayuda a sus compañeros los juegos y actividades	Actividad N° 21	5	Me pica	
	Actividad N° 22		El gato cazador	
	Actividad N° 40		Los encantados	
Habilidades relacionadas con los sentimientos, emociones	Expresar emociones (Enojo,alegre,triste,etc) que siente al participar en la actividad propuesta	Actividad N° 41	24	El cubo de expresiones
		Actividad N° 52		Varita mágica
		Actividad N° 53		Tarjetas de colores
		Actividad N° 57		Las caritas de emociones
		Actividad N° 46		Caza abrazadores
	Comunica sus emociones, dice si esta triste,alegre,con miedo o enojo frente a las diferentes situaciones que vive	Actividad N° 47	19	Círculo de los sentimientos
		Actividad N°56		Dialogamos sobre cómo me siento hoy

		Actividad N° 43		Yo digo que...	
Actúa y toma decisiones propias con autonomía la actividad propuesta		Actividad N° 49	21	Guiar al ciego	
		Actividad N° 60		Jugando con los Jackses	
		Actividad N° 45		Jugando en el circuito	
		Actividad N° 54		Domino de emociones	
Demuestra satisfacción cuando logra alcanzar objetivos sencillos a través de abrazos hacia sus compañeros		Actividad N° 43	20	Yo digo que...	
		Actividad N° 46		Caza abrazadores	
Reconoce las emociones que expresan sus compañeros		Actividad N° 50	22	Adivinar sentimientos	
		Actividad N° 48		Adivina, adivinador: ¿Qué será?	
		Actividad N° 60		Jugando con los Jackses	
		Actividad N° 46	23 y 22	Caza abrazadores	
		Actividad N° 51	23	¿Cómo me siento?	
		Actividad N° 42		Yo me siento	
		Actividad N° 55		El reloj de las emociones	
		Actividad N° 58		El tablero de las emociones	
	Actividad N° 59	Juegos de los sentimientos			
Defiende sus derechos dando a conocer a los demás cuál es su opinión		Actividad N°44	25	El debate	
		Actividad N° 56		Dialogamos sobre cómo me siento hoy	

7. Actividades

ACTIVIDAD DE JUEGO N° 1

I. DATOS INFORMATIVOS:

- a) **TÍTULO** : Pelota Caliente
 b) **AULA Y SECCIÓN** : 5 años
 c) **DURACIÓN** : 30 minutos

II. LOGRO ESPERADO:

CAPACIDAD	INDICADOR	ITEMS	IDEA FUERZA	INSTRUMENTO
Interactúa colaborativamente manteniendo el hilo temático	Inicia y mantiene conversaciones con sus compañeros	Inicia una conversación con sus compañeros Mantiene una conversación con sus compañeros	Inicia y mantiene una conversación	Escala De Likert

III. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

ACTIVIDADES		RECURSOS	TIEMPO
INICIO	<p>Asamblea: Los niños y niñas se reúnen en asamblea y se sentarán en forma de media luna .Recordamos los acuerdos a respetar durante la actividad a realizar.</p> <p>Motivación: Se le mostrará una caja mágica con la canción ¿Qué será? ¿Qué será? y los niños deberán descubrir que hay dentro, ahí encontrarán una pelota, luego se le preguntara: ¿Qué es? ¿Para qué creen que se usara la pelota? , ¿Qué juegos podemos hacer con esto?</p>	Las normas Caja mágica Pelota Canción “¿Qué será?” Preguntas	10 minutos
DESARROLLO	Los niños se sentaran en círculo y la docente pasa una pelota a uno de los niños, entonces él debe decir el nombre de alguno de sus compañeros de la ronda y decirle algo antes de pasarle la pelota como dándole inicio a una conversación, el otro niño deberá responder a la pregunta y hacer lo mismo con algún otro niño y seguir el dialogo, así sucesivamente. El juego continua hasta que todos hayan pasado y recibido la pelota por lo menos una vez.	Pelota	15 minutos
CIERRE	<p>Metacognición: ¿Que hicimos el día de hoy? ¿Qué fue lo que más te gustó? ¿Cómo te sentiste? ¿Qué hemos aprendido hoy? ¿Te gusto lo aprendido? ¿Fue fácil o difícil?</p> <p>Evaluación: La docente evaluará mediante la observación durante el juego realizado con los niños.</p>	Preguntas Ficha técnica de evaluación	5 minutos

ACTIVIDAD DE JUEGO N° 2

I. DATOS INFORMATIVOS:

- a) **TÍTULO** : Me expreso
 b) **AULA Y SECCIÓN** : 5 años
 c) **DURACIÓN** : 30 minutos

II. LOGRO ESPERADO:

CAPACIDAD	INDICADOR	ITEMS	IDEA FUERZA	INSTRUMENTO
Interactúa colaborativamente manteniendo un hilo temático	Hace uso de la palabra como medio para manifestar una emoción	Expresa adecuadamente sus sentimientos hacia sus compañeros	Expresa sentimientos	Escala De Likert

III. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

	ACTIVIDADES	RECURSOS	TIEMPO
INICIO	<p>Asamblea: Los niños y niñas se reúnen en asamblea y se sentarán en forma de media luna. Recordamos los acuerdos a respetar durante la actividad a realizar.</p> <p>Motivación: Cantaremos la canción “arañita” y luego en una bolsa mágica descubrirán que es lo que hay después se les preguntará: ¿Qué han encontrado dentro de la bolsa? , ¿Por qué esta el ovillo de hilo? ¿Para qué lo usaremos? , ¿Podemos jugar con él?</p>	<p>Las normas</p> <p>Canción “la arañita”</p> <p>Bolsa mágica</p> <p>Ovillo de hilo</p> <p>Preguntas</p>	10 minutos
DESARROLLO	<p>Nos dirigimos al patio con los niños y niñas. La docente les dirá a los niños que van a crear una tela de araña con un ovillo de hilo. Ellos formaran un círculo y la maestra comienza a sostener una punta del hilo, lanzando el ovillo a uno de los niños. Ella dice algo que le gusta acerca del mismo, por ejemplo él es muy buen dibujante y le tira el ovillo a otro niño y este deberá decir algo positivo de otro niño antes de arrojarle el hilo. El juego continúa hasta que el ovillo de hilo este deshecho y los jugadores hayan formado una red, simbolizando un grupo de niños conectado, la docente debe asegurarse de que todos los niños estén incluidos en el juego.</p>	Ovillo de hilo	15 minutos
CIERRE	<p>Metacognición:</p> <p>¿Que hicimos el día de hoy?</p> <p>¿Qué fue lo que más te gustó?</p> <p>¿Cómo te sentiste?</p> <p>¿Qué hemos aprendido hoy?</p> <p>¿Te gusto lo aprendido?</p> <p>¿Fue fácil o difícil?</p> <p>Evaluación:</p> <p>La docente evaluará mediante la observación durante el juego realizado con los niños.</p>	<p>Preguntas</p> <p>Ficha técnica de evaluación</p>	5 minutos

ACTIVIDAD DE JUEGO N° 3

I. DATOS INFORMATIVOS:

- a) **TÍTULO** : Globo curioso
 b) **AULA Y SECCIÓN** : 5 años
 c) **DURACIÓN** : 30 minutos

II. LOGRO ESPERADO:

CAPACIDAD	INDICADOR	ITEMS	IDEA FUERZA	INSTRUMENTO
Interactúa colaborativamente manteniendo el hilo temático	Inicia y mantiene conversaciones con sus compañeros	Inicia una conversación con sus compañeros Mantiene una conversación con sus compañeros	Inicia y mantiene una conversación	Escala De Likert

III. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

ACTIVIDADES		RECURSOS	TIEMPO
INICIO	<p>Asamblea Los niños y niñas se reúnen en asamblea y se sentarán en forma de media luna .Recordamos los acuerdos a respetar durante la actividad a realizar.</p> <p>Motivación: Se les cantará a los niños la canción “Amigos” acompañado de los instrumentos musicales. Luego se les preguntará: ¿Les gusto la canción? , ¿Por qué creen que hemos cantado esa canción? , ¿Te gustaría saber algo más de tu compañero?, ¿Qué te gustaría saber?</p>	Las normas La canción “Amigos” Instrumentos musicales Preguntas	10 minutos
DESARROLLO	Los niños se sientan en círculo y la maestra pasa una pelota a uno de los niños, entonces deberá decir su nombre y lo que quisieran saber del niño de al lado; ejemplo me llamo juan y quiero saber ¿Qué es lo que más te gusta hacer en tus momentos libres? El niño a quien se le realizó la pregunta deberá responder y hacer lo mismo con otro niño hasta, así sucesivamente hasta terminar con todos los niños.	Globo Música Radio	15 minutos
CIERRE	<p>Metacognición: ¿Que hicimos el día de hoy? ¿Qué fue lo que más te gustó? ¿Cómo te sentiste? ¿Qué hemos aprendido hoy? ¿Te gusto lo aprendido? ¿Fue fácil o difícil?</p> <p>Evaluación: La docente evaluará mediante la observación durante el juego realizado con los niños.</p>	Preguntas Ficha técnica de evaluación	5 minutos

ACTIVIDAD DE JUEGO N° 4

I. DATOS INFORMATIVOS:

- a) **TÍTULO** : Pelota saltarina
 b) **AULA Y SECCIÓN** : 5 años
 c) **DURACIÓN** : 30 minutos

II. LOGRO ESPERADO:

CAPACIDAD	INDICADOR	ITEMS	IDEA FUERZA	INSTRUMENTO
Interactúa colaborativamente manteniendo el hilo temático	Inicia y mantiene conversaciones con sus compañeros	Inicia una conversación con sus compañeros Mantiene una conversación con sus compañeros	Inicia y mantiene una conversación	Escala De Likert

III. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

	ACTIVIDADES	RECURSOS	TIEMPO
INICIO	<p>Asamblea: Los niños y niñas se reúnen en asamblea y se sentarán en forma de media luna. Recordamos los acuerdos a respetar durante la actividad a realizar.</p> <p>Motivación: Se le mostrara a los niños un amiguito muy especial (Títeres) llamado Pepito, se les preguntará: ¿Qué mascotita es nuestro nuevo amiguito? ¿Por creen que lo traído? Luego pedimos a los niños que lo llamen, Pero pepito no quiere salir porque está escondido y tiene miedo. Comentamos a los niños: Está muy asustado, porque es la primera vez que asiste a la escuela, va conocer nuevos amigos y extraña a su mamá. Luego Pepito aparece asustado y llorando. Abrazado a una pelota. Preguntamos: ¿Por qué está llorando? ¿Qué hacemos para que deje de llorar? y ¿Por qué Trae una pelota?</p>	<p>Las normas</p> <p>Títere Preguntas Pelota</p>	10 minutos
DESARROLLO	<p>Luego Pepito comenzara diciendo hoy día traje una pelota porque me gusta jugar con ella y les enseñare un juego que a mí me gusta mucho, Pepito dará las indicaciones el juego se llama la "pelota saltarina", para jugar todos debemos estar sentaditos en forma de un círculo. Luego pondremos una música y pasaremos la pelota y cuando la música se detiene el niño dirá lo que más le gusta hacer en su rato libre, así sucesivamente seguiremos pasando la pelota a todos los niños hasta que todos digan lo que le gusta.</p> <p>Finalmente Pepito se despide de sus nuevos amigos y les dice que ya no está asustado y que mañana vendrá sin llorar a jugar y aprender.</p>	<p>Preguntas Pelota Música Radio</p>	15 minutos
CIERRE	<p>Metacognición: ¿Que hicimos el día de hoy? ¿Qué fue lo que más te gustó? ¿Cómo te sentiste? ¿Qué hemos aprendido hoy? ¿Te gusto lo aprendido? ¿Fue fácil o difícil?</p> <p>Evaluación: La docente evaluará mediante la observación durante el juego realizado con los niños.</p>	<p>Preguntas</p> <p>Ficha técnica de evaluación</p>	5 minutos

ACTIVIDAD DE JUEGO N° 5

I. DATOS INFORMATIVOS:

- a) **TÍTULO** : Actividad del Museo
 a) **AULA Y SECCIÓN** : 5 años
 b) **DURACIÓN** : 30 minutos

II. LOGRO ESPERADO:

CAPACIDAD	INDICADOR	ITEMS	IDEA FUERZA	INSTRUMENTO
Expresa con claridad sus ideas	Muestra iniciativa al comunicar sus ideas	Demuestra confianza compartiendo sus ideas con su grupo	Demuestra confianza	Escala De Likert

III. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

ACTIVIDADES		RECURSOS	TIEMPO
INICIO	<p>Asamblea: Los niños y niñas se reúnen en asamblea y se sentarán en forma de media luna .Recordamos los acuerdos a respetar durante la actividad a realizar.</p> <p>Motivación: Se le llevará a los niños escucharán una canción “Mi animal favorito”, se les dejara que bailen libremente se les preguntará: ¿Les gusto la canción? , ¿Por qué cree es que hemos cantado esa canción?, ¿Cuál es tu animal favorito? y ¿Por qué?</p>	<p>Las normas</p> <p>La canción “Mi animal favorito” Música Radio Preguntas</p>	10 minutos
DESARROLLO	<p>Luego les mostramos con ayuda imágenes de animales. Los niños describen lo que observan ¿Qué será? , ¿Cómo es? ¿Te gusta este animal? ¿Por qué? ¿Les gustaría hacer un panel sobre tu animal favorito?</p> <p>Formamos grupos se les indica que por grupo realizaran un panel entregaremos materiales a cada grupo para que dibujen su animal favorito, luego ellos dibujaran el animal que le gusta, los niños pegaran sobre el panel y luego presentaran sus producciones cada uno mencionando por qué dibujaron ese animal.</p>	<p>Papel craft Cartuchera Hojas de colores Limpiatipo Preguntas</p>	15 minutos
CIERRE	<p>Metacognición: ¿Que hicimos el día de hoy? ¿Qué fue lo que más te gustó? ¿Cómo te sentiste? ¿Qué hemos aprendido hoy? ¿Te gusto lo aprendido? ¿Fue fácil o difícil?</p> <p>Evaluación: La docente evaluará mediante la observación durante el juego realizado con los niños.</p>	<p>Preguntas</p> <p>Ficha técnica de evaluación</p>	5 minutos

ACTIVIDAD DE JUEGO N° 6

I. DATOS INFORMATIVOS:

- a) **TÍTULO** : Me pica
 b) **AULA Y SECCIÓN** : 5 años
 c) **DURACIÓN** : 30 minutos

II. LOGRO ESPERADO:

CAPACIDAD	INDICADOR	ITEMS	IDEA FUERZA	INSTRUMENTO
Interactúa con cada persona reconociendo que todas son sujeto de derecho	Ayuda a sus compañeros los juegos y actividades	Apoya a sus compañeros en situaciones difíciles	Ayuda a mutua	Escala De Likert

III. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

	ACTIVIDADES	RECURSOS	TIEMPO
INICIO	<p>Asamblea: Los niños y niñas se reúnen en asamblea y se sentarán en forma de media luna .Recordamos los acuerdos a respetar durante la actividad a realizar.</p> <p>Motivación: Se le cantará a los niños la canción “La hormiguita me ha picado” luego se le preguntara: ¿Por qué hemos cantado esa canción? Después se les preguntara sus nombres y se les realizará nuevamente preguntas ¿Por qué crees que hemos dicho nuestros nombres? ¿Si no alcanzamos a rascarnos que deberíamos hacer?</p>	<p>Las normas</p> <p>Canción “La hormiguita me ha picado”</p> <p>Preguntas</p>	10 minutos
DESARROLLO	<p>Nos dirigimos al patio con los niños y niñas.Nos ponemos todos en círculo de forma que no estemos muy separados. Recordamos las diferentes partes del cuerpo y sus nombres.</p> <p>Pregunto: ¿A alguien le pica la oreja? ¿A alguien le pica la cara? ¿A alguien le pica la pierna?</p> <p>Después la primera persona dice: "su nombre y me pica alguna parte de su cuerpo" (se rasca) ¿Por favor, me rascas? (Dirigiéndose a quien está a su lado)</p> <p>El compañero que esta su lado le rasca donde dijo. Y el niño que se lo pidió se lo agradece</p> <p>Así siguen hasta que han dicho su nombre todos.</p>	Preguntas	15 minutos
CIEREE	<p>Metacognición:</p> <p>¿Que hicimos el día de hoy?</p> <p>¿Qué fue lo que más te gustó?</p> <p>¿Cómo te sentiste?</p> <p>¿Qué hemos aprendido hoy?</p> <p>¿Te gusto lo aprendido?</p> <p>¿Fue fácil o difícil?</p> <p>Evaluación:</p> <p>La docente evaluará mediante la observación durante el juego realizado con los niños.</p>	<p>Preguntas</p> <p>Ficha técnica de evaluación</p>	5 minutos

ACTIVIDAD DE JUEGO N° 7

I. DATOS INFORMATIVOS:

- a) **TÍTULO** : El gato cazador
 b) **AULA Y SECCIÓN** : 5 años
 c) **DURACIÓN** : 30 minutos

II. LOGRO ESPERADO:

CAPACIDAD	INDICADOR	ITEMS	IDEA FUERZA	INSTRUMENTO
Interactúa con cada persona reconociendo que todas son sujeto de derecho	Ayuda a sus compañeros los juegos y actividades	Apoya a su compañero en situaciones difíciles	Ayuda mutua	Escala De Likert

III. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

	ACTIVIDADES	RECURSOS	TIEMPO
INICIO	<p>Asamblea: Los niños y niñas se reúnen en asamblea y se sentarán en forma de media luna .Recordamos los acuerdos a respetar durante la actividad a realizar.</p> <p>Motivación: Se les cantará a los niños la canción "Era un Gato Grande" luego sacaran de la bolsa mágica máscaras de gatos y ratones, ellos deberán dar sus ideas de para qué están esas mascararas.</p>	<p>Las normas</p> <p>Bolsa mágica Máscaras de gatos y ratones Canción "Era un Gato Grande"</p>	10 minutos
DESARROLLO	<p>Nos dirigimos al patio con los niños y niñas.Se elegirá a un ratón, un gato y los demás niños serán casas. Cuando la profesora grita "¡Que viene el gato!", este sale de su escondite y los jugadores han de formar parejas. Los pares ayudan al ratón impiden la entrada del gato, levantando y bajando los brazos. El gato no puede romper el círculo. Si el ratón es atrapado se convierte en gato la próxima ocasión.</p> <p>Se le dará mascararas a los niños que harán de gato y una máscara al que hará el papel del ratón.</p>	Máscaras de gatos y ratones	15 minutos
CIERRE	<p>Metacognición: ¿Que hicimos el día de hoy? ¿Qué fue lo que más te gustó? ¿Cómo te sentiste? ¿Qué hemos aprendido hoy? ¿Te gusto lo aprendido? ¿Fue fácil o difícil?</p> <p>Evaluación: La docente evaluará mediante la observación durante el juego realizado con los niños.</p>	<p>Preguntas</p> <p>Ficha técnica de evaluación</p>	5 minutos

ACTIVIDAD DE JUEGO N° 8

I. DATOS INFORMATIVOS:

- a) **TÍTULO** : Cruzar el lago
 b) **AULA Y SECCIÓN** : 5 años
 c) **DURACIÓN** : 30 minutos

II. LOGRO ESPERADO:

CAPACIDAD	INDICADOR	ITEMS	IDEA FUERZA	INSTRUMENTO
Emplea sus habilidades sociomotrices al compartir con otros, diversas actividades físicas	Participa en juegos grupales compartiendo los materiales	Comparte sus materiales con sus compañeros	Compartir	Escala De Likert

III. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

ACTIVIDADES		RECURSOS	TIEMPO
INICIO	<p>Asamblea: Los niños y niñas se reúnen en asamblea y se sentarán en forma de media luna. Recordamos los acuerdos a respetar durante la actividad a realizar.</p> <p>Motivación: Se les mostrará a los niños una caja mágica con la canción ¿Qué será? ¿Qué será? y los niños deberán descubrir que hay dentro, ahí encontrarán varias hojas de colores y se le preguntará: ¿Para qué utilizaremos nuestras hojas de colores? , ¿Qué podríamos hacer con los materiales?</p>	Las normas Caja mágica Hojas de colores Preguntas Canción “¿Qué será?”	10 minutos
DESARROLLO	Nos dirigimos al patio con los niños y niñas. El juego consiste en hacer un camino con hojas de colores, se formarán grupos de cinco niños y se le designará un color a cada grupo (tendrán varias hojas de colores), la docente dirá un color y los demás niños pondrán la hoja de color indicado y así sucesivamente, pero prestándose el color que necesitan para pasar, solo el compañero del última fila deberá pedirselo al grupo que si lo tiene para poder pasar, y todo grupo debe cruzar el lago. En el momento en que una de su equipo toca con los dos pies en el lago todo el grupo debe comenzar en la primera orilla.	Hojas de colores	15 minutos
CIERRE	<p>Metacognición: ¿Que hicimos el día de hoy? ¿Qué fue lo que más te gustó? ¿Cómo te sentiste? ¿Qué hemos aprendido hoy? ¿Te gusto lo aprendido? ¿Fue fácil o difícil?</p> <p>Evaluación: La docente evaluará mediante la observación durante el juego realizado con los niños.</p>	Preguntas Ficha técnica de evaluación	5 minutos

ACTIVIDAD DE JUEGO N° 9

I. DATOS INFORMATIVOS:

- a) **TÍTULO** : Encestado
 b) **AULA Y SECCIÓN** : 5 años
 c) **DURACIÓN** : 30 minutos

II. LOGRO ESPERADO:

CAPACIDAD	INDICADOR	ITEMS	IDEA FUERZA	INSTRUMENTO
Emplea sus habilidades sociomotrices al compartir con otros, diversas actividades físicas	Coopera en actividades compartiendo los materiales	Coopera en la actividad para conseguir una meta común	Cooperar	Escala De Likert

III. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

	ACTIVIDADES	RECURSOS	TIEMPO
INICIO	<p>Asamblea: Los niños y niñas se reúnen en asamblea y se sentarán en forma de media luna .Recordamos los acuerdos a respetar durante la actividad a realizar.</p> <p>Motivación: Se les mostrará a los niños una caja mágica con la canción ¿Qué será? ¿Qué será? y los niños deberán descubrir que hay dentro, ahí encontrarán una pelota y se le preguntará: ¿Para qué creen que se usara la pelota? , ¿Qué juegos podemos hacer con esto?</p>	<p>Las normas</p> <p>Caja mágica</p> <p>Pelota</p> <p>Preguntas</p> <p>Canción</p> <p>“¿Qué será?”</p>	10 minutos
DESARROLLO	<p>Nos dirigimos al patio con los niños y niñas. La docente formará dos filas a los niños, ellos deberán trasladar las pelotas de un sitio a otro atravesando unos conos como obstáculos para luego insertar en la canasta y así sucesivamente, hasta trasladar todas las pelotas en la otra caja.</p> <p>Al finalizar los niños respiran y se relajan y regresamos al aula.</p>	<p>Pelotas</p> <p>Canastas</p> <p>Conos</p>	15 minutos
CIERRE	<p>Metacognición:</p> <p>¿Que hicimos el día de hoy?</p> <p>¿Qué fue lo que más te gustó?</p> <p>¿Cómo te sentiste?</p> <p>¿Qué hemos aprendido hoy?</p> <p>¿Te gusto lo aprendido?</p> <p>¿Fue fácil o difícil?</p> <p>Evaluación:</p> <p>La docente evaluará mediante la observación durante el juego realizado con los niños.</p>	<p>Preguntas</p> <p>Ficha técnica de evaluación</p>	5 minutos

ACTIVIDAD DE JUEGO N° 10

I. DATOS INFORMATIVOS:

- a) **TÍTULO** : Que no caiga el globo
 b) **AULA Y SECCIÓN** : 5 años
 c) **DURACIÓN** : 30 minutos

II. LOGRO ESPERADO:

CAPACIDAD	INDICADOR	ITEMS	IDEA FUERZA	INSTRUMENTO
Emplea sus habilidades sociomotrices al compartir con otros, diversas actividades físicas	Disfruta estar con otros niños al participar en la actividad propuesta	Demuestra satisfacción al unirse en las actividades con sus compañeros	Demuestra satisfacción	Escala De Likert

III. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

	ACTIVIDADES	RECURSOS	TIEMPO
INICIO	<p>Asamblea: Los niños y niñas se reúnen en asamblea y se sentarán en forma de media luna. Recordamos los acuerdos a respetar durante la actividad a realizar.</p> <p>Motivación: Se les mostrará a los niños una caja mágica con la canción ¿Qué será? ¿Qué será? y los niños deberán descubrir que hay dentro, ahí encontrarán un globo y se le preguntará: ¿Para qué creen que se usara el globo? , ¿Qué juegos podemos hacer con esto?</p>	<p>Las normas</p> <p>Caja mágica</p> <p>Globo</p> <p>Preguntas</p> <p>Canción</p> <p>“¿Qué será?”</p>	10 minutos
DESARROLLO	<p>Nos dirigimos al patio con los niños y niñas. La docente juntara a todas los niños en el centro del espacio. La docente lanzara un globo al aire, A partir de ese momento se trata de conseguir que todos los niños golpean un globo hacia arriba tratando de evitar que este toque el suelo y todos son un solo equipo, ganan todos.</p> <p>Al finalizar los niños respiran y se relajan y regresamos al aula.</p>	Globo	15 minutos
CIERRE	<p>Metacognición:</p> <p>¿Que hicimos el día de hoy?</p> <p>¿Qué fue lo que más te gustó?</p> <p>¿Cómo te sentiste?</p> <p>¿Qué hemos aprendido hoy?</p> <p>¿Te gusto lo aprendido?</p> <p>¿Fue fácil o difícil?</p> <p>Evaluación:</p> <p>La docente evaluará mediante la observación durante el juego realizado con los niños.</p>	<p>Preguntas</p> <p>Ficha técnica de evaluación</p>	5 minutos

ACTIVIDAD DE JUEGO N° 11

I. DATOS INFORMATIVOS:

- a) **TÍTULO** : El cubo de expresiones
 b) **AULA Y SECCIÓN** : 5 años
 c) **DURACIÓN** : 30 minutos

II. LOGRO ESPERADO:

DIMENSIONES	INDICADOR	ITEMS	IDEA FUERZA	INSTRUMENTO
Autorregula sus emociones y comportamiento	Expresar emociones (Enojo, alegre, triste, etc) que siente al participar en la actividad propuesta	Reconoce y comprende las emociones que experimenta	Reconocer las emociones	Escala De Likert

III. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

ACTIVIDADES		RECURSOS	TIEMPO
INICIO	<p>Asamblea: Los niños y niñas se reúnen en asamblea y se sentarán en forma de media luna .Recordamos los acuerdos a respetar durante la actividad a realizar.</p> <p>Motivación: Se le mostrará la caja mágica con la canción ¿Qué será? ¿Qué será? y los niños deberán descubrir que hay dentro, ahí encontrarán un cubo con diversos sentimientos y se les preguntará: ¿Qué es? ¿Cómo te sientes tú? ¿Qué creen que haremos con ellos?</p>	<p>Acuerdos</p> <p>Caja mágica</p> <p>Cubo</p> <p>Canción</p> <p>“¿Qué será?”</p> <p>Preguntas</p>	10 minutos
DESARROLLO	<p>Nos dirigimos al patio con los niños y niñas. La docente dibuja en el piso unos círculos en el cual estarán dentro un cubo de diferentes sentimientos (enojo, felicidad, tristeza, molesto, etc.) los niños estarán alrededor del círculo y la docente lanzara una pelotita y a quien le toque deberá entrar al círculo y decir cómo se siente utilizando el cubo que están dentro y luego decir por qué se siente así, después el deberá tirar la pelotita a un compañero para que haga lo mismo, el niño deberá permanecer dentro del círculo. Los niños seguirán así sucesivamente hasta que todos estén dentro del círculo. Se les pregunta ¿Cómo te sientes al expresar tus sentimientos?</p> <p>Regresamos al aula , dialogamos sobre lo importante de expresar nuestras emociones , se les entrega a los niños unas caritas para que peguen en la pizarra el sentimiento que los representa : enojo, felicidad, tristeza, molesto, etc.</p>	<p>Pelota</p> <p>Tiza</p> <p>Cubo</p> <p>Cintas</p> <p>Emociones</p>	15 minutos
CIERRE	<p>Metacognición:</p> <p>¿Que hicimos el día de hoy?</p> <p>¿Qué fue lo que más te gustó?</p> <p>¿Cómo te sentiste?</p> <p>¿Qué hemos aprendido hoy?</p> <p>¿Te gusto lo aprendido?</p> <p>¿Fue fácil o difícil?</p> <p>Evaluación:</p> <p>La docente evaluará mediante la observación durante el juego realizado con los niños.</p>	<p>Preguntas</p> <p>Ficha técnica de evaluación</p>	5 minutos

ACTIVIDAD DE JUEGO N° 12

I. DATOS INFORMATIVOS:

- a) **TÍTULO** : Yo me siento
 b) **AULA Y SECCIÓN** : 5 años
 c) **DURACIÓN** : 30 minutos

II. LOGRO ESPERADO:

CAPACIDAD	INDICADOR	ITEMS	IDEA FUERZA	INSTRUMENTO
Autorregula sus emociones y comportamiento	Reconoce las emociones que expresan sus compañeros	Comprende lo que sienten sus compañeros	Comprender	Escala De Likert
		Comprende los mensajes que le comunica su compañero	Comprende	

III. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

ACTIVIDADES		RECURSOS	TIEMPO
INICIO	<p>Asamblea: Los niños y niñas se reúnen en asamblea y se sentarán en forma de media luna .Recordamos los acuerdos a respetar durante la actividad a realizar.</p> <p>Motivación: Se mostrará la caja mágica con la canción ¿Qué será? ¿Qué será? y los niños deberán descubrir que hay dentro, ahí encontrarán imágenes con diversos sentimientos y se les preguntará: ¿Qué son? ¿Por qué he traído esos materiales? ¿Qué creen que haremos con ellos? ¿Qué sentimientos hay?</p>	<p>Las normas</p> <p>Canción “¿Qué será?” Imágenes Preguntas</p>	10 minutos
DESARROLLO	<p>Los niños se sientan en círculo y la docente sacara a un niño para que elijan una imagen de un sentimiento: feliz, triste, molesto, asustado dependiendo de la imagen que salga la docente le preguntará ¿Qué sentimiento es? ¿Cuándo te sientes así? ¿Cómo lo expresas ese sentimiento? Por ejemplo cuando estas molesto gritas? Y cuando estas triste, que haces?, así sucesivamente. El juego continua hasta que todos hayan dado a conocer sus sentimientos.</p> <p>Se les propone realizar un panel en los papelotes usando sus materiales para dibujar libremente.</p>	<p>Imágenes Diálogo Papelote Cartuchera</p>	15 minutos
CIERRE	<p>Metacognición: ¿Que hicimos el día de hoy? ¿Qué fue lo que más te gustó? ¿Cómo te sentiste? ¿Qué hemos aprendido hoy? ¿Te gusto lo aprendido? ¿Fue fácil o difícil?</p> <p>Evaluación: La docente evaluará mediante la observación durante el juego realizado con los niños.</p>	<p>Preguntas</p> <p>Ficha técnica de evaluación</p>	5 minutos

ACTIVIDAD DE JUEGO N° 13

I. DATOS INFORMATIVOS:

- a) **TÍTULO** : Yo digo que...
 b) **AULA Y SECCIÓN** : 5 años
 c) **DURACIÓN** : 30 minutos

II. LOGRO ESPERADO:

CAPACIDAD	INDICADOR	ITEMS	IDEA FUERZA	INSTRUMENTO
Se valora a sí mismo	Comunica sus emociones, dice si esta triste, alegre, con miedo o enojo frente a las diferentes situaciones que vive	Expresa sus emociones frente a sus compañeros	Expresa sus emociones	Escala De Likert
	Demuestra satisfacción cuando logra alcanzar objetivos sencillos a través de abrazos hacia sus compañeros	Expresa afecto a sus compañeros	Expresa afecto	

III. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

ACTIVIDADES		RECURSOS	TIEMPO
INICIO	<p>Asamblea: Los niños y niñas se reúnen en asamblea y se sentarán en forma de media luna .Recordamos los acuerdos a respetar durante la actividad a realizar.</p> <p>Motivación: Nos dirigimos al patio con los niños y niñas y escucharán diferentes canciones, se les dejara que bailen libremente se les preguntará: ¿Qué podemos hacer mientras bailamos?</p>	<p>Las normas</p> <p>Música</p> <p>Preguntas</p>	<p>10 minutos</p>
DESARROLLO	<p>Los niños se desplazarán por todo el paseo a ritmo de la música. Cuando se detenga la música, la docente dirá “yo dijo que” se abracen de dos, cada niño debe abrazarse en parejas. La música continúa, los participantes vuelven a bailar (si quieren, con su compañero, así sucesivamente hasta que el abrazo se va haciendo cada vez mayor, hasta llegar al final. (En todo momento ningún niño puede quedar sin ser abrazado). Luego otro niño menciona otra acción yo digo que... todos saltamos, corremos, hacemos alto, gritamos, entre otras propuestas.</p> <p>Al finalizar los niños respiran y se relajan y regresamos al aula. Se les propone que representen con plastilina la acción que más les gusto de la actividad.</p>	<p>Música</p> <p>Radio</p> <p>Diálogo</p> <p>Plastilina</p>	<p>15 minutos</p>
CIERRE	<p>Metacognición:</p> <p>¿Que hicimos el día de hoy?</p> <p>¿Qué fue lo que más te gustó?</p> <p>¿Cómo te sentiste?</p> <p>¿Qué hemos aprendido hoy?</p> <p>¿Te gusto lo aprendido?</p> <p>¿Qué hiciste?</p> <p>Evaluación:</p> <p>La docente evaluará mediante la observación durante el juego realizado con los niños.</p>	<p>Preguntas</p> <p>Ficha técnica de evaluación</p>	<p>5 minutos</p>

ACTIVIDAD DE JUEGO N° 14

I. DATOS INFORMATIVOS:

- a) **TÍTULO** : El debate
 b) **AULA Y SECCIÓN** : 5 años
 c) **DURACIÓN** : 30 minutos

II. LOGRO ESPERADO:

CAPACIDAD	INDICADOR	ITEMS	IDEA FUERZA	INSTRUMENTO
Interactúa con cada persona, reconociendo que todos son sujetos de derechos	Defiende sus derechos dando a conocer a los demás cual es su opinión	Defiende sus opiniones sin tener que pelearse	Defender sus derechos	Escala De Likert

III. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

	ACTIVIDADES	RECURSOS	TIEMPO
INICIO	<p>Asamblea: Los niños y niñas se reúnen en asamblea y se sentarán en forma de media luna .Recordamos los acuerdos a respetar durante la actividad a realizar.</p> <p>Motivación: Se les cantará la canción a los niños “yo se escuchar” y luego hablaremos sobre ¿Por qué algunos niños hablan mientras otros ya lo están haciendo? Los niños tendrán tiempo para pensar y mencionar su argumento antes de empezar el juego a modo de debate.</p>	<p>Las normas</p> <p>Canción “yo se escuchar</p> <p>Preguntas</p>	10 minutos
DESARROLLO	<p>Se forman parejas y se sitúan en dos filas paralelas, de tal forma que cada miembro de la pareja quede situado enfrente del otro.</p> <p>Una vez situadas, la docente expondrá el tema del que se tiene que hablar, en este caso se pondrá una situación de conflicto lo cual fue observada en el salón de clases, seguidamente primero una de cada pareja empezará a hablar del tema elegido mientras el otro miembro de la pareja deberá estar en silencio escuchando lo que su compañera le está contando. Cuando la educadora de la señal de que el tiempo para exponer el tema elegido, será el otro niño de la pareja el que hablará mientras la otra parte escucha sin entrar en conflictos, manteniendo el orden y dando solución al tema. El juego se termina cuando todos los niños hayan escuchado y hayan hablado.</p>	Diálogo	15 minutos
CIERRE	<p>Metacognición:</p> <p>¿Que hicimos el día de hoy?</p> <p>¿Qué fue lo que más te gustó?</p> <p>¿Cómo te sentiste?</p> <p>¿Qué hemos aprendido hoy?</p> <p>¿Te gusto lo aprendido?</p> <p>¿Fue fácil o difícil?</p> <p>Evaluación:</p> <p>La docente evaluará mediante la observación durante el juego realizado con los niños.</p>	<p>Preguntas</p> <p>Ficha técnica de evaluación</p>	5 minutos

ACTIVIDAD DE JUEGO N° 15

I. DATOS INFORMATIVOS:

- a) **TÍTULO** : Jugando en el circuito
 b) **AULA Y SECCIÓN** : 5 años
 c) **DURACIÓN** : 30 minutos

II. LOGRO ESPERADO:

CAPACIDAD	INDICADOR	ITEMS	IDEA FUERZA	INSTRUMENTO
Se valora así mismo	Actúa y toma decisiones propias con autonomía la actividad propuesta	Demuestra una actitud positiva frente a un problema	Demuestra	Escala De Likert

III. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

	ACTIVIDADES	RECURSOS	TIEMPO
INICIO	<p>Asamblea: Los niños y niñas se reúnen en asamblea y se sentarán en forma de media luna .Recordamos los acuerdos a respetar durante la actividad a realizar.</p> <p>Motivación: La docente cantara ¿Qué será? ¿Qué será? los niños deberán descubrir que hay dentro de la bolsa y, ahí encontrarán una Pelota y se les preguntará: ¿Por qué lo he traído? ¿Qué creen que haremos con esto?</p>	<p>Las normas</p> <p>Caja mágica</p> <p>Canción</p> <p>“¿Qué será?”</p> <p>Ula ula</p> <p>Cono</p> <p>Preguntas</p>	10 minutos
DESARROLLO	<p>Nos dirigimos al patio con los niños y niñas.La docente formara una fila se colocarán uno detrás de otro. A la señal de la maestra todos los niños irán pasando por los conos y las ula ula hasta ésta llegar al otro lado.</p> <p>Al finalizar los niños respiran y se relajan y regresamos al aula.</p>	<p>Ula ula</p> <p>Conos</p> <p>Música</p> <p>Radio</p>	15 minutos
CIERRE	<p>Metacognición:</p> <p>¿Que hicimos el día de hoy?</p> <p>¿Qué fue lo que más te gustó?</p> <p>¿Cómo te sentiste?</p> <p>¿Qué hemos aprendido hoy?</p> <p>¿Te gusto lo aprendido?</p> <p>¿Fue fácil o difícil?</p> <p>Evaluación:</p> <p>La docente evaluará mediante la observación durante el juego realizado con los niños.</p>	<p>Preguntas</p> <p>Ficha técnica de evaluación</p>	5 minutos